

BAB I

PENDAHULUAN

PENERAPAN STRATEGI JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DALAM PEMBELAJARAN PKn PADA SISWA KELAS IV SDN 03
BANGSRI KARANGPANDAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013

A. Latar Belakang Masalah

Sejak dulu selalu dibicarakan masalah cara mengajar guru di kelas. Cara mengajar dikenal dengan istilah metode mengajar. Metode dapat diartikan cara. Jika diperhatikan berbagai metode yang dikenal dalam dunia pendidikan atau pembelajaran dan jumlahnya makin mengembang, maka dipertanyakan apakah metode itu. Ada beberapa jawaban untuk itu, di antaranya, “Cara-cara penyajian bahan pembelajaran”. Dalam bahasa Inggris disebut “method”. Dalam kata metode tercakup beberapa faktor seperti, penentuan urutan bahan, penentuan tingkat kesukaran bahan, dan suatu sistem tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Di samping istilah metode yang diartikan sebuah “cara” ; bahkan ada yang menggunakan istilah “model”. Pada umumnya metode lebih cenderung disebut sebuah pendekatan. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata “*approach*” yang dimaksudnya juga “pendekatan”. Di dalam kata pendekatan ada unsur psikhis seperti halnya yang ada pada proses belajar mengajar. Semua guru profesional dituntut terampil mengajar tidak semata-mata hanya menyajikan materi ajar. lapun dituntut memiliki pendekatan mengajar sesuai dengan tujuan instruksional.

Menguasai dan memahami materi yang akan diajarkan agar dengan cara demikian pembelajar akan benar-benar memahami apa yang akan diajarkan.

Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara / model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif).

Melihat kenyataan-kenyataan yang peneliti temui pada sikap siswa di dalam proses pembelajaran tersebut di atas, peneliti berpendapat bahwa aktivitas siswa di SDN Bangsri 03 dalam pembelajaran PKn sangat kurang. Dalam hal ini peneliti berani mengungkapkan karena memang aktivitas siswa SDN Bangsri 03 masih jauh dari pengertian aktivitas yang diungkapkan dari para ahli, seperti Paul D. Dierich dalam Oemar Hamalik (2001: 173), mengemukakan bahwa jenis aktivitas dalam kegiatan lisan atau oral adalah mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. Berdasarkan pengamatan, rendahnya aktifitas siswa berdampak pada hasil belajar PKn yang rendah pula. Berkisar 64 % dari keseluruhan siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti hadapi di dalam proses pembelajaran PKn yang tidak aktif maka peneliti berusaha mencari model pembelajaran lain, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih berkualitas. Model pembelajaran yang akan di coba untuk melakukannya adalah model pembelajaran strategi kooperatif Jigsaw. Ketertarikan peneliti mengambil model pembelajaran strategi kooperatif Jigsaw, karena peneliti melihat dalam model pembelajaran ini semua anggota kelompok diberi tugas dan tanggungjawab, baik individu maupun kelompok. Jadi, keunggulan pada pembelajaran strategi kooperatif Jigsaw dibanding dengan diskusi yaitu seluruh anggota dalam kelompok harus bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan, sebab tugas itu ada yang merupakan tanggung jawab individu dan ada pula tanggung jawab kelompok.

Dari uraian di atas, saat ini pembelajaran PKn di kelas IV SDN Bangsri 03 masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga keaktifan dan kreatifitas siswa kurang atau bahkan tidak muncul dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana penggunaan strategi Jigsaw dapat mengaktifkan siswa serta menumbuhkan kreatifitas yang pada akhirnya membuahkan hasil belajar yang maksimal dengan mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Strategi Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran PKn Pada Siswa Kelas IV SDN 03 Bangsri Karangpandan Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran strategi Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN Bangsri 03?
2. Apakah melalui penerapan model pembelajaran strategi Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Bangsri 03?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktifitas siswa melalui penerapan strategi Jigsaw dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 03 Bangsri Karangpandan.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi Jigsaw dalam mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 03 Bangsri Karangpandan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan dalam dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoritis

- a. Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pelajaran PKn, terutama pada peningkatan hasil belajar menggunakan strategi Jigsaw.

- b. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap strategi pembelajaran di sekolah, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menerapkan strategi Jigsaw.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman serta memperkaya alternatif pilihan sehingga dapat memilih atau mengkombinasikan dengan model lain untuk kepentingan peningkatan kualitas proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa melalui penerapan strategi Jigsaw. Dengan strategi Jigsaw, siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif.

c. Bagi Sekolah (Lembaga Pendidikan)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap sekolah dalam rangka meningkatkan perbaikan kualitas proses belajar mengajar dan hasil pembelajaran.

Memberikan kesempatan bagi sekolah dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui strategi pembelajaran yang inovatif, salah satunya menggunakan strategi Jigsaw.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan uji kemampuan terhadap bekal teori yang diperoleh di bangku kuliah, selain itu peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memilih strategi pembelajaran.