

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu masalah yang menuntut perhatian karena pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia. Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ke tahun selalu diupayakan, baik pendidikan pada tingkat dasar, menengah, maupun ditingkat perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan sistem evaluasi. Pembinaan metode pembelajaran sangat selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar. Disamping itu media pembelajaran yang dikembangkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar.

Mata pelajaran PKn sebagai salah satu bagian pembelajaran di sekolah, sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati dan dihindari oleh sebagian besar siswa. Ketika siswa mengikuti mata pelajaran ini ditemui beberapa kasus, diantaranya; siswa sulit memahami konsepnya, siswa membuat kegaduhan, siswa menunjukkan kelesuan, siswa pasif dan mengantuk. Boleh jadi keadaan tersebut disebabkan karena proses pembelajaran hanya didominasi guru. Strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih konvensional, sehingga belum bisa mendorong siswa berani mengkomunikasikan apa yang ada dipikirkannya, bahkan cenderung membuat siswa pasif.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3).

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan di atas, tugas seorang guru memang berat, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikannya. Jika seorang guru sebagai pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didiknya, maka negara sulit untuk maju, sebaliknya jika guru sebagai pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didiknya, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

“Guru berperan sentral dalam pendidikan dan pembelajaran, perannya sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator” (Sanjaya, 2006 : 19). Peran guru adalah sebagai motivator, guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktifitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Guru sebagai motivator, salah satu peranannya adalah membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, caranya 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).

Seperti yang telah dibuktikan Dyah (2010) dalam penelitian yang berjudul Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Learning Starts With A Question (LSQ)* yang Dikolaborasikan Dengan Strategi Index Card Match Dalam Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Banyudono Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011. Dalam penelitian ini penerapan strategi pembelajaran Aktif *Learning Starts With A Question (LSQ)* yang dikolaborasikan dengan strategi *Index Card Match* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar pada siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 1 Banyudono. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran dapat dibentuk sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peneliti. Sebagai hasilnya hasil belajar dapat dicapai secara maksimal, lebih dari 85% dari keseluruhan siswa kelas X TKJ 2 SMK Banyudono mendapatkan nilai yang melebihi KKM.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan yang peneliti temui dalam proses pembelajaran dan sesuai dengan beberapa uraian di atas, peneliti berpendapat bahwa aktivitas siswa di SDN Bangsri 03 dalam pembelajaran PKn sangat kurang. Dalam hal ini aktifitas dan hasil belajar siswa di SDN Bangsri 03 dirasa masih jauh dari pengertian yang diungkapkan oleh para ahli.

“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” (Dierich, 2001: 173).

Berdasarkan pengalaman yang peneliti hadapi di dalam proses pembelajaran PKn yang tidak efektif maka peneliti berusaha mencari model

pembelajaran lain, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih berkualitas. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi awal peneliti di lokasi penelitian, hanya berkisar 35% dari keseluruhan siswa kelas V SDN 03 Bangsri yang dapat menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru, dan 65% diantaranya kurang begitu memahami materi yang telah disampaikan. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan kurang begitu memancing perhatian dan aktifitas siswa, sehingga hasil belajar tidak maksimal.

Strategi pembelajaran yang akan digunakan adalah Jigsaw. Ketertarikan peneliti mengambil strategi pembelajaran Jigsaw, dikarenakan peneliti melihat dalam strategi pembelajaran Jigsaw setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggungjawab, baik individu maupun kelompok. Jadi, keunggulan pada pembelajaran 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. Sesuai dengan pendapat “Pembelajaran Kooperatif Jigsaw ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok” (Johnson, 1991 : 27).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pengajaran materi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. Oleh sebab itu, peneliti akan meneliti hal tersebut dengan judul yaitu: “ Upaya Peningkatan Aktifitas Siswa Menggunakan Strategi Jigsaw Dalam Pelajaran PKn Materi Peraturan Perundang-undangan Tingkat

Pusat dan Daerah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri 03 Bangsri Kecamatan Karangpandan Tahun 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan judul di atas, maka cukup banyak permasalahan yang dapat dimunculkan atau diidentifikasi, antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran, jika guru masih menggunakan metode konvensional/monoton.
2. Siswa kurang berani dalam mengemukakan pendapat dan harus ditunjuk oleh guru agar mau berpendapat.
3. Siswa beranggapan bahwa dalam belajar kelompok tidak perlu semua bekerja, cukup temannya saja.
4. Siswa dalam kerja kelompok suka membicarakan hal lain yang tidak berhubungan dengan tugas kelompok ketika berdiskusi.
5. Tanggung jawab siswa terhadap tugas masih rendah dalam melalui proses pembelajaran dan mencari jalan keluar suatu masalah yang diangkat dalam diskusi.
6. Siswa sebagai anggota kelompok ada yang tidak mau menerima pendapat teman dalam kelompoknya.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan dan pemfokusan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi pembelajaran Jigsaw sebagai variabel bebas, yang juga termasuk dalam variabel bebas adalah mata pelajaran PKn materi Peraturan Perundang-undangan Tingkat Pusat dan Daerah. Sedangkan variabel terikatnya adalah aktifitas siswa dalam memahami proses pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah penerapan strategi pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas V di SDN 03 Bangsri dalam pelajaran PKn materi Peraturan Perundang-undangan Tingkat Pusat dan Daerah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan dan rumusan masalah masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi Peraturan Perundang-undangan Tingkat Pusat dan Daerah pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui strategi pembelajaran Jigsaw.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Mengembangkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang bermutu.
- b. Melatih guru agar lebih cermat dalam memperhatikan kesulitan belajar siswa.
- c. Mendorong guru untuk menerapkan strategi pembelajaran guna mencapai hasil yang diharapkan.

2. Bagi Siswa

- a. Memberikan suasana pembelajaran yang menggairahkan.
- b. Menghilangkan anggapan bahwa belajar kelompok itu cukup dikerjakan oleh satu atau dua orang saja.
- c. Memupuk pribadi siswa aktif dan kreatif.
- d. Memupuk tanggung jawab individu maupun kelompok.

3. Bagi Sekolah

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan.