

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis di SMK Negeri 4 Bandung, pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasari bagi pembangunan bangsa. 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.

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran dan kurangnya aktivitas belajar di dalam kelompok.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih meningkatkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit

peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Dan jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

Untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat menentukan. Menurut Wina Sanjaya (2006:19), peran guru adalah: “Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator”. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara /model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif).

Dalam hal ini peneliti berani mengungkapkan karena memang aktivitas siswa SMK Negeri 4 Bandung masih jauh dari pengertian aktivitas yang diungkapkan dari para ahli, seperti Paul D. Dierich dalam Oemar Hamalik (2001: 173), mengemukakan bahwa:

“Jenis aktivitas dalam kegiatan lisan atau oral adalah mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi”.

Berdasarkan pengamatan atau observasi pendahuluan yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa siswa SMK Negeri 4 Bandung dalam melaksanakan diskusi kelas jarang sekali mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, apalagi mengajukan saran.

Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Belajar adalah suatu kegiatan seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan terampilan. Tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku yang paling dalam hubungannya untuk mencapai kesempurnaan hidupnya (Sunaryo, dalam M. Riyanto, 1995 : 3).

Berdasarkan kondisi yang ada di lapangan saat ini menunjukkan bahwa pelajaran PKn dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dianggap hanya hafalan semata dan membuat kurang bergairah dalam mempelajarinya. Hal ini dikarenakan dari proses belajar mengajar guru yang masih dominan menggunakan model belajar konvensional (ceramah) dan tanya jawab. Sementara itu dilihat dari substansi materinya, kelemahan umum dalam peningkatan mutu pendidikan terbatas pada proses pembelajaran mata pelajaran sistem politik di

Indonesia yang selama ini masih terpengaruh oleh proses indoktrinasi, padahal dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia memerlukan keterlibatan siswa secara aktif, sehingga dapat membekali siswa dengan pengetahuan ilmu politik, hukum politik, ilmu sosial, sosiologi, antropologi, dan lain-lain.

Selama ini siswa hanya disajikan objek pembelajaran sehingga kurang mendorong potensi siswa untuk belajar mandiri. Dalam hal mengetes kemampuan siswa pun evaluasi yang diberikan hanya materi yang diajarkan dan hanya menyentuh aspek kognitif siswa, sehingga prestasi siswa menjadi kurang optimal. Dengan demikian guru harus menghindari penyampaian pelajaran yang berkesan dogmatis dan doktriner hanya menggunakan penggunaan model pembelajaran seperti ceramah, agar menjadikan pembelajaran sistem politik di Indonesia lebih menarik penuh tantangan dan bergairah dalam mempelajarinya.

Pembelajaran cooperative learning mengupayakan peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta didik lainnya. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan yang lain pada waktu bersama. Siswa menjadi narasumber bagi siswa yang lain.

Pembelajaran cooperative berbeda dengan metode diskusi dalam kelas. Pembelajaran cooperative menekankan pembelajaran dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan yang optimal. Pembelajaran cooperative meletakkan tanggung jawab individu sekaligus kelompok. Dengan demikian dalam diri siswa tumbuh sikap dan perilaku saling ketergantungan positif, kondisi ini dapat mendorong siswa untuk belajar, bekerja, dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan (Ibrahim, 2006)

Menurut Dewey kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Shlom Sharan mengilhami peminat model pembelajaran cooperative untuk membuat setting kelas dan proses pembelajaran yang memenuhi tiga kondisi

yaitu (a) adanya kontak langsung, (b) sama-sama berperan serta dalam kerja kelompok dan (c) adanya persetujuan antara anggota dalam kelompok tentang setting cooperative tersebut.

Terdapat beberapa tipe model pembelajaran cooperative seperti tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*), tipe *jigsaw* dan *investigasi kelompok* dan pendekatan *struktural*. Dalam tipe *jigsaw* kemampuan berkomunikasi siswa dilatih dalam setiap pembelajarannya melalui diskusi kelompok ahli dan asal. Keterampilan berkomunikasi merupakan sebagian dari aktivitas siswa dalam pembelajaran, maka untuk memecahkan masalah rendahnya aktivitas siswa yang berakibat pada rendahnya hasil dan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw* yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda, oleh karena itu dengan perbedaan manusia dapat saling asih (mencerdaskan). Pembelajaran *cooperative learning* secara sadar menciptakan interaksi yang silih asih sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan bahan ajar, tetapi juga sesama siswa. Pengajaran cooperative memerlukan pendekatan pengajaran melalui kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mencoba untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 4 Bandung dengan mengimplementasikan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw* sebagai salah satu metode belajar

siswa di kelas, dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun judul dari penelitian penulis adalah mengenai: “upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia dengan menggunakan *cooperative learning jigsaw*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia dengan menggunakan pembelajaran *cooperative learning Jigsaw*, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi belajar siswa setelah dilakukan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw*?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini di tunjukan untuk mengetahui “upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia dengan menggunakan *cooperative learning jigsaw*”.

2. Tujuan Khusus

- 1 Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa setelah dilakukan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw*?
- 2 Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *cooperative learning jigsaw*?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penelitian diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut hal yang sama dengan lebih mendalam kemudian hari. Disamping ini peneliti akan memperoleh pengalaman berpikir dalam memecahkan persoalan pendidikan dan pengajaran.

b. Praktis

1. Bagi Penulis

Memperluas wawasan khususnya tentang meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia dengan menggunakan *cooperative learning jigsaw*.

2. Bagi Siswa

- a. Memberikan suasana pembelajaran yang menggairahkan
- b. Menghilangkan anggapan bahwa belajar kelompok itu cukup dikerjakan oleh satu atau dua orang saja

- c. Memupuk pribadi siswa aktif dan kreatif
- d. Memupuk tanggung jawab individu maupun kelompok.

3. Bagi Guru

- a. Mengembangkan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar
- b. Melatih guru agar lebih jeli dalam memperhatikan kesulitan belajar siswa
- c. Sebagai rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran *cooperative learning jigsaw*.

4. Bagi Sekolah

- a. Melahirkan siswa-siswa yang aktif dan kreatif dalam menghadapi permasalahan di lingkungannya.
- b. Diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi dalam menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia di sekolah SMK Negeri 4 Bandung

5. Jurusan PKn UPI

Memberikan tambahan referensi model pembelajaran sistem politik di Indonesia dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

E. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini penulis mengambil ”upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sistem politik di Indonesia dengan menggunakan

cooperative learning jigsaw”. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang judul tersebut, penulis membatasi definisi operasional sebagai berikut:

1. Sistem Politik di Indonesia

”Sistem politik di Indonesia dapat diinterpretasikan, baik sebagai seluruh proses sejarah dari saat berdirinya negara Indonesia sampai dewasa ini, atau hanya dalam periode-periode tertentu dari proses perjalanan sejarah. Dalam kenyataan kita dapat menjumpai perbedaan-perbedaan esensial sistem politik di Indonesia dari periode yang satu ke periode yang lain, misalnya sistem politik demokrasi liberal, sistem politik demokrasi terpimpin, dan sistem politik demokrasi pancasila sedangkan falsafah negara tetap tidak berubah. Sehingga sistem politik di Indonesia adalah sistem politik yang berlaku atau sebagaimana adanya di Indonesia, baik seluruh proses yang utuh maupun hanya sebagian saja”.

Rusadi Kantaprawira (2004:20)

2. Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sistem Politik di Indonesia

Aktivitas Belajar Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26) :

Aktivitas artinya “kegiatan/keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Sedangkan Belajar menurut Oemar Hamalik (2001: 28), adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan

sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pengertian Pembelajaran cooperative (*cooperative Learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok (Slavin, 1984) dalam (Etin Solihat dan Raharjo, 2007 : 4).

4. Pembelajaran *Cooperative Jigsaw*

Dalam pembelajaran *cooperative learning jigsaw* ada 3 karakteristik yaitu: a). kelompok kecil, b). belajar bersama, dan c). pengalaman belajar. Esensi *cooperative learning* adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jonson (1991:27) yang menyatakan bahwa:

“Pembelajaran *cooperative jigsaw* ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”.

F. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung. Sekolah tersebut merupakan salah satu SMK Negeri 4 yang terletak di Jalan Kliningan No. 6 Telp. (022) 7303736 Buah Batu Bandung 40264.

2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas X B SMK Negeri 4 Bandung. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengacu pada hasil observasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru PKn, bahwa siswa kelas X B SMK Negeri 4 Bandung.
- b. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Jika dilihat dari keaktifan siswa belum semuanya siswa dapat memberikan keaktifan dalam proses belajar.
- c. Adanya keterbukaan dari pihak sekolah terutama guru mata pelajaran PKn terhadap penelitian yang akan dilaksanakan.