**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak sebagai fasilitor yang berusaha mencipatakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Oleh karena itu, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswa merupakan subyek utama dalam belajar.

Mengajar adalah membimbing belajar siswa sehingga ia mampu belajar. Dengan demikian aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga siswa lah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.

Pada kenyataannya selama ini kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah oleh kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajarn konvensional (masih berpusat pada metode ceramah) sehingga siswa hanya duduk diam mendengarkan. Kegiatan belajar mengajar terfokus kepada guru dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan untuk mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru, itu pun hanya dilakukan oleh sebagian kecil siswa, sehingga hal tersebut mengakibatkan prestasi belajar siswa kurang meningkat.

Diketahui masalah yang timbul dalam pembelajaran PPKn yaitu rendahnya prestasi belajar siswa, disebabkan beberapa faktor yakni: 1) kurangnya pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan. 2) siswa kurang ditantang untuk berpikir kritis mengenai persoalan-persoalan yang terjadi. 3) guru kurang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. 4) metode pembelajaran yang diberikan yang diberikan tidak bervariasi sehingga terkesan membosankan. Faktor lain penyebabnya yaitu guru kurang memaksimalkan fasilitas yang ada serta siswa jenuh dan bosan memperhatikan penjelasan dari guru karena materi PPKn berupa teori-teori.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa metode yang digunakan kurang bervariatif, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, muncul anggapan bahwa pembelajaran PPKn cenderung membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari. Apabila dibiarkan terus menerus prestasi belajar siswa akan menjadi rendah.

Penggunaan model pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan mengekspresikan diri. Model pembelajaran cooperative learning jigsaw adalah model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tim “ahli” yang dibagi dalam beberpa kelompok sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena “siswa lebih mudah memahami penjelasan dari temannya dibanding penjelasan dari guru, karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan”. (Sulaiman dalam Wahyuni, 2001: 2).

Salah satu yang dapat dilakukan agar siswa dapat menguasai dan memahami pelajaran PPKn dengan baik adalah dengan bantuan media belajar dan model pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa swbab stimulus yang dapat di proses berbagai inera. Menurut Levie dalam Arsyad (2013:12) stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep.

National Education Assocation (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika (Sadiman dkk, 2010:6) mendefinisikan: ‘media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi’. Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2013:3) mengatakan “bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Sejalan dengan itu, meluasnya kemajuan dibidang komunikasi dan teknologi serta tingginya dinamika dalam dunia pendidikan semakin memperluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi dalam proses pembelajaran.

Powerpoint merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan telah terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penggunaan sebagai media pembelajaran powerpoint termasuk kedalam pembelajaran berbasis multimedia presentasi. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis. Media ini cukup efektif sebab menggunakan media projektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu penyajian, sehingga mengakomodasikan modalitas belajar siswa.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Permasalahan yang umumnya dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengemas proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid. Pembelajaran yang bermutu tentunya memberikan bekas yang sangat dalam bagi setiap murid dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Jigsaw Dengan Media Powerpoint Untuk Meningatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X MAS Al Washliyah Gading Tanjung Balai Tahun Ajaran 2016/2017”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Pada kenyataan, di sekolah-sekolah seringkali guru yang aktif, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif.
2. Guru dalam melakukan proses pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah.
3. Materi PPKn berupa teori-teori sehingga membuat siswa jenuh dan bosan untuk memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung.
4. Siswa kesulitan untuk mengingat informasi mengenai pembahasan materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.
5. Prestasi siswa masih rendah dalam mata pelajaran PPKn.

**1.3 Batasan Masalah**

Karena luasnya masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahannya. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang akan di teliti dapat terjangkau sesuai dengan kemampuan penulis serta menjadi lebih terarah.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran dibatasi pada Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw (Tim Ahli).
2. Pengaruh penerapan model pembelajaran Coopertive Learning Jigsaw dengan Media Powerpoint dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X MAS AL Washliyah Gading Tanjung Balai T.A. 2016/2017 dalam mata pelajaran PPKn.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah model pembelajaran cooperative learning jigsaw dengan media powerpoint dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X MAS Al Washliyah Gading Tanjung Balai?”

**1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn setelah diterapkannya model pembelajaran cooperative learning jigsaw dengan media powerpoint pada siswa kelas X MAS Al Washliyah Gading Tanjung Balai T.A. 2016/2017.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar PPKn setelah diterapkannya model pembelajaran cooperative learning jigsaw dengan media powerpoint pada siswa kelas X MAS Al Washliyah Gading Tanjung Balai T.A. 2016/2017.
3. Memberikan gambaran tentang metode pembelajaran dan media pebelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dan menjadikan siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru PPKn dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar PPKn.
2. Sumbangan pemikiran bagi guru PPKn dalam mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa belajar PPKn.
3. Proses belajar mengajar PPKn tidak lagi monoton, karena ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat, tidak konvesional tetapi variatif.

**1.7 Anggapan Dasar**

Menurut Winarno Surakhmad (dalam Arikunto:2013:104) mendifinisikan: “Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik”.

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah “melalui penerapan model pembelajaran coopertive learning jigsaw dengan media powerpoint akan meningkatkan prestasi belajar”.

**1.8 Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sementara secara teoritis di anggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2007 : 67).

Berdasarkan pendapat di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Melalui penerapan model pembelajaran cooperative learning jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X MAS Al Washliyah Gading Tanjung Balai T.A 2016/2017”.