

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pondasi yang sistematis untuk membangun pemahaman serta keterampilan siswa dalam mengembangkan potensi diri, keterampilan, dan kepribadian siswa melalui pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran untuk membangun bangsa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan Pendidikan melakukan upaya sadar dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Upaya ini bertujuan agar mereka dapat mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, keterampilan mengendalikan diri, Kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka sejak itu pendidikan serta keterampilan mengelola kelas sangat penting karena memberikan ruang bagi semua siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam diskusi dan kegiatan, menjadikan pembelajaran lebih inklusif dan kolaboratif (Sidiknas, 2023). Selain itu, untuk mendorong peserta didik melakukan refleksi, digunakan tool kolaboratif yang memungkinkan mereka untuk mengungkapkan dan memperjelas pemahaman, pemikiran, perencanaan konseptual, serta proses kreatif yang mereka jalani (Daryanto, 2022).

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan kurikulum dan metode pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kreativitas mereka dan mendukung terciptanya inovasi yang produktif (Mulyasa, 2023).

Kebebasan ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik, potensi, dan kebutuhan siswa di kelasnya masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Sejalan dengan itu, Kebijakan Merdeka Belajar dapat menjadi alternatif solusi dalam menghadapi tantangan pendidikan saat ini karena dirancang dengan mempertimbangkan keinginan serta mengutamakan kebutuhan peserta didik (Stefany, 2023). Dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, merdeka belajar mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih fleksibel, menyenangkan, dan inklusif, serta memberi ruang bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan minat dan bakat mereka. Salah satu inovasi produktif yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif, yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris, yaitu "*Cooperative Learning*". Dalam kamus Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerja sama, sementara *learning* berarti pembelajaran atau pengetahuan. Oleh karena itu, "*Cooperative Learning*" dapat diartikan sebagai pembelajaran kooperatif. Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil akademik siswa, mendorong penerimaan terhadap keragaman di antara teman-teman, serta mengembangkan keterampilan sosial (Surur, 2020).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model ini terinspirasi dari pola kerja gergaji (*zigzag*), Tempat di mana siswa mendapatkan pembelajaran melalui kerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kelompok tersebut, setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat, mengolah informasi yang diperoleh,

serta meningkatkan keterampilan komunikasi, baik dengan anggota kelompoknya maupun dengan kelompok lainnya (Gultom, 2022).

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan pendekatan belajar kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa dengan keanggotaan yang heterogen. Pada model ini, siswa bekerja sama satu sama lain secara positif dan saling bergantung, serta bertanggung jawab atas pemahaman materi secara keseluruhan. Pembelajaran tipe *jigsaw* melibatkan dua jenis kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok ahli bertugas menguasai satu bagian materi, yang kemudian dibawa Kembali ke kelompok awal untuk memberikan penjelasan kepada anggota lainnya. Model ini dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa, baik terhadap pembelajaran diri sendiri maupun terhadap pembelajaran teman-teman mereka. Selain memahami materi, siswa juga diharapkan mampu menjelaskan dan menjelaskan materi tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Dengan demikian, tercipta saling ketergantungan dan kerja sama yang kolaboratif antar siswa dalam mempelajari materi yang diberikan (Uki, 2021).

Shoimin (2016) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki berbagai keunggulan, di antaranya mampu mencegah perilaku agresif yang disebabkan oleh kompetisi berlebihan serta menghindari isolasi dalam pembelajaran individu, tanpa mengurangi pencapaian aspek kognitif. Disamping itu, model ini juga membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Efektivitas serta hasil pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggabungkan model ini dengan media yang tepat, khususnya media yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi *Padlet*, yang dikenal sebagai papan buletin elektronik atau dinding digital. *Padlet* memungkinkan instruktur untuk mempublikasikan berbagai materi pembelajaran, seperti teks, gambar, dokumen, dan video, yang dapat memperkuat proses pembelajaran sehingga menjadi lebih interaktif dan menarik (Narimawati, 2022). *Padlet* adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar, video, file, dan berbagai tautan, serta memberikan komentar pada postingan. Aplikasi ini juga memungkinkan pembuatan dinding publik atau pribadi, Aplikasi ini juga memungkinkan pembuatan dinding publik atau pribadi, yang memfasilitasi pertukaran informasi secara interaktif antara pengguna (Khairuman, 2022).

Dalam hal ini Sejahtra (2021) mengatakan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa telah banyak dilakukan. Salah satu inovasi yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif yang dibantu dengan aplikasi *Padlet*. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang memanfaatkan aplikasi *Padlet*, siswa diharapkan dapat berdiskusi secara aktif melalui papan virtual setelah menerima penjelasan awal dari guru. Aplikasi *Padlet* memungkinkan siswa untuk berbagi pemahaman, menjelaskan materi kepada teman yang belum memahami, serta mendiskusikan topik yang dipelajari. Sebagai platform berbasis *web*, *Padlet* menyediakan ruang interaktif di mana siswa dapat mengunggah, berbagi, dan mendiskusikan berbagai materi secara *real-time*. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memahami materi, sehingga pemahaman mereka dapat berkembang secara menyeluruh. Kemampuan untuk berkolaborasi secara online

juga memungkinkan diskusi dan pembelajaran berlangsung di luar jam sekolah, memberikan fleksibilitas, dan mendukung pembelajaran mandiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bersama salah satu guru mata pelajaran Dasar pemrograman keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kamal yaitu ibu Walidatul Widad, S.Pd pada hari Rabu 25 September 2024, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah terdapat pada lampiran 8.2. Hal ini tercermin dari kurangnya perhatian siswa saat guru memberikan penjelasan serta minimnya antusiasme ketika pembelajaran dimulai sehingga sebelum memulai pembelajaran guru memberikan aturan-aturan yang tidak boleh dilanggar oleh siswa. Guru harus berusaha lebih keras dalam menarik perhatian siswa di saat pembelajaran berlangsung. Dan siswa baru dapat lebih dikendalikan ketika sudah memasuki semester kedua.

Dalam proses belajar mengajar, guru menggunakan media proyektor dan presentasi *Power Point* serta metode ceramah. Setelah itu, kegiatan belajar dilanjutkan dengan kerja kelompok yang berfokus pada studi kasus. Namun, perhatian siswa selama proses pembelajaran masih kurang optimal. Saat diberi tugas kelompok, beberapa siswa menunjukkan sikap pesimis, khususnya jika mereka merasa tidak menguasai materi. Pada umumnya, hanya ada beberapa siswa dalam kelompok yang memahami materi dan bertugas menjelaskan kepada teman-temannya, sementara anggota kelompok lainnya kurang terlibat aktif.

Agar tugas kelompok berjalan dengan baik, guru perlu memberikan batas waktu (*deadline*) yang jelas dan memastikan aturan pembelajaran diterapkan dengan disiplin. Selain itu, diperlukan metode pengajaran yang lebih variatif agar

dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mendorong kolaborasi yang lebih efektif di dalam kelompok.

Disamping itu hasil wawancara dengan beberapa siswa bahwa guru masih menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah serta mengandalkan media PPT dan proyektor. Guru mengajar dengan metode ceramah. Siswa lebih aktif ketika mereka diberikan tugas secara kelompok karena menurut siswa lebih mudah dipahami ketika bekerja sama namun tetap mendapatkan tugas masing-masing, serta ketika ada beberapa materi yang mereka belum paham mereka menanyakan lagi kepada guru namun tetap bertanya sesama teman, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang berbantuan *Padlet* ini sangat membantu dalam pembelajaran.

Dalam hal ini Ahmad (2020) mengatakan hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang diterapkan dengan baik bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh terhadap kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Biluhu menunjukkan besarnya pengaruh sebesar 88,5%. Sementara itu, sisanya sebesar 11,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, studi oleh Nurhayati (2022) hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada siklus 1, hanya 12 siswa (37,5%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sementara pada siklus 2, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 27 siswa (84,38%). Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 62 menjadi 87.

Maka dari itu salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa didalam kelas yaitu dengan model pembelajaran yang menarik, seperti model

pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama, serta meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Selain itu, model ini juga mendorong partisipasi aktif dari semua siswa, termasuk yang pemalu atau kurang percaya diri, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi kelompok. Selain itu, pembelajaran kooperatif menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana semua siswa merasa dihargai dan terlibat, serta membangun rasa saling percaya dan respek di antara mereka. Model ini juga efektif dalam meningkatkan retensi informasi dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja, seperti kerja tim dan komunikasi, sambil mendukung kemandirian dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai penjelasan latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kamal. Sehingga dengan demikian dipilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Padlet* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Kamal”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka diemukan rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *padlet* terhadap hasil belajar siswa materi jenis alat ukur?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *padlet* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis alat ukur?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *padlet* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis alat ukur?

1.3 Tujuan

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah ditemukan oleh peneliti, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *padlet* terhadap hasil belajar siswa materi jenis alat ukur.
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *padlet* terhadap hasil belajar siswa materi jenis alat ukur.
3. Mengukur respon siswa terhadap pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan aplikasi *padlet* terhadap hasil belajar siswa materi jenis alat ukur.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sebagai referensi unuk penelitan selanjutnya, dengan harapan dapat memperkuat landasan teori yang sudah berkembang terkait pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada jenis alat ukur jaringan komputer di Sekolah Menengah Kejuaruan Negeri 1 Kamal.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Bagi Guru memberikan solusi untuk memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jenis alat ukur jaringan komputer.

2. Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta mendorong siswa dapat berfikir kritis dalam mengutarakan pendapat.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sumber referensi dalam meningkakan kualias pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan serta wawasan yang lebih luas dalam model pembelajaran kooperatif.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian dalam model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis alat ukur jaringan komputer di SMKN 1 Kamal antara lain:

1. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Kamal
2. Model yang di pakai ialah model pembelajaran kooperatif tipe jigaw
3. Mata pelajaran jenis alat ukur jaringan komputer di SMKN 1 Kamal
4. Kelas yang menjadi penelitian adalah Kelas TKJ 2
5. Hasil Belajar yang di teliti yaitu hasil belajar ranah kognitif

1.6 Definisi Istilah

1. Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ini adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kerjasama di antar sesama siswa dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tentukan. Pembelajaran kooperatif melibatkan interaksi aktif antara anggota kelompok untuk saling membantu, berbagi informasi, dan menyelesaikan tugas bersama.

2. Kooperatif Tipe *jigsaw*

Kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kerja sama kelompok.

3. Aplikasi *Padlet*

Aplikasi ini merupakan platform berbasis web yang dapat diakses melalui *web browser* atau aplikasi di perangkat *Android* dan *iOS* yang menyediakan ruang interaktif yang memudahkan siswa untuk berdiskusi, berbagi ide, dan

menyimpan berbagai materi secara *real-time*. Pengguna dapat membuat papan tempat orang lain dapat berkontribusi dengan menambahkan teks, gambar, video, file, tautan, atau dokumen. Tersedia berbagai tata letak papan, seperti *grid*, kolom, atau *mind map*, untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Perubahan yang dibuat oleh pengguna lain muncul secara langsung, membuat kolaborasi lebih efisien. Mendukung berbagai format file, seperti PDF, gambar, video, dan audio. Papan bisa diatur sebagai publik, privat, atau hanya untuk orang-orang tertentu yang memiliki tautan.

4. Hasil Belajar

Menurut Dakhi (2020) hasil belajar merujuk pada prestasi yang dicapai siswa secara akademis, yang dapat diukur melalui ujian dan tugas. Selain itu, keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan juga berperan penting dalam mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Hamali (2017) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.