

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu tindakan yang dilakukan guru di dalam kelas melalui proses pembelajaran dengan tindakan yang berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi siswa secara utuh, artinya terjadi pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam diri siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus benar-benar mampu menciptakan aktivitas pembelajaran melalui serangkaian kegiatan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dasar. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Mata Pelajaran PKn yang rata-rata berbentuk naratif, di sekolah pada umumnya dianggap sebagai pelajaran yang tidak menarik. Hal ini disebabkan karena materi PKn dianggap oleh siswa sulit dimengerti dan tidak menarik. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung ribut, mengganggu teman dan mengobrol yang menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Secara umum materi PKn disampaikan oleh guru dengan metode ceramah langsung melalui cerita, tugas kelompok, mencatat, dan jarang atau belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pola pembelajarannya berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada diri siswa, siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam setiap pembelajaran siswa sering tidak menjawab pertanyaan dari guru karena merasa takut dan malu apabila jawabannya salah. Siswa juga tidak pernah mengungkapkan pendapatnya setiap diminta oleh guru. Setiap kali guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang sudah disampaikan guru kebanyakan siswa menjawab sudah jelas dan tidak perlu ada pertanyaan lain, tetapi pada kenyataannya ketika guru menanyakan tentang materi pelajaran sedikit sekali siswa bisa menjawab dengan benar.

Dari beberapa permasalahan pembelajaran yang kurang menarik ini berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN Padang Manis. Berdasarkan data nilai pada semester ganjil, diketahui siswa yang dapat mengerjakan soal tes formatif dari 16 siswa, hanya 4 siswa

(25%) yang mendapat nilai ≥ 65 dengan nilai rata 68, sedangkan sisanya 12 orang (75%) mendapat nilai dibawah 65 dengan nilai rata-rata 56,75.

Guru harus berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menggalakkan dan menyenangkan bagi semua siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilakukan melalui penyampaian pembelajaran yang bervariasi, salah satunya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Berdasarkan hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran tersebut, maka penulis ingin melakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Padang Manis pada mata pelajaran PKn, yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, karena diyakini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2007: 54). Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dimulai dari guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap

penugasan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari empat orang. Melalui model pembelajaran ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi serta melatih sikap bertanggung jawab.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan tersebut perlu diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi PKn dalam praktiknya selalu monoton, karena pada umumnya guru menyajikan pembelajaran dengan metode ceramah langsung melalui cerita, tugas kelompok, mencatat, dan jarang atau belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sehingga aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Padang Manis menjadi kurang.
- b. Rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Padang Manis.
- c. Pembelajaran kurang bervariasi sehingga terkesan membosankan bagi siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran PKn, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Padang Manis tahun pelajaran 2013/2014?
- b. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran PKn, dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Padang Manis tahun pelajaran 2013/2014?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian adalah untuk:

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Padang Manis pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Padang Manis pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

a. Bagi Siswa

Dapat membangkitkan minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn kelas IV SDN Padang Manis tahun pelajaran 2013/2014.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat mengetahui strategi pembelajaran yang tepat demi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga masalah yang dihadapi guru yang berhubungan dengan materi pembelajaran PKn dapat ditanggulangi melalui pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

c. Bagi Sekolah

Memberi sumbangan dan masukan dalam usaha perbaikan proses pembelajaran bagi siswa maupun guru sehingga mutu pendidikan di SDN Padang Manis dapat meningkat.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman saat penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa dimasa yang akan datang.