

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan membantu manusia untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka dan menjadikannya peluang untuk pertumbuhan pribadi yang lebih baik lagi. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1) bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peranan pendidikan inilah yang akan dapat memajukan bangsa dan negara, maka dari itu pendidikan sangat perlu dilaksanakan sebaik mungkin untuk membangun kesadaran manusia akan pentingnya pendidikan (Atmaja, 2023).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga memiliki peran penting dalam memajukan bangsa dan negara. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dengan menanamkan siswa tentang kesadaran kebangsaan, cinta tanah air, nilai nilai demokrasi, dan tanggung jawab sosial sedini mungkin PPKn berperan strategis

dalam mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter kuat sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi bagi bangsa dan negara (Andi, 2023).

Dalam proses pembelajaran, peran guru sangat menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan (Ramadhan dkk, 2024). Keberhasilan proses belajar-mengajar sangat bergantung pada kecermatan guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan metode yang kurang sesuai dapat menyebabkan siswa kurang aktif, tidak termotivasi, bahkan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan (Utami, et al.,2025) dalam meningkatkan interaksi pembelajaran pada siswa, guru dituntut untuk memilih atau merancang metode, model, dan strategi pembelajaran yang kreatif, menarik, serta efektif, salah satu pendekatan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang dipilih guru disesuaikan dengan karakteristik, potensi, sikap, dan minat siswa. Untuk itu dalam pembelajaran dibutuhkan guru yang kreatif dalam memilih dan menentukan model pembelajaran. Dengan pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ayu Wahyuni, 2018)

Sesuai kemajuan dan tuntutan zaman, guru harus memiliki kemampuan memahami peserta didik dengan berbagai keunikannya agar mampu untuk menghadapi mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Dalam kaitannya dengan perencanaan, guru dituntut untuk membuat persiapan mengajar yang efektif dan efisien. Namun pada saat ini, proses pembelajaran masih kurang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Guru dominan menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pelajaran secara langsung kepada siswa. Metode ceramah dianggap efektif dalam mengajarkan konsep-konsep dasar dan teori yang memerlukan pemahaman yang jelas dan mendalam, namun kecenderungan menciptakan pembelajaran yang bersifat satu arah, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar (Dewi, 2023).

Belajar di kelas adalah salah satu cara utama untuk mendapatkan ilmu dan pemahaman yang mendalam tentang berbagai materi. Namun, tidak semua siswa dapat memaksimalkan proses pembelajaran ini dengan efektif. Tantangan seperti sulitnya memahami materi, gangguan konsentrasi, dan kurangnya minat belajar siswa sering kali menjadi penghambat. Oleh karena itu, penting bagi setiap guru untuk memilih model belajar yang efektif. Dengan model pembelajaran yang tepat, siswa tidak hanya dapat memahami pelajaran dengan lebih baik tetapi juga mampu menghemat waktu dan energi. Kegiatan belajar bersama dapat membantu memicu belajar aktif. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh sinergi yang khas untuk penguasaan materi pelajaran. Maka dari itu guru

dituntut kesabarannya dan sikap terbuka sehingga siswa lebih aktif dan berminat belajar. Guru memberikan kesempatan untuk siswa mencari sendiri pengetahuan yang didapat dari berbagai sumber, guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan, guru hanya berperan sebagai fasilitator atau pendamping yang membantu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran ideal adalah pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa, dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, merangsang agar siswa aktif serta kegiatan belajar berlangsung dengan aman dan nyaman (Kertih, et al.,2023). Hal ini karena, proses pembelajaran yang optimal adalah interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan juga siswa dengan sumber belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 7 Singaraja. Siswa di SMP Negeri 7 Singaraja menunjukkan sikap yang kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran PPKn di dalam kelas. Hal ini disebabkan karena guru relatif menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa kurang dapat berpartisipasi aktif seperti bertanya dan menyampaikan pendapat. Dengan demikian maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, karena metode ini memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan (Sukadi, 2018) siswa lebih suka dan lebih berminat jika dibelajarkan secara kelompok kooperatif tanpa meninggalkan tanggung jawab individu. Dengan membentuk kelompok belajar, siswa dibagi menjadi beberapa anggota dalam satu kelompok dengan pembagian tugas yang jelas,

siswa merasa lebih bertanggung jawab dan termotivasi untuk berkontribusi, yang dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, interaksi yang terjadi selama diskusi kelompok dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga mendorong siswa untuk saling mengajarkan, yang tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial (Setiawan, 2017). Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dalam Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri 7 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini:

1. Rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar materi PPKn masih menjadi hambatan yang cukup mencolok dalam proses pembelajaran di kelas. Fenomena ini tercermin dari minimnya partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh siswa selama proses belajar berlangsung. Ketidaktertarikan tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik belum sepenuhnya terdorong untuk terlibat dalam materi yang disampaikan oleh guru.
2. Dominasi metode pembelajaran konvensional yang masih diterapkan secara luas oleh sebagian guru juga turut memperparah situasi. Model ceramah yang bersifat satu arah menyebabkan komunikasi di kelas menjadi kaku dan kurang dialogis. Siswa cenderung menjadi pendengar pasif, sehingga daya kritis mereka tidak berkembang secara optimal.

3. Minimnya interaksi selama proses pembelajaran oleh siswa juga teridentifikasi sebagai masalah yang signifikan. Dalam konteks pembelajaran PPKn, interaksi sosial sangat penting karena materi yang diajarkan berkaitan erat dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kurangnya aktivitas kolaboratif dalam bentuk diskusi kelompok, studi kasus, atau simulasi, membuat siswa kehilangan kesempatan untuk melatih kemampuan komunikasi, berpikir reflektif, dan bekerja sama dalam memecahkan permasalahan.
4. Implikasi partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn secara langsung terlihat pada capaian hasil belajar yang kurang memuaskan. Ketika siswa tidak merasa tertarik atau terlibat dalam proses pembelajaran, maka pemahaman mereka terhadap materi pun menjadi dangkal. Hal ini berdampak pada nilai akademik yang rendah dan ketidaktercapaian kompetensi yang diharapkan. Permasalahan ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang berjalan belum sepenuhnya efektif, baik dari segi pendekatan yang digunakan, strategi pengajaran yang diterapkan, maupun tingkat keterlibatan peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, fokus utama dalam penelitian ini diarahkan pada upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Melalui penerapan model jigsaw, pembelajaran diharapkan dapat berlangsung lebih interaktif dan kolaboratif, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif,

tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan bertanggung jawab atas bagian materi yang dipelajarinya. Dengan meningkatnya minat dan partisipasi siswa, secara tidak langsung akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji secara sistematis bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 7 Singaraja, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan diatas adapun rumusan masalah yang peneliti akan kaji adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 7 Singaraja?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 7 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan diatas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw di SMP N 7 Singaraja pada mata pelajaran PPKn.
2. Meningkatkan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw di SMP N 7 Singaraja pada mata pelajaran PPKn.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan sebelumnya, adapun manfaat dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Membantu pengembangan ilmu pengetahuan dan teori dari model pembelajaran untuk kemajuan dan kualitas pendidikan di Indonesia yang lebih bisa segera tercapai tujuan yang sebenarnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* ini dapat dijadikan salah satu pilihan model dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sekolah terutama dalam pembelajaran PPKn ataupun mata pelajaran jenis lainnya yang cocok dan bisa disesuaikan lagi.

b. Bagi guru

Dapat memodifikasi kebiasaan mengajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa untuk mencapai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas.

c. Bagi siswa

Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan sosial siswa terutama dalam pemahaman akan materi PPKn.

d. Bagi penulis dan peneliti lain

Penelitian ini sangatlah bermanfaat bagi penulis dalam peningkatan rasa paham dalam implementasi langsung model-model pembelajaran di sekolah secara real, karena sebelumnya hanya sebatas teori di perkuliaan. Selain itu bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan metode pembelajaran kooperatif *jigsaw*, dalam berbagai mata pelajaran atau jenjang pendidikan ini jadi referensi tambahan.