

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Seiring perkembangan zaman, siswa akan dihadapkan pada perubahan-perubahan serta tantangan global yang terjadi pada masyarakat yang menuntut tanggung jawab sebagai seorang Warga Negara Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) memiliki peranan penting dalam pembentukan sikap siswa untuk menghadapi perubahan dan permasalahan yang ada di dalam masyarakat. Oleh sebab itu, sebagai mata pelajaran yang diajarkan baik di tingkat dasar sampai perguruan tinggi . sekolah ikut berperan dalam upaya mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang berkarakter, dan bertanggung jawab sesuai yang diamanatkan dalam pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bukanlah semata-mata sebagai sebuah pengetahuan yang bersifat kognitif saja, namun essensi dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terbentuknya sebuah sikap dari siswa sehingga mampu diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Terkait dengan hal tersebut diperlukan sebuah kondisi belajar yang diciptakan oleh guru agar mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kreatif, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab agar tujuan dari pendidikan itu dapat tercapai dalam upaya mewujudkan manusia-manusia yang mampu menghadapi tantangan dalam pembangunan bangsa dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan 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 ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa” (Susanto, 2015: 225). Winarno (2013: 30),” ruang lingkup Pkn sekolah sama dari mulai SD, SMP, dan SMA. Pembedanya adalah pada penjabaran yang ditekankan, kedalaman, dan keluasaan ruang lingkup itu disesuaikan dengan tingkat sekolah. Perwujudan selanjutnya adalah pada masing-masing Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada”.

Guru merupakan figur penting dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Guru berperan sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran siswa karena guru tidak hanya sebagai penyaji informasi. Guru juga harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar bagi siswa agar tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

Peter Shein dalam Sumiati dan Asra (2009: 176) “menyatakan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa adalah 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang siswa katakan dan lakukan”. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran guru yang hanya menggunakan ceramah tanpa melibatkan siswa tingkat pemahaman yang diperoleh sangatlah rendah. Berbeda ketika siswa melakukan sesuatu kemudiandiminta untuk mempresentasikan atau melaporkan di depan kelas maka

tingkat pemahaman siswa lebih baik dibandingkan hanya yang mendengarkan saja.

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru guna membelajarkan anak didik. Sumiati dan Asra ( 2009: 32)” menyatakan proses pembelajaran yang berlandaskan atas asas keaktifan belajar”, menekankan pada proses belajar siswa dan upaya guru dalam mengajar hanya memberi rangsangan, bimbingan, arahan, dan dorongan untuk berlangsungnya proses belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Kaliombo sistem pembelajaran yang digunakan guru di kelas masih terpusat pada guru (teacher center learning). Metode yang digunakan guru kurang variatif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru yang mengajarkan PKn materi tentang mengenal lembaga-lembaga negara tingkat pusat. Pada kegiatan pembelajaran siswa terlihat mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian mencatat materi yang ditulis di papan tulis. Belum ada kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif di kelas. Guru juga kurang interaktif kepada para siswa. Ada siswa yang terlihat mengantuk, ada juga yang ngobrol sendiri dengan temannya. Hasil belajar yang diperoleh siswa saat itu cukup rendah.

Hasil pengamatan tersebut, didukung oleh data hasil pencapaian hasil ulangan harian PKn yang peroleh dari arsip nilai guru. Sejumlah 8 dari 20 siswa kelas IV SDN 1 Kaliombo memperoleh nilai ulangan harian di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65.data hasil belajar.

Siswa menunjukkan bahwa 60% (8 dari 20 siswa) tidak tuntas belajar dan 40% (10 dari 18 siswa) tuntas dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 85. Jadi, ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 40%.

Hasil wawancara yang diperoleh dari keterangan guru menjelaskan bahwa dalam mengajarkan materi PKn memang lebih sering menggunakan metode ceramah. Jarang sekali menggunakan metode lain dan model pembelajaran. Alasannya adalah karena lebih efektif untuk menjelaskan kepada siswa dan tidak memerlukan banyak waktu, sehingga materi lebih cepat selesai.

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan suatu desain baru dalam proses pembelajaran PKn. Selanjutnya diperlukan suatu tindakan perbaikan pada mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbaikan tersebut dimulai dari perbaikan proses pembelajaran melalui upaya menerapkan model pembelajaran yang dinilai efektif untuk pembelajaran mata pelajaran PKn.

Materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang disampaikan apabila hanya bersifat teoretis saja dan masih bersifat teacher centered learning, maka tujuan yang diharapkan dalam pendidikan kewarganegaraan ini sulit tercapai. Oleh sebab itu, perlu diciptakan suasana pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang berorientasi pada siswa dan setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa mencerminkan karakter yang menunjukkan Warga Negara bertanggung jawab, kritis, dan demokratis sesuai dengan amanat pancasila dan UUD 1945.

Model pembelajaran yang mencakup aspek tersebut sangat diperlukan supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran lebih bermakna yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang siswa tidak hanya mendengar saja tetapi juga mengalami dan terlibat secara langsung sehingga siswa lebih lama memupuk pengetahuan. Serta keterlibatan siswa dan kerjasama yang baik pada siswa lain akan menumbuhkan sikap yang positif dan mengembangkan kepribadian siswa.

Model pembelajaran kooperatif mencakup aspek kerjasama, keaktifan, serta tanggung jawab tiap siswanya. Cooperative mengandung pengertian kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif terjadi pencapaian tujuan secara bersama-sama yang sifatnya merata dan menguntungkan setiap anggota kelompoknya. Pengertian pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam proses pembelajaran yang memungkinkan kerja sama dalam menuntaskan permasalahan. Sehubungan dengan pengertian tersebut, “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*” (Riyanto, 2010: 267).

Salah satu macam model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (tim ahli). Dalam penerapan jigsaw dibentuk sebuah kelompok asal dan selanjutnya tiap anggota kelompoknya nanti akan dibagi menjadi sebuah kelompok ahli, dimana setiap anggota dalam kelompok ahli harus menguasai dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, sehingga tiap

anggota mempunyai tanggung jawab masing-masing dan diharapkan tidak satu anggotapun yang pasif. Salah satu keuntungan dari model ini adalah dapat melatih ketrampilan komunikasi siswa karena dalam praktik pembelajaran menggunakan model jigsaw ini siswa harus mampu menyampaikan apa yang telah diterima atau dipelajari dari diskusi kelompok ahli kepada anggota kelompok asalnya.

Pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw siswa akan dikelompokkan secara heterogen dengan jumlah anggota 4 sampai 6 orang tiap kelompoknya. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa subbab. Setiap anggota kelompok membaca subbab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajari bagian yang diberikan itu yang selanjutnya akan didiskusikan dalam kelompok ahli. Setiap siswa diharuskan untuk menguasai tugas yang diperolehnya, sehingga tidak ada siswa yang pasif semua saling bekerjasama dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan, peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Disiplin Dan Prestasi Belajar Pkn Melalui Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* Berbantuan Dengan media Gambar Di Kelas IV SDN 1 Kaliombo”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas ,maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran PKn kelas IV SDN 1 Kaliombo ?
2. Apakah kedisiplinan dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran PKn kelas IV SDN 1 Kaliombo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan:

1. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN 1 Kaliombo dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN 1 Kaliombo dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian Tindakan Kelas ini di harapkan dapat menambah sumber refrensi penelitian yang relevan khususnya bagi mata pelajaran Pkn
  - b. Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat meningkatkan sikap disiplin dan prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

- c. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

## 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini akan memberikan manfaat yaitu:

### a. Bagi Siswa

1. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*
2. Untuk menumbuhkan kedisiplinan siswa dalam mempelajari materi PKn.

### b. Bagi Guru

1. Sebagai sarana bagi guru untuk mampu mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Untuk meningkatkan profesionalisme guru serta meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran PKn.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang berharga dan bermanfaat dalam mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan. Dan menyalurkan ilmu yang saya peroleh selama masa kuliah akan saya salurkan kepada siswa, Untuk mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan berbeda dari apa yang biasa guru kelas berikan.