

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia tentunya tidak lepas dari tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UUD NRI tahun 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan di Indonesia dapat dikatakan berhasil jika tujuan dari pendidikan itu sendiri sudah jelas dan sudah ditempuh dengan tindakan-tindakan yang jelas pula. Namun yang terjadi adalah menurunnya mutu pendidikan di Indonesia, hal itu terlihat jelas dari kualitas siswa di sekolah-sekolah pada umumnya.

Pengalaman membuktikan bahwa kegagalan pengajaran salah satunya disebabkan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan masih bersifat konvensional yang dapat menimbulkan kebosanan, rendahnya daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat menurunkan motivasi peserta didik dalam

belajar. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal.

Dalam proses belajar mengajar khususnya guru PKn mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran berikut media yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Terlebih lagi bagi guru yang membawa mata pelajaran PKn yang merupakan pelajaran yang membosankan bagi siswa pada umumnya. Jadi dalam hal inilah diperlukan peran guru PKn mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Pembelajaran PKn sebenarnya mempunyai peran yang sangat penting. Mata pelajaran PKn diharapkan akan mampu membentuk siswa yang ideal memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi.

Selama ini proses pembelajaran PKn kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal (3DCH) sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran PKn. Akibatnya nilai akhir yang dicapai siswa tidak seperti yang diharapkan. Oleh karena itu perlu dicari jalan keluar untuk mengatasi

masalah tersebut Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kreatif, bisa bekerja sama dan membangun daya pikir yang optimal.

Permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut perlu dicarikan solusinya agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai optimal. Salah satu caranya adalah dengan menemukan metode pembelajaran yang efektif, yang dapat memperbaiki daya tangkap mahasiswa, meningkatkan *attitude* siswa, meningkatkan keaktifan siswa, serta memberikan kesempatan bagi peningkatan ketrampilan terutama di bidang ilmu teknik.

Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang menekankan pada kerjasama dua orang atau lebih untuk memecahkan masalah bersama-sama. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar melalui penempatan siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pembelajaran. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi yang dapat memacu keberhasilan individu melalui kelompoknya.

Salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif adalah metode *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Penelitian STAD telah dikembangkan searah dengan munculnya paradigma baru dalam pembelajaran, yaitu konstruktivisme. STAD dianggap mewakili keaktifan yang disyaratkan oleh konstruktivisme.

Proses pembelajaran dikatakan efektif bila siswa secara aktif dilibatkan dalam mengorganisasikan dan menemukan hubungan informasi yang diperoleh. Penulis melihat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dan model kooperatif tipe *Jigsaw* mampu mengaktifkan siswa bila diorganisasikan dengan baik. Penulis merasa tertarik dengan tipe STAD dan *Jigsaw* karena model pembelajaran ini mampu mengundang siswa untuk berpartisipasi aktif saat dalam kegiatan kelompok maupun proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Melalui model pembelajaran STAD dan *Jigsaw* diharapkan dapat memberikan solusi dan suasana baru yang menarik dalam pengajaran. Sehingga Model Pembelajaran STAD dan *Jigsaw* membawa konsep pemahaman inovatif, dan menekankan keaktifan siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong-royong dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian dengan judul : Studi Efektivitas Pembelajaran PKn antara Model STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa (Studi Kasus Di Kelas VIII SMPN 1 Naman Teran Kec. Naman Teran Kab. Karo Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini. Namun masalah-masalah itu berhubungan dengan Studi Efektivitas pembelajaran PKn dengan model STAD dan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian yang menjadi masalah adalah:

1. Penerapan model STAD dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Naman Teran.
2. Penerapan model *Jigsaw* dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Naman Teran
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran siswa model STAD di SMP Negeri 1 Naman Teran .
4. Peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran siswa model *Jigsaw* di SMP Negeri 1 Naman Teran.
5. Terdapat efektivitas yang signifikan dari model pembelajaran dengan model STAD dan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Naman Teran.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesimpangsiuran dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk memberi arah pada pembatasan penelitian ini yaitu efektivitas penerapan model pembelajaran STAD dan *Jigsaw* terhadap prestasi siswa. Dari penelitian ini penulis ingin mengetahui perbandingan antara model pembelajaran STAD dengan *jigsaw*

terhadap prestasi belajar siswa, maka penelitian ini terbatas pada: “Studi efektivitas pembelajaran PKn antara model STAD dengan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri. 1 Naman Teran Kec.Naman Kab.Karo semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

D. Perumusan masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka selanjutnya dapat dirumuskan permasalahannya yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran siswa model STAD di SMP Negeri 1 Naman Teran?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran siswa model *Jigsaw* di SMP Negeri 1 Naman Teran?
3. Apakah terdapat efektivitas yang signifikan dari model pembelajaran dengan model STAD dan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Naman Teran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tentu saja konsisten dengan rumusan masalah penelitian. Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran PKn antara metode STAD dengan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa di kelas VIII SMPN. 1 Naman Teran semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian hendaknya memberikan manfaat agar apa yang diteliti, diperbuat tidak sia-sia. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran PKn.
2. Siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar dan melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar.
3. Sekolah sebagai penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.
4. Dapat menambah wawasan penulis dalam hal karya ilmiah khususnya tentang model pembelajaran.