

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan hidup bagi manusia sepanjang hayat. Dengan pendidikan manusia akan memiliki kualitas budi pekerti luhur dan moral yang baik. Menurut Kartadinata (Amin, 2019:XII) “Pendidikan menjadi strategi perwujudan eksistensi dan *sustainability* sebuah bangsa. Pendidikan bertanggung jawab untuk membawa bangsa menjadi bangsa pendidikan.” Tujuan pendidikan menurut Sagala (2010:11) adalah terwujudnya suatu tatanan masyarakat dengan ditandai adanya budi pekerti luhur pada setiap individu dan keadilan negara dalam segi kehidupan. Dengan adanya pendidikan maka akan timbul dalam diri manusia untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Dalam dunia pendidikan, Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 dan wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Sama halnya dengan pendapat Yunus, (2014:7) yang mengemukakan “kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Dengan demikian, belajar PKn dapat menjadikan manusia yang mampu berwarga negara yang baik dan benar serta sadar akan hak maupun kewajibannya.

Dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi di lembaga pendidikan pastilah terjadi interaksi belajar mengajar antara siswa dengan pembelajar. Salah satu masalah yang memerlukan perhatian dalam kegiatan pembelajaran adalah metode, model dan teknik pembelajaran. Pada awalnya metode dan teknik pembelajaran ini kurang mendapatkan perhatian, karena orang berpandangan bahwa pembelajaran itu merupakan suatu kegiatan yang sifatnya praktis, jadi

tidak di perlukan pengetahuan (toeri) yang ada sangkut pautnya dengan pembelajaran. Orang merasa sudah mampu untuk mengajar dan menjadi pendidik atau fasilitator kalau sudah menguasai materi yang akan di sampaikan. Demikian juga proses pendidikan dalam sistem persekolahan kita, umumnya belum menerapkan strategi pembelajaran sampai peserta didik menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolah. Tidak heran kalau mutu pendidikan secara nasional masih rendah. Rendahnya daya serap atau belum terwujudnya keterampilan proses dan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam dunia pendidikan. Maka seorang guru harus mampu memahami kurikulum dengan baik dari teori sampai dengan implementasinya di dalam kelas. Namun dalam pelaksanaannya di lapangan sering ditemukan masalah – masalah dan kegagalan dalam pembelajaran seperti proses pembelajaran kurang maksimal karena media, model, strategi yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga menyebabkan motivasi dan minat belajar siswa tidak baik dan akan terindikasi terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru. Guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis.

Kurang efektifnya proses pembelajaran salah satunya terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Pada mata pelajaran PKn dibutuhkan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw*. Pembelajaran *Jigsaw* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut

kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran jigsaw ini keaktifan siswa (student centered) sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Adapun media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan seorang guru dalam proses belajar mengajar agar siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan. Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat dan merangsang kemampuan siswa untuk dapat berfikir secara mandiri.

Hal ini sejalan dengan observasi yang dilakukan penulis untuk mencari data kebutuhan awal pada penulisan ini. Penulis menemukan kondisi pembelajaran berlangsung kurang efektif, hal ini dikarenakan guru di kelas 5 SDN 4 Telaga masih jarang menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan wawancara, guru juga jarang menggunakan model pembelajaran jigsaw karena siswa merasa kesulitan untuk memahami materi.

Atas dasar tersebut maka dibutuhkan pengembangan model pembelajaran yang menarik, salah satunya yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media audio visual, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian tentang: “Pengembangan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media Audio Visual Pada Pembelajaran PKn Kelas V di Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurang efektifnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat.
2. Kondisi pembelajaran kurang efektif karena guru jarang menggunakan model pembelajaran inovatif.
3. Guru jarang menggunakan pembelajaran jigsaw

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis dapat mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media Audio Visual Pada Pembelajaran PKn Kelas V di Sekolah Dasar?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media audio visual pada pembelajaran PKn kelas V di Sekolah Dasar

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Memaksimalkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan pengembangan model pembelajara *Jigsaw* berbantuan media audio visual di sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktif :

1. Bagi Siswa

Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran sehigga pembelajara mejadi lebih efektif

2. Bagi Guru

Memberikan sumbangan ilmu pada guru bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas dapat tercapai.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

4. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.