

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas dan berbudi luhur. Menurut Tohir (2014), pengertian pendidikan adalah “proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri”. Pendidikan juga perlu untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Menurut Hamalik (2001: 44), penjelasan mengenai mengajar ialah “menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”. Guru sering mendapat berbagai masalah untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran pada siswa. Keaktifan belajar pada siswa yang rendah menjadi salah satu penyebab timbulnya suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran. Terkait guru menurut UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen sebagaimana dikutip Fauzan (2012), menyatakan bahwa:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Menurut Gafur (2012: 11), pengertian strategi pembelajaran adalah “komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran”.

Hal ini tidak semua strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan

pembelajaran semua materi pelajaran. Strategi tersebut harus dipilih dan disesuaikan dengan materi mata pelajaran agar dapat digunakan secara optimal serta optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sebagaimana yang dikutip oleh Ulum (2013) menyatakan penjelasan mengenai keaktifan adalah “secara harfiah berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Aktif mendapat awalan ke- dan akhiran –an, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan”. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik. Siswa merupakan manusia belajar yang aktif dan selalu ingin tahu. Pengertian keaktifan belajar adalah “kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa” (Ulum, 2013).

Keaktifan belajar yang rendah secara tidak langsung akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran PPKn. Salah satu faktor keaktifan belajar yang rendah menjadi permasalahan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, maka dari itu seorang pendidik harus mampu mengatasi persoalan-persoalan tersebut. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Strategi *Snowball Throwing* Kolaborasi *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Dalam Proses Pembelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018”.

## **B. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan bagian penting dan harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Setiap peneliti sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah kendala implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018?
3. Bagaimanakah solusi atas kendala implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018?

## **C. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian merupakan upaya pokok yang akan dikerjakan di dalam pemecahan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mendiskripsikan kendala implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018.
3. Untuk mendiskripsikan solusi atas kendala implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran PPKn pada siswa kelas VII-G SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018.

#### **D. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan gambaran atau skema yang nyata terhadap suatu permasalahan. Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yang jelas. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran aktif di kelas melalui implementasi strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw*.

- b. Menambah wawasan dan pemahaman guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengenai manfaat-manfaat strategi *Snowball Throwing* kolaborasi *Jigsaw* dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c. Kajian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Untuk meningkatkan keaktifan belajar terhadap proses pembelajaran PPKn.
- 2) Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang menyenangkan sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.
- 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran.
- 4) Meningkatkan keterampilan dan kepemimpinan siswa dalam pembelajaran.
- 5) Untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn.

### b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk memberi motivasi para guru agar mengembangkan keterampilan dalam mengajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk pengembangan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan lebih inovatif.
- 3) Memperoleh model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

4) Untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas.

5) Untuk mendapatkan umpan balik (*feed back*) materi pelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah:

1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.

2) Menjadikan sekolah lebih berkualitas dan mempunyai daya saing yang tinggi dengan sekolah lain.

3) Dapat memberi masukan bagi sekolah dalam perbaikan kegiatan pembelajaran.