

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal, otak anak di paksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa di tuntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak lulus dari sekolah mereka pintar teoritis tetapi mereka miskin aplikasi.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru harus lebih kreatif untuk meningkatkan aktivitas siswa, misalnya saja dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman siswa pada materi yang diajarkan, menambah pengalaman belajar siswa mengenai materi yang diajarkan dan siswa juga tidak akan merasa bosan dan jenuh menerima pelajaran. Selain itu materi yang diajarkan akan terasa menarik bagi siswa, sehingga siswa akan merasa senang dan merasakan pengalaman yang lebih menarik dari materi yang diajarkan.

Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, karena itu guru PKn mempunyai kewajiban untuk mengarahkan dan memotivasi siswa agar lebih berminat dalam mempelajari PKn khusus pada materi Jenis-jenis Budaya Indonesia. Agar dapat mengajar dengan efektif, guru harus lebih meningkatkan kesempatan belajar dan pemahaman belajar siswa. Model pembelajaran yang sering digunakan pada pelajaran PKn khususnya pada materi Jenis-jenis Budaya Indonesia hanya diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran yang kurang relevan contohnya pembelajaran langsung atau ceramah. Oleh karena itu diharapkan guru dapat menyajikan

pelajaran yang bisa membuat siswa termotivasi dalam mempelajari materi Jenis-jenis Budaya Indonesia, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dalam pembelajaran.

Kebanyakan guru belum mampu merangsang hasil belajar peserta didik dengan maksimal, karena hanya menggunakan model pembelajaran yang kurang relevan dengan materi. Untuk itu diperlukan adanya suatu cara yang membuat siswa dapat menjelaskan kembali pengetahuannya sendiri sesuai dengan pemahaman yang didapatnya dalam materi Jenis-jenis Budaya Indonesia. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengetahui dan melatih daya serap siswa, sehingga dengan sendirinya dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan formulasi judul “ Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Jenis-jenis Budaya Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Jigsaw* Pada Siswa Kelas IV SDN 06 Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo“.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Cara mengajar guru yang tidak menambah pengalamannya.
2. Cara mengajar guru yang tidak meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Siswa yang merasa bosan dan jenuh dalam menerima pelajaran.
4. Adanya metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa senang dalam pembelajaran, menambah pemahaman dan pengalaman siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah pemahaman siswa pada materi jenis-jenis budaya Indonesia melalui model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas IV SDN 06 Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo akan meningkat?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi jenis-jenis budaya Indonesia melalui model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas IV SDN 06 Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya tehnik pembelajaran di sekolah dengan maksud untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa pada materi jenis-jenis budaya Indonesia melalui model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas IV SDN 06 Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo.

b. Bagi Guru

Memudahkan guru untuk mengorganisir kelas dan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar di kelas.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan metode pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar sehingga akan berpengaruh pemahaman siswa pada materi jenis-jenis budaya Indonesia melalui model pembelajaran *Jigsaw* pada siswa kelas IV SDN 06 Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo.

d. Bagi Peneliti Lanjut

Bagi peneliti lanjut dapat menambah wawasan pengetahuan sehingga lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran.