

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Mengembangkan kurikulum secara optimal diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang ideal. Ada tiga klasifikasi untuk tingkat pendidikan di Indonesia yaitu non-formal, informal, dan formal. Instruksi yang diberikan di ruang kelas sebelum anak mulai bersekolah dikenal sebagai pendidikan formal, sedangkan pendidikan non-formal adalah pengajaran yang diterima di luar lingkungan sekolah yang terorganisir, metedis, dan mudah beradaptasi. Jenjang pendidikan formal ialah SD, SMP, SMA atau SMK. SMK merupakan lembaga pendidikan yang memiliki keterampilan dan dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja. Salah satu perbaikan dalam bidang pendidikan yaitu pembaharuan dalam kurikulum.

Kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini telah diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Sebagaimana dinyatakan dalam Surat Edaran Nomor 0574/H.H3/SK.02.01/2023 menjelaskan bahwa kurikulum merdeka memiliki tiga pilihan implementasi yang diterapkan pada tahun 2023/2024 yaitu mandiri belajar menurut satuan pendidikan, mandiri berubah menurut kurikulum merdeka, mandiri berbagi menurut kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dapat di implementasikan salah satunya mandiri belajar yang berarti siswa harus siap dengan belajar mandiri. Tidak hanya kurikulum yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, strategi pengajaran yang digunakan di dalam kelas memiliki dampak yang besar. Guru sering menggunakan strategi pengajaran yang sama dari tahun ke tahun tanpa pembaruan.

Pada saat pembelajaran berlangsung metode pembelajaran tidak bervariasi yang menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik. Pada akhirnya, pembelajaran menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik. Kurikulum merdeka mengharuskan guru keluar dari zona nyaman dan membuat siswa menjadi mandiri. Apabila metode pembelajarannya tidak sesuai maka kurikulum yang

akan diterapkan tidak akan berjalan. Macam-macam metode pembelajaran yang dapat diaplikasikan seperti metode pembelajaran berbasis masalah, metode pembelajaran *cooperative learning*, metode pembelajaran *discovery learning*, dan metode ceramah. Pada kenyataannya guru masih menggunakan metode pembelajaran praktik biasa tetapi tidak berjalan efektif, siswa menjadi cepat bosan karena mereka hanya memperhatikan penjelasan guru dan mencatat.

Menurut penelitian yang dinyatakan oleh (Wahyu Cahyaka et al., 2016) metode pembelajaran menggunakan kooperatif tipe *Snowball Throwing* lebih efektif karena mampu menumbuhkan kreativitas siswa dan mengajari mereka untuk memperoleh informasi sendiri melalui diskusi, dan dapat meningkatkan prestasi siswa. Hasil pengamatan di SMK pada pembelajaran menggunakan metode praktik biasa untuk penyampaian materi dengan tutorial dikelas. Salah satu contoh penerapan menggunakan metode praktik biasa pada kelas XI di mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan (DPB). Pada kegiatan mengajar siswa kurang memahami dalam pengaplikasian *software* yaitu SketchUp. Sketchup yaitu salah satu *software* yang digunakan untuk mendesain grafis model 3D, yang biasa digunakan untuk bidang teknik sipil dan arsitektur, serta untuk membuat fil, game, dan rancangan yang terkait.

Pada saat siswa berada di lab komputer, siswa memiliki fasilitas 1 komputer untuk digunakan tetapi saat akan mengaplikasikan menggunakan SketchUp siswa masih belum memahami dengan materi yang dijelaskan dan mereka banyak bertanya pada temannya. Metode praktik biasa sangat berpengaruh bagi siswa, siswa kurang dalam menyapaikan pendapat, siswa kurang mempunyai keberanian untuk bertanya, nilai capaian hasil pada standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran ini 78 (tujuh puluh delapan), tetapi nilai siswa masih kurang dari KKM, karena metode praktik biasa yang sebelumnya hanya menjelaskan materi, tetapi masih ada siswa yang kurang memahaminya. Sedangkan pengaruh kurikulum merdeka yaitu siswa dituntut untuk belajar mandiri, tetapi kenyataannya siswa tidak mampu yang mengakibatkan pada saat praktik kerja lapangan tidak bisa mengaplikasikan menggunakan SketchUp.

Salah satu bidang keahlian program Teknik Konstruksi dan Properti ialah Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB). Pada pengetahuan dan keahlian terdapat mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan dengan menggunakan software SketchUp yang diajarkan pada kelas XI. Aplikasi SketchUp difokuskan untuk pengaplikasian gambar sebelumnya 2D menjadi 3D. Metode pembelajaran yang dapat digunakan dari hasil pengamatan diatas yaitu dengan kooperatif tipe *jigsaw* karena metode ini membentuk kelompok belajar yang terdapat 4 – 6 orang anggota.

Dalam pembelajaran menggunakan metode *cooperative learning* sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar yang di teliti oleh (Anwar, 2019) dengan bukti pada siklus pertama 60,71%, lalu dicoba dengan siklus kedua 75%, dan siklus ketiga 100% hal ini meningkatkan tujuan pembelajaran, komunikasi interpersonal, pemikiran kritis, kemampuan memecahkan masalah, integrasi pengetahuan dan keterampilan. Tidak hanya oleh Anwar saja, menurut (Wahyu Cahyaka et al., 2017) mencoba dengan dua metode yaitu metode kooperatif dan metode konvensional ternyata lebih efektif menggunakan kooperatif karena dengan adanya pengelompokkan yang satu sama lain dapat belajar lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar. Menurut (Putri et al., 2020) hasil penelitiannya yaitu dalam persentase respon sangat efektif, bakat pedagogis siswa dapat dihargai 87,21% lebih tinggi ketika mereka menggunakan pendekatan kooperatif *jigsaw*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Pembelajaran Desain Pemodelan Bangunan di SMKN 6 Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, menurut pengamatan peneliti maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat kurang.
2. Penggunaan metode pembelajaran untuk siswa masih menggunakan metode praktik biasa yang membuat siswa merasa bosan, dalam

penyampain hanya melakukan tutorial biasa kepada siswa sehingga materi yang dipraktikkan kurang dipahami.

3. Di SMK menggunakan kurikulum merdeka yang diharuskan siswa untuk belajar mandiri.
4. Dalam proses belajar nilai capaian hasil pada standar KKM (nilai standar).

1.3 Pembatasan Masalah

Pada batasan masalah ini, agar penelitian ini lebih fokus dan menghindari kerancuan dalam menafsirkan temuan, penulis perlu membatasi permasalahan. Berikut yaitu batasan penelitian ini:

1. Metode pembelajaran menggunakan kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Pada mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan dengan aplikasi yang dipakai yaitu SketchUp pada materi menerapkan gambaran 3D.
3. Hasil pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *jigsaw*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa rumusan permasalahan peneliti diantaranya:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan?
2. Bagaimana efektivitas penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dilihat dari hasil belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Desain Pemodelan Bangunan.
2. Mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dilihat dari hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang peneliti harapkan diantaranya:

1.6.1. Manfaat Secara Teoritis

Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini dapat memajukan kontribusi terhadap pengetahuan yang telah dimiliki oleh para akademis mengenai

pentingnya memilih strategi pengajaran yang tepat ketika merencanakan pelajaran di kelas.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi guru, dimaksudkan para guru akan memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang metodologi penelitian dan strategi pengajaran yang efektif untuk digunakan di kelas.
2. Bagi siswa, diharapkan ketika pembelajaran berlangsung, penelitian ini akan membuat semangat, minat, dan prestasi siswa. Selain itu, diharapkan bahwa ketika kelompok belajar bersama, mata pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami.
3. Bagi peneliti, penelitian mengantisipasi menggunakan penelitian ini sebagai sumber daya untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pemilihan strategi belajar.

1.7 Sistematika penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I ini membahas mengenai latar belakang masalah terkait mengenai efektivitas penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada pembelajaran Desain Pemodelan Bangunan di SMKN 6 Bandung, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab II ini menguraikan tentang konsep – konsep dan teori – teori terkait efektivitas penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada pembelajaran Desain Pemodelan Bangunan di SMKN 6 Bandung, penelitian yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, buku, artikel, jurnal, dan sumber lainnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III ini menjelaskan mengenai mengenai desain penelitian terkait mengenai efektivitas penerapan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada pembelajaran Desain Pemodelan Bangunan di SMKN 6 Bandung, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini terdapat temuan proses atau gambaran penelitian dan hasil dari data responden yang sudah di olah dan efektivitas penerapan dari metode kooperatif tipe *Jigsaw*.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada Bab V ini terdapat simpulan, implikasi, dan rekomendasi dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisikan uraian mengenai sumber yang digunakan selama penelitian.