

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, “pendidikan adalah usaha belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, Kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat, bangsa dan Negara”.

Perkembangan pendidikan disekolah menengah pertama sangatlah penting, karena pada jenjang sekolah siswa ditanami pendidikan dasar yang akan berguna bagi siswa dikemudian hari, berdasarkan obs Informasi dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas VIII SMP Negeri 10 Medan ditemukan permasalahan pada mata pelajaran pkn masih banyak kendala-kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran seperti: penggunaan media yang kurang sesuai, penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, siswa kurang fokus saat guru menjelaskan, minat belajar siswa yang masih rendah. penggunaan media yang kurang sesuai contoh nya seperti, guru dan siswa masih berpatokan pada buku pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi contohnya seperti, pada saat proses pembelajaran guru dan siswa cenderung menggunakan model konversi once (sp) ceramol. Siswa kurang fokus saat guru menjelaskan, siswa bermain-main saat guru menjelaskan. Minat belajar siswa yang masih rendah contohnya seperti, siswa datang terlambat, siswa tidak mengerjakan Pr. oleh karena itu menyebabkan kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran .

Berbagai cara model pembelajaran yang di gunakan guru, yang bertujuan untuk membenahi kompetensi pengetahuan PKn. Model pembelajaran yang diterapkan harus dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar sesuai harapan yang ada dalam kurikulum. Untuk mencapai tujuan pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Kurniasih dan sani (2016-24) Model pembelajaran *jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Dalam model pembelajaran *jigsaw* ini keaktifan siswa

sangat dibutuhkan. Kunci model kooperatif tipe *jigsaw* ini adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan.

Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dalam pelaksanaannya dibantu dengan media gambar agar pembelajaran yang dilakukan bisa lebih optimal dan bervariasi. Cecep Kusnadi, dkk. (2013-41-42) Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Upaya peningkatan keaktifan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan hasil belajar siswa dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di perlu informasi bahwa hasil belajar siswa Di SMP Negeri 10 Medan dapat di catat:

Tabel 1. 1 Data Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Medan

Kelas	Nilai<80	%	Nilai>80	%	Jumlah	%
8A	11	34.38	21	65.63	32	50
8B	20	62.50	12	37.50	32	50
	31	48.44	33	51.56	64	100

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian Yang berjudul “pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* Berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara Di SMP Negeri 10 Medan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan solusi inovatif melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan bantuan media gambar. model *jigsaw* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kolaborasi, berbagai informasi, dan bertanggung jawab atas pemahaman materi secara mendalam. semetara itu, media gambar dapat mevisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media yang kurang sesuai.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Siswa kurang fokus saat guru menjelaskan
4. Minat belajar siswa yang masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar mendapat arahan pembahasan yang baik. Adapun batasan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* Berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran Pkn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan.

1.4 Rumusan masalah

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tanpa berbantuan media gambar pada mata pelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media gambaran pada mata pelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan Model pembelajaran kooperatif Tipe *jigsaw* Berbantuan Media Gambar pada mata pembelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan.

2. Untuk Mengetahuin hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tanpa berbantuan media gambar pada mata pelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifika dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media gambar pada mata pelajaran PKn tema Bentuk dan kedaulatan negara SMP Negeri 10 Medan ?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media gambar .terhadap hasil belajaran siswa pada mata pelajaran PKn.

1. Bagi siswa ,dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut .
2. Bagi guru,sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengajar terutama dalam meningkatkan hasil belajaran siswa.
3. Bagi sekolah ,hasil penelitian ini menjadi masukan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.