

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang universal bagi kehidupan manusia karena pendidikan dapat mendukung perkembangan dari setiap tonggak peradaban di dunia. Namun di Indonesia sendiri pendidikan menjadi suatu permasalahan penting yang perlu diperhatikan, hal ini dikarenakan bahwa mutu pendidikan masyarakat Indonesia masih rendah. Rendahnya mutu pendidikan sering dilihat pada kualitas hasil *output* pendidikan yang masih kurang mampu dalam bersaing di dunia, hal ini juga akan berpengaruh besar terhadap kualitas sumber daya manusia.

Menurut Amin. dkk (2018:11) mengatakan bahwa, “pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting, setiap bangsa dan negara perlu mempersiapkan segala hal dalam menghadapi pengaruh perkembangan teknologi terhadap pendidikan untuk peningkatan kualitas pendidikan”. Kualitas pendidikan sebagai salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia (SDM), bermakna strategis bagi pembangunan nasional, pembangunan pendidikan nasional akan maksimal, jika SDM yang dihasilkan melalui pendidikan berkualitas.

Mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas itu tidak luput dari pada pelaksanaan suatu proses pendidikan, karena dalam suatu proses pendidikan seseorang akan mengalami perubahan sikap serta diberikan bekal berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Kemajuan dalam lembaga pendidikan akan memberi berpengaruh penting pada kemajuan sistem pendidikan nasional yang berkomitmen mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu lembaga pendidikan formal, yang berkomitmen untuk menghasilkan SDM yang berkualitas adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang siap mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan diharapkan mampu memenuhi tuntutan dunia usaha dan industri sesuai bidang keahlian masing-masing. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengedepankan pengembangan kemampuan serta keterampilan siswa dan siswa dapat memilih bidang keahlian yang sesuai dengan minat siswa. Menurut Sartana (2012:1) mengatakan bahwa, “pendidikan Kejuruan (*Vocational Education*) adalah sistem pendidikan yang menuntut peserta didiknya untuk menguasai kompetensi tertentu dalam hal ini adalah siswa sekolah menengah kejuruan”. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Karya Beringin merupakan salah satu SMK yang ada di Lhoksumawe, yang mana terdapat beberapa konsentrasi kerujuannya.

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang diperoleh peneliti saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Oktober 2018 di SMK Karya Beringin Lhokseumawe, dimana dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO), guru seringkali menggunakan model pembelajaran langsung, akan tetapi dalam penerapannya tidak terlaksana secara maksimal, karena proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang sesuai dengan sintaks dari model pembelajaran

langsung, dimana tidak adanya proses demonstrasi guru terhadap siswa, sehingga siswa hanya mencatat serta lebih sering belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru berdasarkan materi yang ada di *jobsheet* tanpa adanya keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran dan setelah itu siswa hanya mengerjakan apa yang di perintahkan guru.

Penggunaan model pembelajaran langsung secara berulang-ulang juga dapat menimbulkan kebosanan terhadap diri siswa, dimana siswa menjadi kurang tertarik dan kurang antusias untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga malu bertanya walaupun belum memahami materi yang telah dibahas, hal seperti ini menyebabkan tidak adanya umpan balik dalam pembelajaran, sehingga yang terjadi hanya komunikasi satu arah, yaitu guru kepada siswa. Dengan demikian interaksi dalam kelas tidak dapat tercipta dengan baik dan suasana pembelajaran dikelas juga menjadi tidak hidup, hal-hal yang demikian dapat berpengaruh besar terhadap prestasi belajar siswa nantinya.

Hasil Rekapitulasi data ujian tengah semester tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran PDO dimana pada kelas X TBSM A, dari 20 siswa, hanya 41% siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 75.00, sedangkan di kelas X TBSM B siswa yang mampu mencapai nilai KKM hanya 32% dari jumlah siswa 22 orang.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan adanya pembaharuan suatu model pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan serta dapat menciptakan interaksi yang baik guna mencapai tujuan

pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif yaitu pembelajaran kooperatif.

Menurut Fathurrohman (2015:44) mengemukakan bahwa, “model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar sesama siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Amin. dkk (2018:12) mengemukakan bahwa, “model kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan pembentukan kelompok yang bertujuan pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik, serta menumbuhkan keterampilan sosial dalam kerja sama tim”. Ada beberapa model pembelajaran kooperatif diantaranya *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Team-Game-Tournament* (TGT), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dan Jigsaw.

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Eko dan Raibowo (2020:62) mengatakan bahwa, model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk berpikir secara aktif, kreatif, dan inovatif dan model pembelajaran ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual siswa tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu model pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari 4-6 siswa yang heterogen. Kelompok tersebut dibentuk agar siswa dapat belajar kepada anggota kelompoknya dan tiap anggota kelompok masing-masing memiliki tanggung jawab individu dan kelompok.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif jigsaw karena, model jigsaw menuntut siswa untuk belajar secara berkelompok, dengan demikian pengetahuan siswa akan lebih cepat berkembang, alasannya setiap siswa akan lebih leluasa dalam mengutarakan pendapatnya. Karena siswa tidak canggung berhadapan dengan teman sejawat, dengan demikian siswa akan saling membantu antara siswa satu dengan yang lainnya dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan, serta mendorong siswa untuk aktif baik secara individu maupun kelompok. Sementara pada penelitian terdahulu yang relevan tentang model pembelajaran Jigsaw yang dilakukan oleh Muhlisin (2018) menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 60% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah (2012) diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yang diperoleh sebesar 69,9 sedangkan kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai sebesar 86,05. Sedangkan dalam uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,887$ dan pada tabel distribusi normal dengan menetapkan taraf nyata 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,991$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini, diharapkan mampu menjadikan siswa tidak lagi bergantung pada penjelasan dan evaluasi dari guru, akan tetapi siswa secara mandiri dapat mengolah informasi serta dapat memecahkan masalah dalam tugas yang diberikan sehingga prestasi belajar diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) di kelas X Teknik Bisnis Sepeda Motor SMK Karya Beringin Lhokseumawe” dengan harapan siswa dapat aktif agar prestasi belajarnya dapat meningkatkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu : “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) di kelas X Teknik Bisnis Sepeda Motor SMK Karya Beringin Lhokseumawe?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) di kelas X Teknik Bisnis Sepeda Motor SMK Karya Beringin Lhokseumawe.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu :

- 1) Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam hal memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan model-model pembelajaran kooperatif yang menarik lainnya.
- 2) Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan agar dapat meningkatkan keefektifan dan kualitas dalam proses pembelajaran dengan pemilihan model-model pembelajaran yang tepat dan bervariasi.
- 3) Bagi siswa, diharapkan dapat membantu meningkatkan prestasi belajarnya dan siswa juga mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dalam proses pembelajarannya.
- 4) Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan memberi pengalaman sebagai bekal ketika terjun ke dalam dunia kerja di bidang pendidikan nantinya.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, dapat bermanfaat sebagai referensi untuk kepentingan penelitian yang berkaitan.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan asumsi jawaban sementara terhadap suatu masalah yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2017:26) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif

(PDTO) di kelas X Teknik Bisnis Sepeda Motor SMK Karya Beringin Lhokseumawe”.

1.6 Definisi Istilah

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat melatih siswa untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompoknya serta dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Shoimin (2018:90) mengemukakan bahwa “Model Jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang secara heterogen.

2. Prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan suatu hasil pencapaian siswa setelah melaksanakan aktivitas pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat. Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai *posttest* yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui evaluasi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Arifin, 2017:12)