**BAB I**

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang Masalah

 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Sisdiknas, 23). Sedangkan pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, nasional Indonesia, dan tanggapan terhadap tuntutan perubahan zaman.

 Salah satunya adalah menjadikan peserta didik sebagai makhluk sosial seutuhnya. Hal ini tentu membutuhkan proses dalam pembentukannya dan pembentukan tersebut berkaitan dengan kegiatan belajar dikelas. Salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk sosial adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Tujuan dari mata pelajaran PKn ini agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan. 4). Memiliki Kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkomputisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. (KTSP 2006: 37).

 Model pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja sama. Model pembelajaran ini juga sering disebut model pembelajaran gotong royong yang bertujuan untuk membentuk rasa keinginan untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi sehingga peserta didik dapat belajar untuk memecahkan suatu masalah atau persoalan yang telah dipersiapkan guru, hal ini senada dengan penjelasan Slavin (2005:33) yaitu: “tujuan yang paling penting dari pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw* adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.”

 Seiring dengan perkembangan jaman proses pendidikan mengalami perubahan, begitu pula dengan proses belajar mengajar yang terjadi antara guru dan peserta didik. Untuk meningkatkan rasa antusiasme dan hasil belajar peserta didik agar senang dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan maka dari itu guru harus mengubah tehnik mengajar dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah dengan mengubah tehnik pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw* menurut Slavin (2005:214) yaitu: “jigsaw adalah tehnik pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok yang sama dengan latar belakang yang berbeda.”

 Berdasarkan hasil pengamatan yang saya lakukan di MA YPI Baiturrahman Leles, ditemukan masih banyk peserta didik yang kurang minatnya dalam mengikuti proses pembelajaran PKN, peserta didik lebih cenderung pasif ketika guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga kondisi yang terjadi hanya satu arah yaitu dari guru ke peserta didik.

 Penggunaan model pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw*, diharapkan dapat merubah dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MA YPI Baiturrahman Leles. Berdasarkan kondisi tersebut maka akan dilakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn di MA YPI Baiturrahman Leles.”

## Identifikasi Masalah

 Dilihat dari rendahnya aktifitas dan hasil belajar tersebut diatas maka permasalahannya dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. hanya 7 orang peserta didik (15%) yang telah mencapai KKM sedangkan 38 orang peserta didik (85%) belum tercapainya KKM yaitu 66. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak diajak untuk melakukan pengamatan langsung atas obyek materi pembelajaran.
2. Pembelajaran tidak interaktif. Hal tersebut dikarenakan peserta didik tidak didorong untuk secara langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari dan berinteraksi dengan teman sebayanya untuk mendiskusikan hasil penyelidikannya.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik kurang bereksplorasi dan mengeluarkan pendapat.
4. **Rumusan Masalah dan Pembatas Masalah**
5. **Rumusan Masalah**

 Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalm penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penerapan model *cooperative learning tipe jigsaw* pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?”

1. **Pembatasan Masalah**

 Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* jika diterapkan pada peserta didik dalam pembelajaran PPKn?
2. Bagaiman respon peserta didik selama peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw*?
3. Seberapa efektif belajar peserta didik dan guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw*?
4. **Tujuan Penelitian Dan Kegunaan Penelitian**
5. **Tujuan Penelitian**
	1. Dapat memperoleh gambaran penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn di MA YPI Baiturrahman.
	2. Dapat memperoleh gambaran respon peserta didik pada pembelajaran PKn melalui model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di MA YPI Baiturrahman.
	3. Dapat memperoleh gambaran, seberapa efektif penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam proses pembelajaran PKn di MA YPI Baiturrahman.
6. **Kegunaan Penelitian**

 Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan/institusi di bawah ini:

1. **Secara Teoretis**

 Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran dalam bidang pendidikan, terutama hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model *cooperative learning tipe jigsaw* Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

1. **Secara Praktis**
	* 1. Bagi Guru: Penelitian ini merupakan masukan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam mengajar PKn yang berorientasi pada kualitas hasil belajar.
		2. Bagi Peserta didik: diharapkan peserta didik lebih menyukai lagi pembelajaran PKn dan dapat memberikan kesempatan untuk lebih aktif, kreatif dan menjadi inisiatif sendiri dalam kegiatan pembelajaran.
		3. Bagi Sekolah: diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat memberikan input yang bermanfaat untuk bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembinaan bagi para guru untuk meningkatkan kreatifitas pmbelajaran bagi peserta didik di masa pendatang.
		4. Bagi Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: menambah wawasan bagi mahapeserta didik untuk menghadapi profesi sebagai guru bidang studi PKn.
2. **Variabel dan Indikator Penelitian**
3. **Variabel Penelitian**

Mengenai Variabel penulis mengacu pada pendapat Arikunto (2010:162) mengatakan bahwa “Variabel yang mempengaruhi disebut variable penyebab, variable bebas atau *Independent variable* ( x ), sedangkan variable akibat disebut variable tidak bebas variable tergantung, variable terikat atau *dependent variabel* (y)”.

Jika dikaitkan dengan judul penelitian ini maka ditentukan variabel-variabelnya sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas penelitian ini adalah **“**Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw***”**

1. Variabel Terikat

Variabel terikat penelitian ini adalah **“**Meningkatan Hasil Belajar Peserta didik**”**

**2. Indikator Penelitian**

1. Variabel Bebas dari penelitian ini adalah : “Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*”, dengan Indikator yaitu :
2. Kerja sama
3. Gotong royong
4. Interaksi
5. Variabel Terikat Sedangkan yang menjadi Variabel terikat dalam penelitian ini adalah : Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”, dengan Indikator yaitu :
6. Keefektifan (*effectivness*)
7. Efisiensi (*efficiency*)
8. Daya tarik (*appeal*)
9. **Metode Dan Teknik Pengumpulan Data**
10. **Metode Penelitian**

 Metode merupakan cara yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan. Menurut Suharsimi (2007:2) penelitian adalah suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Menurut Sukardi (dalam Juli Hadi Purnama, 2008:38) metode penelitian adalah kegiatan yang secara sistematis, direncanakan dan mengikuti aturan-aturan oleh yahg dilakukan para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang akan diteliti.

 Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, yaitu penelitian yang hanya bermaksud menggambarkan atau melukiskan realitas objektif pada penelitian dilakukan atau dengan kata lain “riset deskriptif yang bersifat eksploratif bertujuan untuk menggambarkan atau status fenomena.” (Arikunto, 1993:209)

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tehnik penelitian, yaitu:

* 1. Observasi, merupakan salah satu tehnik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi dan kondisi). Tehnik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari prilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.
	2. Angket atau kuesioner, menurut Arikunto (2010:268) yaitu: “sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.” Dalam penelitian ini angket akan diberikan pada peserta didik MA YPI Baiturrahman Leles yang menjadi sampel penelitian.
	3. Wawancara, merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data. Wawancara pada penelitian sampel besar biasanya hanya dilakukan sebagai studi pendahuluan karena tidak mungkin menggunakan wawancara pada 1000 responden, sedangkan pada sampel kecil tehnik wawancara dapat diterapkan sebagai tehnik pengumpul data (umumnya penelitian kualitatif). Dalam penelitian ini wawancara akan dilakukan pada guru MA YPI Baiturrahman Leles.

## Anggapan Dasar Dan Hipotesis

* + - 1. **Anggapan Dasar**

Arikunto (2006: 59) mengatakan bahwa “Angapan dasar adalah suatu hal yang diyakini secara jelas”. Dalam penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, adapun anggapan dasar yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

* + 1. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur heterogen (Slavin, 2005:15).
		2. Model *cooperatif tipe jigsaw* adalah tehnik pembelajaran agar peserta didik bisa bekerja bersama dimana peserta didik dibagi dalam kelompok yaitu sebanyak 4 orang dengan latar belakang yang berbeda, para peserta didik ditugaskan untuk membaca bab, buku kecil atau materi lain, biasanya di bidang studi sosial, geografi ataumateri-materi yang bersifat penjelasan terperinci lainnya. (Rusman, 2012:14)
		3. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai: “hasil ahir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.” (Djamarah, 2000: 25)
		4. Pendidikan kewarganegaran menurut Depdiknas (2006:49), adalah “mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter, diamankan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945.”

## Hipotesis

Berdasarkan anggapan–anggapan di atas, penulis akan mengemukakan hipotesis. menurut Margono (Hatimah, dkk, 2007: 136) “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenerannya”. Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap penjelasan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun Hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Jika implementasi model pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw* diterapkan oleh guru mata pelajaran PPKn, maka aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih efektif.
2. Jika implementasi model pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw* diterapkan oleh guru mata pelajaran PPKn, maka aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih menarik..
3. Jika implementasi model pembelajaran *cooperatif learning tipe jigsaw* diterapkan oleh guru mata pelajaran PPKn, maka hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat.
4. **Populasi dan Sampel**
	* + 1. **Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diteliti. Adapun pengertian populasi menurut Sudjana (1988:6) adalah: “Totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”. Sedangkan menurut Sugiyono (1998:57), populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Berdasarkan pengertian di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah:

1. Guru : 1 orang.
2. Peserta didik : 260 orang.

Jadi total populasi dalam penelitian ini berjumlah 261 orang.

* + - 1. **Sampel**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *simple random sampling*, menurut Sugiyono (2011: 83), “Dikatakan sampel karena pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut.”

Untuk jumlah samplenya, penulis mengambil pendapat Suharsimi Arikunto (1996: 120), yaitu “jika subyek yang diteliti kurang dari 100 orang maka peneliti harus mengambil semuanya, tetapi jika subyeknya lebih dari 100 orang maka peneliti boleh mengambil 10-20-30% dan seterusnya dari jumlah populasi.”

Dengan demikian dikarenakan populasi penelitian ini berjumlah lebih dari 100 orang, yaitu 260 orang, maka penulis mengambil 20% dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{F}{100} X N$$

$$\frac{20}{100} X 260=52$$

Dari perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwasanya yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 52 orang peserta didik atau 20% dari populasi dan ditambah dengan satu orang guru PPKn di MA YPI Baiturrahman Leles.