

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana 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 dan masyarakat. Rendahnya kualitas SDM dapat disebabkan oleh rendahnya kualitas pendidikan. Rendahnya kualitas pendidikan diartikan sebagian kurang berhasilnya suatu proses belajar mengajar di suatu lingkungan pendidikan tersebut. Penyebabnya adalah proses pembelajaran yang tidak berlangsung dengan baik. Dalam ranah psikomotor, kita akan berbicara mengenai keterampilan siswa, misalnya keterampilan berbicara, mengutarakan pendapat, menyajikan laporan (baik lisan maupun tulisan). Dan dalam ranah kognitif kita akan berbicara mengenai kemampuan-kemampuan yang hendaknya dimiliki siswa, misalnya: kemampuan pemahaman konsep, kemampuan penalaran dan komunikasi, kemampuan pemecahan masalah dan lain sebagainya (Iskandar, 2009: 90).

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam peningkatan kuaalitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Yang harus digaris bawahi adalah peningkatan kualitas dan

kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas di berbagai bidang (Hakim, 2010: 1)

Berdasarkan hasil angket terhadap siswa yang diberikan pada tanggal 5 Agustus 2019 pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMKN 2 Bangkalan, dari 27 sampel, ada 70,3% siswa kesulitan dalam materi pemrograman dasar. Berdasarkan pernyataan hasil angket terkait pendapat siswa kurang diberi teori saat pembelajaran berlangsung mengakibatkan siswa kesulitan untuk memahami teori pemograman dasar. Selain itu, pada pernyataan yang sama menyatakan bahwa banyak simbol-simbol yang harus di hafal oleh siswa yang menjadikan materi pemrograman dasar ini sulit dipahami bagi siswa. Hasil dari angket dapat dilihat pada lampiran 9.

Seperti yang telah dipaparkan di atas, untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yang nantinya akan mampu membawa siswa lebih aktif. Salah satu model pembelajaran yang demikian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan belajar yang menyenangkan (Rusman, 2012: 218).

Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif learing*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dengan kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri ari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi

yang lebih luas yaitu interaksi dan suatu komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa (Rusman, 2012: 203).

Menurut (Rusman, 2012: 217) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mengambil pola cara berkerja sebuah gergaji (*zigzag*) yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara berkerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar mejadi komponen-komponen yang kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari 4-6 siswa. Sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab masing-masing. Berdasarkan paparan di atas, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan keaktifan siswa sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dalam mata pelajaran memograman dasar terdapat tiga submateri. Diantaranya struktur algoritma dengan *natural language*, struktur Algoritma dengan *Flowchart* dan dan struktur algoritma dengan *pseudocode*. Ketiga submateri dari buku (Novianto, 2013) yang berjudul pemograman dasar, akan siswa pelajari dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Sebab dari ketiga submateri tersebut akan dibagi kedalam beberapa kelompok ahli. Hal ini nantinya akan memudahkan siswa untuk lebih memahami materi tersebut (Rusman, 2012: 220).

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* karena diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nora Mawinda dkk (2014) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Dasar Kelistrikan Dan Elektronika Kelas X TAV di SMKN 1 Padang”. Dalam penelitiannya tersebut Nora Mawinda memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,35 > 1,670)$. Hasil pengujian menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari perhitungan prosentase pembelajaran tipe jigsaw berpengaruh sebesar 9,72 % terhadap hasil belajar siswa.

Selain penelitian tersebut ada penelitian oleh yang dilakukan oleh Riskiyah (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 3 Klaten” dalam penelitiannya Riskiyah menyebutkan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada mata pelajaran dasar desain terhadap hasil belajar siswa kelas x di SMKN 3 Klaten. Berdasarkan hasil uji *t-test* yaitu $6,554 \geq 1,991$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* secara signifikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ Di SMKN 2 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ di SMK 2 Bangkalan?
2. Bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap mata pelajaran pemrograman dasar kelas X di SMK 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMKN 2 Bangkalan.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran pemrograman dasar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* kelas X TKJ di SMK 2 Bangkalan

1.4 Batasan Penelitian

Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka masalah yang di batasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*
2. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya mata pelajaran pemrograman dasar
3. Penelitian ini hanya dibatasi pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang di berikan terhadap siswa dalam menjadikan siswa lebih mampu berpikir kreatif.

2. Bagi guru

Dapat mengubah pola dan sikap guru dalam mengajar yang semula berperan sebagai pemberi informasi menjadi berperan sebagai fasilitator dan mediator yang dinamis sehingga belajar mengajar dapat dirancang dan dilaksanakan secara efektif , efisien, kreatif dan inovatif.

3. Bagi Peneliti

Mendapatkan fakta bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih efektif meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kreativitas siswa.