

BAB 1

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam rangka menciptakan manusia seutuhnya maka pembangunan pendidikan merupakan bidang paling penting untuk mendapatkan prioritas hubungan dengan hal tersebut, maka pendidikan memerlukan konsep yang baku sehingga pelaksanaan sistem pendidikan dapat tercipta.

Pendidikan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan disegala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksana pendidikan dilapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidikan), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan indonesian lebih baik.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006:4).

Memasuki masa era globalisasi, bangsa Indonesia tidak mati-matinya selalu melakukan pembangunan disegala bidang kehidupan baik pembangunan material maupun spritual termasuk didalamnya sumber daya manusia, salah satu faktor yang menunjang pembangunan atau peningkatan sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan mendapat prioritas utama.

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) adalah mengamati, membaca ,meniru , mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses perbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.

Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk dapat mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Pada system ini siswa diharapkan siswa secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan intruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal.

Proses belajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa, agar senang dan bergairah belajar. Guru berusaha menyediakan dan menggunakan semua potensi dan upaya. Masalah motivasi adalah factor yang penting bagi peserta didik, hanya saja motivasi sangat bervariasi dari segi tinggi rendahnya maupun jenisnya. Guru mewujudkan tujuan itu bukan suatu hal yang mudah. Sehingga sangatlah dibutuhkan sebuah tekad dari berbagai pihak guna meraih

kebersamaan tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran PKn pada umumnya merupakan pembelajaran yang dianggap mudah tetapi pada dasarnya membingungkan siswa. Kondisi umum ini dikarenakan ketidaktahuan akan penyajian materi pembelajaran oleh seorang guru dapat berakibat menurunnya motivasi, keaktifan dan apresiasi siswa dalam proses belajar. Hal ini tentunya dapat mengurangi kualitas belajar. Guru sebagai fasilitator dituntut dapat memodifikasi atau bahkan menerapkan metode atau model pembelajaran baru yang lebih disukai siswa dan meningkatkan keaktifannya. Salah satu peran guru paling penting adalah bagaimana mereka dapat mencerdaskan dan mempersiapkan masa depan anak didik melalui kegiatan belajar yang benar-benar kreatif, terbuka, dan menyenangkan.

Guru adalah motivator dan mediator pembelajaran. Namun kenyataannya guru dalam penyerapan pengetahuan didominasi oleh guru dalam penyerapan pengetahuan dan variasi metode yang kurang diperankan oleh guru. Pada hakikatnya guru harus mampu menyiasati, memberi motivasi serta mampu memberi stimulant kepada siswa untuk bisa belajar. Belajar yang dimaksudkan adalah kolerasi antara guru dan siswa harus saling ketergantungan dengan variasi metode yang tepat. Artinya, guru harus mampu menyiasati dengan sebuah metode dalam penerapan pengetahuan bukan hanya dengan meneton pada penjelasan yang diberikan oleh guru atau metode ceramah atau satu metode saja yang dilakukan.

SMP Negeri 1 Botumoito adalah salah satu sekolah yang ada di Boalemo dengan latar belakang siswa yang bervariasi dan tingkat kemampuan dalam merespon pengetahuan yang bervariasi pula. Sehingga, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang bisa memberi stimulan dari inovator (Guru) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Permasalahannya pada saat pembelajaran berlangsung, khususnya pembelajaran PKN dikelas VIII aktivitas belajar siswa dalam kelas relative rendah. Dari 24 siswa yang ada dikelas VIII, hanya sebanyak 11 orang siswa atau kisaran 46% yang aktif dalam pembelajaran dan cara mengajar guru yang sangat membosankan, serta kurang adanya diskusi disetiap kali pertemuan dan hanya menggunakan metode ceramah saja.

Model pembelajaran Cooperative tipe jigsaw memberi kesempatan siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa tidak harus belajar kepada guru tetapi siswa dapat saling membelajarkan sesama atau saling bertukar pikiran mengenai pengetahuan yang dimiliki sehingga siswa akan lebih terdorong untuk belajar dan mencari informasi atau pengetahuan lebih banyak dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi pembelajaran, siswa pun mampu bekerja sama sehingga mampu menggerakkan psikomotor, dan kognitif siswa dalam memahami pembelajaran. Metode ini pula digunakan untuk mengembangkan kerja Tim dan kemampuan bekerja sama, mengembangkan kegembiraan belajar, informasi, menghilangkan sikap memetingkan diri sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, Untuk itu penulis bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul ***“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw (di kelas VIII SMP N 1 Botumoito)”***

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menyimpulkan beberapa permasalahannya antara lain :

1. Kurangnya aktivitas belajar siswa
2. Metode yang digunakan guru hanya metode ceramah saja
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran PKN
4. Rendahnya partisipasi siswa pada mata pelajaran PPKn
5. Model yang digunakan belum menumbuhkan minat siswa dalam belajar

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan pokok pikiran di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah apakah melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP N 1 Botumoito.

1.4 Pemecahan Masalah

Dari hasil permasalahan sebagaimana dikemukakan di atas, maka cara pemecahan masalah yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan model Cooperative tipe jigsaw dimana memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa dapat menyalurkan pendapat ataupun pengetahuan yang dimilikinya kepada teman-teman sekelasnya dalam berdiskusi. Sehingga siswa akan lebih terdorong untuk mencari informasi, pengetahuan menyangkut materi yang akan dibahas dalam setiap pembelajaran, dan dengan bekerjasama mampu menggerakkan psikomotor, dan kognitif siswa dalam memahami sebuah pembelajaran. Model ini digunakan untuk menyiasati proses belajar mengajar dan juga merupakan trik pendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dalam mendorong praktek pembelajaran dengan baik.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP N 1 Botumoito pada mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran Cooperative tipe Jigsaw.

1.6 Manfaat penelitian

A. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat memotivasi belajar siswa, dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga mencapai ketuntasan belajar.

B. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme dan guru juga harus banyak menguasai berbagai macam-macam metode pembelajaran sehingga dapat memecahkan masalah yang timbul pada proses belajar mengajar berlangsung dalam mata pelajaran PKn.

C. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangsih dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan disekolah.

D. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk melatih dalam mengkaji dan menganalisis strategi aktivitas belajar siswa untuk belajar PKn serta dapat mengetahui sejauh mana keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe jigsaw.