**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung di dalam jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di semua potensi siswa dalam diri individu. Kegiatan pembelajaran saat ini di arahkan untuk memberdayakan agar memiliki kompetensi dalam upaya mengembangkan dan menumbuhkan sikap, pengetahuan dan keterampilan, dengan mengkondisikan pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas, kerja sama kelompok, kemandirian, kepemimpinan, solidaritas, empati, toleransi, kecakapan komunikasi siswa dalam hidup bermasyarakat dan berbangsa.

 Berdasarkan pernyataan di atas sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I Pasal I, menjelaskan bahwa :

 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa-siswi secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan demikian, proses pembelajaran di katakan berhasil ketika siswa-siswi dapat menguasai materi yang guru sampaikan dan telah mencapai tujuan pembelajaran yang di tentukan sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, maka guru merupakan kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal. Guru sebagai pengajar, paling tidak harus menguasai bahan yang di ajarkannya dan terampil dalam mengajarkannya. Untuk membantu meningkatkan prestasi belajar dan perkembangan siswa-siswi, seorang guru memang perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan kondisi yang menyenangkan, siswa pun akan lebih mudah dalam menerima dan menguasai materi yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu menyusun skenario pembelajaran yang tepat untuk di terapkan bersama siswa-siswi.

Namun persoalannya adalah guru sering kali kurang memahami bentuk-bentuk model dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar di saat itulah siswa akan merasa jenuh, bosan, dan malas mengikuti pelajaran. Karena itu pemerintah mengeluarkan atau membuat kurikulum sebagai salah satu pedoman untuk guru-guru agar bisa menjadi bahan kajian untuk mata pelajaran PKn yang membuat siswa untuk memecahkan masalah dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Terkait rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 183 Garanta, maka peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai salah satu pembelajaran yang bermakna pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti mewawancara terhadap guru kelas yang di lakukan di SD Negeri 183 Garanta, kecamatan Ujung Loe Kabupaten Bulukumba, di laksanakan pada bulan Oktober 2015 sampai bulan desember 2015, maka peneliti mendapatkan data bahwa dalam hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn masih rendah, ini terlihat pada nilai hasil ujian tengga semester sebagian besar siswa berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tentukan yakni nilai 70 . Rendahnya hasil belajar PKn di sebabkan oleh 2 faktor yaitu guru dan siswa sebagai berikut :

* + - 1. Faktor yang di alami Guru
1. Guru kurang memacu siswa untuk lebih aktif, kreatif, serta bertangung jawab terhadap proses belajarnya
2. Guru kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis
3. Guru kurang memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menerapkan ide yang di miliki untuk menjelaskan materi yang di pelajari kepada siswa lain dalam kelompok tesebut.
	* + 1. Faktor dari siswa-siswa :
4. Siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran
5. Siswa kurang berpikir kritis
6. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran

 Berdasarkan faktor-faktor guru dan siswa, maka peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* agar dapat meningkatkan hasil belajar, siswa kelas V SDN 183 Garanta Kecamatan Ujung loe Kabupaten Bulukumba.

 Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Rusman, maka pembelajaran ini akan menjadi efektif dan membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Akhir dari penerapan model pembelajaran ini di harapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 183 Garanta Kecamatan Ujung Loe Kabupaten Bulukumba meningkat.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat di rumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Bagaimanakah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SDN 183 Garanta Kecamatan Ujung Loe Kabupaten Bulukumba?

1. **TUJUAN PENELITIAN**

 Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk medeskripsikan hasil belajar PKn pada siswa Kelas V SDN 183 Garanta Kecamatan Ujung loe Kabupaten Bulukumba.

1. **MANFAAT PENELITIAN**
2. **Manfaat Teoretis**
3. Bagi akademisi : Penemuan ini dapat di jadikan sebagai suatu landasan teori model pembelajaran pada umumnya dan pada khususnya untuk meningkatkan hasil belajar PKn sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran disekolah dasar.
4. Bagi peneliti, sebagai referensi atau bahan banding bagi peneliti yang ingin mengkaji permasalahan yang relevan dan tambahan wawasan serta pengetahuan mengenai implementasi model-model pembelajaran.
5. **Manfaat Praktis**
6. Siswa : Akan dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga di harapkan hal ini akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa bagaimana mengenal bentuk-bentuk organisasi dalam PKn.
7. Guru : Sebagai referensi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya akan menumbuh kembangkan semangat persaingan positif di dalam lingkungan sekolah menuju upaya peningkatan kualitas hasil pembelajaran.
8. Sekolah : Di harapkan penelitian ini bermanfaat dalam upaya pengembangan mutu dan proses pembelajaran yang terdapat besarnya motivasi serta peningkatan hasil belajar siswa.