

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dalam interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran, peserta didik dibantu oleh guru sebagai fasilitator dalam melibatkan diri untuk membentuk kompetensi, serta mengembangkan dan memodifikasi kegiatan pembelajaran, apabila kegiatan itu menuntut adanya pengembangan dan modifikasi. Kegiatan inti pembelajaran atau pembentukan kompetensi perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif.¹

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Guru lah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya.²

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang sinergis, yakni guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar hingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.³

Berbeda dengan pengertian di atas, selama ini yang terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, dan siswa kurang dilatih untuk mengembangkan pengetahuan yang diterimanya, sehingga potensi diri yang ada pada siswa kurang dapat diaktualisasikan secara optimal.

¹ E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), cet. III, hlm. 204.

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 37.

³ Marno dan Idris, *Strategi & Metode Pengajaran*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2009), hlm. 149.

Usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa, membutuhkan kemampuan pendidik dalam menerapkan metode yang sesuai dan bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan motivasi yang tinggi dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar.⁴ Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif metode *jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif merupakan perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok.⁵ Sedangkan *Jigsaw* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang memungkinkan masing-masing siswa membentuk suatu kelompok mengkhususkan diri pada suatu materi pembelajaran.⁶ Melalui penerapan pembelajaran metode *Jigsaw*, suasana menjadi menyenangkan, siswa merasa memiliki sehingga menjadi lebih aktif, kreatif dan termotivasi oleh teman sekelompok atau antar kelompok.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk kehidupan sehari-hari siswa baik individual maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.⁷ Melalui Pembelajaran Kooperatif metode *Jigsaw* siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri sehingga potensi mereka dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

⁴ Oemar Hamalik, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003), Cet. III, hlm. 17-18.

⁵ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 4.

⁶ Anita Lie, *Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 95.

⁷ Aziz Wahab, dkk., *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), hlm. 2.5.

Berdasarkan wawancara dari peneliti terhadap salah satu dewan guru MI Miftahul Akhlaqiyah, yaitu Pak Abdul Rohman, S.Pd.I selaku guru kelas IV, diperoleh bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih bersifat konvensional yaitu ceramah. Dalam proses belajar mengajar partisipasi siswa relatif rendah. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal.⁸

Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, maka sangatlah penting bagi guru sebagai ujung tombak keberhasilan proses pembelajaran untuk mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang pembelajaran model *Jigsaw*, metode ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih Pembelajaran Kooperatif metode *Jigsaw* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba membahas dan mengkaji serta bermaksud mengadakan penelitian dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul: **Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Materi Sistem Pemerintahan Desa Melalui Pembelajaran Kooperatif Metode *Jigsaw* (Studi Tindakan Siswa Kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Tahun Pelajaran 2012/2013).**

Sedangkan untuk memudahkan pemahaman serta menghindari kesalahpahaman tentang judul penelitian ini, maka peneliti perlu menegaskan berbagai istilah, yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan

Peningkatan adalah sebagai proses, cara pembuatanmeningkatkan (usaha kegiatan dan sebagainya). Meningkatkan adalah menaikkan, mempertinggi, memperhebat (derajat, tarap dan sebagainya).⁹

⁸ Abdul Rohman, *Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV B MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang*

⁹ Tim Penyusun Kamus Besar Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm., 1198

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu pengetahuan yang merupakan suatu kegiatan yang menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Melalui belajar dapat diperoleh hasil yang lebih baik.¹⁰ Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.¹¹

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*Student Centre*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja samadengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Model pembelajaran ini terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.¹²

4. Metode *Jigsaw*

Metode *Jigsaw* merupakan metode pembelajaran kooperatif yang memungkinkan masing-masing siswa membentuk suatu kelompok mengkhususkan diri pada suatu materi pembelajaran.¹³

¹⁰ Kurnia Septa, <http://www.sekolahdasar.net/2011/06/pengertian-hasil-belajar.html>, diakses pada tanggal 12 Maret 2012.

¹¹ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), cet. III, hlm. 3-4.

¹² Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 23

¹³ Anita Lie, *Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 95.

B. RUMUSAN MASALAH

Memperhatikan latar belakang masalah, peneliti memfokuskan penelitian pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif metode *Jigsaw* di kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Tahun Pelajaran 2012/2013. Secara rinci masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif metode *Jigsaw* pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah ?
2. Apakah penerapan pembelajaran kooperatif metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan Pembelajaran Kooperatif metode *Jigsaw* pada mata pelajaran PKn kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah
2. Untuk mengetahui apakah metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah
 - a. Memberikan informasi tentang profil guru dan siswa dalam belajar.
 - b. Memperoleh metode pembelajaran yang memiliki keberpihakan kepada siswa lebih dominan dibanding metode belajar yang lain.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari PKn.
 - b. Sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan dan kemampuan siswa dalam berfikir kompleks.

c. Sebagai umpan balik terhadap keberhasilan belajar siswa.

3. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi kepada guru PKn mengenai situasi pembelajaran PKn.
- b. Sebagai bahan evaluasi bagi guru PKn dalam usahanya untuk meningkatkan keberhasilan mengajar PKn.
- c. Memberikan informasi kepada guru mengenai kesiapan dan daya kritis serta keberhasilan siswa dalam belajar.