

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang sangat cepat dewasa ini membawa dampak signifikan pada banyak bidang, salah satunya pendidikan. Pendidikan menjadi ukuran kemajuan negara, sebab melalui pendidikan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Meski demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi banyak hambatan. Ketidakkonsistenan kebijakan pendidikan, terutama dalam hal pergantian kurikulum, sering menimbulkan perdebatan dan berdampak pada kelancaran proses pembelajaran di sekolah. Tujuan adanya perubahan kurikulum di Indonesia adalah sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan sebanyak sebelas kali. Perubahan kurikulum tersebut terjadi pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013 dan 2021.

Kurikulum diartikan sebagai seperangkat dokumen tertulis mengenai suatu rencana pelaksanaan pendidikan yang mencakup mata pelajaran tertentu yang akan diberikan kepada siswa oleh lembaga pendidikan dalam beberapa periode ke depan. Perubahan kurikulum tidak hanya dialami oleh pendidik, tetapi juga peserta didik. Keduanya berperan penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pada kurikulum saat ini, terdapat transformasi pembelajaran bermakna melalui model *deep learning* yang bertujuan memperdalam penguasaan materi dan juga membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh serta menyadari proses pembelajaran dengan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kharisma et al., 2025).

Penerapan *deep learning* pada pembelajaran akan lebih maksimal jika ada peran pendukung seperti model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan terarah. Model pembelajaran itu sendiri merupakan perangkat atau strategi yang diterapkan guru untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru dituntut untuk memperbarui tata cara pembelajaran di kelas melalui pemilihan model pembelajaran yang relevan, sehingga dapat mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa (Laila et al., 2023). Ketika model pembelajaran yang sesuai diterapkan, penggunaan *deep learning* tidak hanya terbatas sebagai fasilitas tambahan, tetapi juga dapat membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis, adaptif, dan selaras dengan karakteristik siswa. Selain itu, pemanfaatan *deep learning* dalam analisis data pendidikan semakin berkembang. Pendekatan ini memiliki kemampuan untuk mengenali pola data secara lebih presisi, termasuk dalam mengidentifikasi tingkat motivasi belajar melalui respons yang diberikan siswa. Dengan demikian, analisis berbasis *deep learning* diharapkan dapat menghasilkan informasi yang lebih komprehensif dan objektif dibandingkan metode analisis konvensional. Dalam konteks pembelajaran, Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menjadi salah satu alternatif yang efektif sehingga data motivasi yang dianalisis melalui *deep learning* menjadi lebih relevan dan akurat.

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan interaksi dan kolaborasi antar siswa dalam kelompok-kelompok kecil agar mereka dapat mencapai tujuan belajar secara kolektif. Dari berbagai tipe yang ada, model *jigsaw* menjadi salah satu yang menarik untuk diteliti lebih mendalam.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pendekatan yang mengorganisasi siswa dalam dua jenis kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Pada metode ini, setiap individu mempelajari segmen materi yang berbeda dan selanjutnya bertugas menyampaikan pemahamannya kepada rekan-rekan dalam kelompoknya. Dengan adanya peran yang jelas bagi setiap individu maka akan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa didalam kelas. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk menempatkan siswa sebagai pembelajar aktif melalui pembagian peran yang memiliki tanggung jawab individu maupun kelompok agar mendorong siswa untuk berinteraksi, diskusi, dan aktif didalam kelas.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan setiap individu untuk melakukan sesuatu dan mempengaruhi pencapaian yang hendak menjadi tujuan hidup. Dorongan itu muncul apabila terdapat hal yang disenangi pada bidang tersebut sehingga berhasil mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Motivasi berasal dari dua sumber utama, yaitu motivasi intrinsik yang merujuk pada dorongan yang muncul dari dalam individu dan motivasi ekstrinsik yang melibatkan beberapa faktor dari luar individu, seperti pujian, dan pengakuan yang dapat diperoleh dari hasil belajar (Rismayanti et al., 2023). Dalam proses pembelajaran dibutuhkan motivasi yang kuat terhadap peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil pengamatan yang dilakukan terhadap seorang guru pengajar Pemrograman Web di SMK Negeri 3 Pamekasan menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan bersifat repetitif. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar menurun, membuat mereka kurang aktif di kelas, terutama jika kelompok belajar terlalu besar sehingga tidak

semua siswa mendapatkan kesempatan berperan secara aktif. Pada pembelajaran Pemrograman Web khususnya materi *JavaScript* cenderung lebih banyak menekankan praktik dari pada teori, namun pengerjaan individual menjadi halangan untuk saat ini, karena siswa kurang percaya diri terhadap hasilnya sendiri sehingga menghabiskan waktu yang relatif panjang. Dampak dari permasalahan ini terlihat pada tidak optimalnya aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Hal ini menjadi landasan peneliti untuk memilih materi tersebut, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai pendekatan yang diyakini mampu memberikan perbaikan yang nyata.

Model ini memiliki peran penting, baik dalam kelompok maupun individu karena setiap individu memiliki tanggung jawabnya masing-masing didalam kelompoknya, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dengan pemahaman yang lebih baik juga dapat membantu teman-temannya yang masih mengalami kesulitan agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Dengan adanya tanggung jawab individu dalam kelompok, kepercayaan diri siswa pun meningkat seiring dengan penguasaan materi yang lebih baik (Hutabarat et al., 2021)

Salah satu keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan membentuk kelompok asal (*Home Group*) untuk mendorong pembelajaran kolaboratif dalam memperoleh tujuan kelompok dengan membangun rasa tanggung jawab agar saling menyampaikan topik yang sudah dipelajari dari kelompok ahli. Sedangkan pembentukan kelompok ahli (*Expert Group*) berfokus mempelajari bagian materi yang sudah ditentukan di kelompok asal sebelumnya secara mendalam, sehingga mereka menjadi ahli pada topik tersebut. Dengan begitu

proses pada model ini mengembangkan keterampilan presentasi dan komunikasi untuk menjelaskan dan mendiskusikan materi. Dengan menjadi ahli pada suatu topik, siswa akan merasa lebih percaya diri saat mengajarkan materi kepada anggotanya dikelompok asal.

Penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Arrasyid et al., (2022) yang berjudul “*Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika dikelas IV SD gugus V Tegaldimo*” ditemukan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (menggunakan model jigsaw) mencapai 89,17 dengan jumlah 12 siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM.

Sedangkan, kelas kontrol (metode konvensional) hanya memperoleh 58,57 maka dari itu adanya peningkatan nilai sejumlah 30,60 dengan memanfaatkan model jigsaw apabila dibandingkan terhadap model pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan mengenai “pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw berjalan efektif karena melibatkan guru dan seluruh siswa secara langsung dalam proses pembelajaran”.

Kemudian penelitian dari Rusmana et al., (2019) yang berjudul “*Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa*” ditemukan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (jigsaw) masih belum maksimal yaitu 65,313 dari skala 100 dengan nilai tertinggi 85. Hal tersebut masih terdapat faktor lain yang memberikan pengaruh efektivitasnya, seperti motivasi belajar, interaksi siswa atau pemahaman konsep yang lebih kompleks. Sedangkan, kelas kontrol (konvensional) mendapatkan nilai rata-rata 56,833 dari skala 100 dengan nilai tertinggi 75. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun model jigsaw lebih efektif dibandingkan metode konvensional masih terdapat tantangan dalam

penerapannya yang perlu diteliti lebih lanjut.

Kemudian penelitian dari Widyanto et al., (2023) yang berjudul “*The Implementation of the Jigsaw-Type Cooperative Learning Model to Enhance Students Motivation and Participation in Physical Education*” ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini menghasilkan peningkatan yang terukur dalam motivasi dan partisipasi siswa. Dari kondisi awal yang minim keterlibatan siswa untuk berkembang menjadi siswa yang kurang aktif menjadi aktif dan termotivas. Terdapat indikator motivasi intrinsik rata-rata (5.0) dan aktif berpartisipasi (%) dengan hasil kondisi awal (2.8) mencapai hasil aktif 60 %, siklus 1 (3.4) mencapai hasil aktif 71% , serta siklus 2 (4.1) mencapai hasil aktif 89%.

Meskipun bukti empiris membuktikan mengenai model kooperatif tipe Jigsaw dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada tingkat SMK masih terbatas dan belum banyak dikembangkan. Hal ini sangat utama dikarenakan motivasi belajar mempunyai peran utama untuk kesuksesan akademik siswa. Dengan demikian, penelitian difokuskan pada : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Pendekatan Deep Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi JavaScript Kelas XI SMK di Pamekasan”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas adalah:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas XI SMK di Pamekasan sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw?

2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas XI SMK di Pamekasan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK di Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas XI SMK di Pamekasan sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas XI SMK di Pamekasan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK di Pamekasan.

1.4 Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah dipaparkan, manfaat penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai bentuk kontribusi yang diharapkan muncul dari hasil penelitian yang dilakukan:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi studi-studi selanjutnya, sehingga mampu memberikan kontribusi dalam memperkuat

landasan teoretis terkait dampak model kooperatif tipe Jigsaw terhadap motivasi belajar peserta didik dengan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran Pemrograman Web kelas XI SMK.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi para pengajar, penelitian ini menghadirkan informasi secara lebih menyeluruh mengenai bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat diimplementasikan secara efektif dalam mata pelajaran Pemrograman Web, terutama untuk materi JavaScript.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, serta kemampuan dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kreativitas. Selain itu, dapat mendukung mereka dalam menetapkan keputusan yang tepat dalam situasi yang kompleks.
- c. Bagi sekolah, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa yang maksimal pada mata pelajaran Pemrograman Web khususnya materi *JavaScript* serta memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang berperan signifikan dalam peningkatan motivasi belajar siswa di kelas.

1.5 Batasan Penelitian

Dengan adanya batasan pada penelitian, tentu tujuannya supaya penelitian ini lebih terarah serta perlu ditentukan batasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Batasan penelitian mencakup subjek penelitian, yaitu siswa kelas XI SMK yang memprogrami mata pelajaran Pemrograman Web khususnya materi *JavaScript*.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran

kooperatif tipe jigsaw, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa.

3. Metode pengumpulan data meliputi penggunaan instrumen non-tes pada siswa .
4. Pelaksanaan dilakukan dalam waktu tertentu, yaitu selama satu semester pelajaran.
5. Penelitian dilakukan di satu sekolah saja.

1.6 Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang diterapkan seorang pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Model ini menjadi pedoman bagi pendidik untuk mengatur langkah-langkah pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan mampu diperoleh dengan maksimal. Melalui terdapat model pembelajaran, guru lebih mudah dalam menggunakan metode, strategi, maupun teknik yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang akan disampaikan.
2. Jigsaw adalah pembelajaran kooperatif dengan mengutamakan kolaborasi pada kelompok kecil. Siswa awalnya ditempatkan dalam kelompok asal, kemudian untuk anggota menerima segmen materi yang harus dianalisis bersama kelompok ahli tersebut, siswa mendiskusikan dan mengembangkan pemahaman terhadap bagian materi tertentu. Kemudian, mereka kembali menuju kelompok asal dalam menyampaikan dan mengajarkan materi yang telah dipahami kepada teman sekelompoknya.
3. Motivasi Belajar adalah suatu dorongan dari dalam diri yang mencakup kepuasan pribadi, minat dan keinginan untuk memahami materi, serta dorongan dari luar seperti pujian dan berupa pengakuan. Keduanya sangat

penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga siswa akan lebih bersemangat, berdedikasi dan berfokus dalam menghadapi proses pembelajaran.

4. *Deep Learning* adalah cabang dari kecerdasan buatan yang menggunakan struktur jaringan saraf tiruan yang terdiri banyak lapisan guna memproses dan memahami data secara mendalam. *Deep learning* mampu mengenali pola kompleks dari berbagai jenis data, sehingga menghasilkan analisis yang lebih akurat dan adaptif.
5. Pemrograman Web adalah mata pelajaran pada kelas XI SMK yang menjadi landasan siswa sebagai mata pelajaran produktif . Untuk jurusan Rekayasa Perangkat Lunak, Pemrograman Web berfungsi sebagai dasar dalam membuat dan pengembangan aplikasi berbasis web yang dapat dijalankan melalui internet.
6. *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mengembangkan halaman web agar memiliki kemampuan interaktif serta menampilkan elemen yang bersifat dinamis. Jika HTML berfungsi sebagai struktur dasar dan CSS mengatur tampilan, maka JavaScript berperan sebagai penggerak yang memungkinkan halaman web dapat merespons tindakan pengguna.