

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses untuk mengenali yang ada disekitar kita. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah berubahnya tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) yang harus diaplikasikan.

Kompleksnya masalah proses belajar mengajar dan peran guru, maka dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam proses belajar mengajar perlu dikembangkan iklim kondusif yang dapat menumbuhkan sikap dan perilaku belajar secara wajar. Pembelajaran yang bersifat kondusif dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran PKn, beragam metode, model, pendekatan dan teknik digunakan oleh guru.

Model pembelajaran jigsaw adalah salah satu dari beberapa model pembelajaran yang saat ini gemar digunakan dalam setiap pembelajaran. Melalui pembelajaran jigsaw ini siswa diajak bekerja secara kelompok dan secara proaktif mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga diharapkan siswa akan mendapat banyak manfaat. Dalam pembelajaran keopratif ada dua pertanggung jawan kelompok. *Pertama*, mempelajari bahan yan ditugaskan kepada kelompok. *Kedua*,

menjamin anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan (Agus Suprijono, 2009:58-59)

Suatu pengetahuan dapat diterima dan tersimpan lebih baik dalam proses pembelajaran jigsaw, siswa dapat belajar secara dinamis dan interaktif terus ditingkatkan. Peningkatan ini terutama pada mata pelajaran PKn, karena PKn bukanlah sejarah, maka hal yang sangat substansial yang harus dipelajari adalah penanaman nilai-nilai moral dan norma pada siswa sejak dini. Hasil belajar siswa pada bidang PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena hasil belajar siswa merupakan salah satu faktor tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar.

Disamping itu keinginan yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usahanya. Hal ini untuk memudahkan membimbing dan mengarahkan siswa belajar, sehingga siswa mempunyai dorongan dan tertarik untuk belajar, sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan observasi awal dapat diuraikan bahwa dari 20 siswa di kelas VI hanya 4 orang yang siswa atau (20%) orang siswa yang sudah memahami materi yang dijelaskan, sedangkan 16 orang atau (80%) orang siswa yang belum memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru. Dengan demikian, maka sangat perlu dilakukan penerapan model pembelajaran jigsaw pada proses pembelajaran tersebut.

Tabel 1

Ketuntasan siswa

No	Rentang skor	Nilai	Jumlah siswa	Persentase (%)	Ketuntasan
1	1-32	2-64	4	20%	Tuntas
2	32,5-50	65-100	16	80%	Tidak
Jumlah			20	100%	

Sumber data : hasil evaluasi belajar siswa kelas VI

Menurut Arosan's kooperatif jigsaw didesain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan melainkan mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya.

Di SDN 1 Binajaya kelas VI khususnya materi Peran Indonesia di Kawasan Asia tenggara hanya diberikan tugas mandiri sehingga terkesan sistim pembelajaran dinilai tidak efektif. Pemberian tugas mandiri seperti itu dalam metode pembelajaran dinilai kurang tepat, maka diperlukan suasana pembelajaran yang lebih baik lagi. Model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi ketidak aktifan siswa didalam kelas. Dengan diterapkan model jigsaw, maka siswa bukan hanya bisa mengerjakan tugas secara individu melainkan juga dapat membantu teman sekelompoknya yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Mengingat terdapat beberapa masalah yang dipaparkan, maka jelaslah bahwa hal ini akan membawa dampak pada kualitas kegiatan dan hasil belajar siswa. Kondisi semacam ini tentu tidak sejalan dengan semangat untuk menciptakan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran yang kurang bermakna ini akan semakin meluas dan apabila pada proses pembelajaran tersebut guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang memandang siswa sebagai objek, komunikasi lebih banyak berlangsung searah, dan penilaian lebih menekankan aspek kognitif.

Bertolak dari pemikiran tersebut di atas, dan mengingat pentingnya proses pembelajaran PKn sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran harus diperbaiki. Oleh karena itu harapan peneliti dalam penelitian ini perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas, guna meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini cenderung rendah. Pembelajaran jigsaw menjadi pilihan peneliti sebagai model pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Jigsaw* Di Kelas VI SDN 1 Binajaya**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi di lapangan tentang proses pembelajaran selama ini, peneliti telah mengidentifikasi beberapa permasalahan yang selama ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn, diantaranya:

- a) Guru mata pelajaran PKn masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalan dan penelaahan bahan pelajaran
- b) Sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis.
- c) Hasil belajar siswa menjadi sangat terbatas dan kurang, sehingga dalam proses pembelajaran siswa di kelas menjadi tidak aktif dan tidak bergairah untuk bersama-sama proaktif.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka peneliti merumuskan suatu masalah dalam penelitian ini yaitu “ Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas VI SDN I Binajaya”?

1.4. Pemecahan Masalah

Adapun cara pemecahan masalah dalam penelitian ini terhadap beberapa permasalahan di atas, antara lain:

- a) Penggunaan model pembelajaran jigsaw

Pada model pembelajaran jigsaw guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri 4 orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen-komponen yang ditugaskan guru dengan baik.

- b) Menumbuh kembangkan interaksi aktif antara guru dan siswa

Adanya interaksi antara guru dan siswa maka, akan melahirkan pembelajaran yang tidak searah. Siswa akan lebih aktif di dalam kelas serta dapat mengungkapkan materi apa saja yang belum bisa dipahami.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran jigsaw di kelas VI SDN 1 Binajaya.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

a) Bagi siswa

Model pembelajaran jigsaw ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

b) Bagi guru

Penelitian ini merupakan bahan informasi ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil pembelajaran kedepan nanti.

c) Bagi sekolah

Penelitian ini menjadi masukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini.

d) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini merupakan salah satu acuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan serta profesionalisme guru dalam

rangka pemilihan model pembelajaran berupa metode, teknik atau pendekatan guna meningkatkan kualitas pengajaran siswa pada mata pelajaran PKN di sekolah.