

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Balakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk terus dikembangkan agar tujuan negara yang ingin mencerdaskan bangsanya terpenuhi. Dalam dunia pendidikan, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan hendaknya memikirkan jauh ke depan. Menurut Buchori (2001) dalam Khabibah (2006: 1), bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu masalah yang sekarang ini masih terjadi di dunia pendidikan adalah model pembelajaran konvensional yang masih saja digunakan oleh pendidik. Padahal, cara ini membuat siswa menjadi pasif, diam, menulis apa yang ditulis guru dan hanya mendengarkan guru saja. Dengan cara seperti ini, siswa umumnya jadi lebih mudah bosan dan akhirnya tidak bisa menerima apa yang disampaikan oleh guru.

Prestasi yang didapat pun kurang maksimal, karena guru mendominasi kelas dan anak didik tidak diberikan kesempatan untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya. Padahal, seharusnya dalam proses belajar anak didik mengerti bagaimana itu belajar untuk belajar.

Rossi Sangra, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Menggunakan Multimedia Animasi Flash 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meskipun kenyataan telah memberikan bukti bahwa model pembelajaran konvensional tersebut memberikan hasil yang kurang baik, tetap saja para guru menerapkannya karena tidak memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar. Padahal sebagai pendidik diusahakan untuk bisa meningkatkan mutu pendidikan agar bisa bergabung dan maju di era globalisasi ini. Salah satu cara guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan diubahnya model pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis ketika menjadi mahasiswa pendampingan SMK di salah satu SMK Negeri di Kab. Cianjur ditemukan bahwa, (i) proses pembelajaran mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang dilakukan oleh guru cenderung monoton dan (ii) kurangnya respon dan minat belajar dari siswa untuk memperdalam materi. Siswa pada umumnya hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru. Siswa lebih banyak mendengar, menulis apa yang diinformasikan oleh guru, mengerjakan bahan praktek, dan mengerjakan soal latihan. Akibatnya proses belajar mengajar dirasakan siswa cukup membosankan, tidak menarik, dan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut sehingga berdampak pada kurangnya siswa dalam memahami konsep-konsep secara terperinci dan sistematis pada mata diklat TKJ yang harus dikuasai.

Menurut pandangan konstruktifisme pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa. Siswa membangun pengetahuan secara aktif, sementara guru perlu berusaha untuk mengembangkan kemampuan siswa. Dengan kata lain, pendidikan adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik. Banyak

Rossi Sangra, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Menggunakan Multimedia Animasi Flash 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Cara yang digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan potensi dan kemampuan siswa, antara lain model yang bersifat *student centered* seperti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* termasuk pembelajaran kooperatif dengan sintaks seperti berikut ini : Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan belajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan, evaluasi, dan refleksi.

Siswa dituntut untuk bertanggung jawab terhadap kelompoknya, memahami konsep melalui situasi yang melibatkan keaktifan siswa dan menuntut pula siswa untuk berfikir kritis, yang akhirnya proses ini akan merangsang siswa untuk menyajikan apa yang ditemukan (pemahaman) dalam bentuk sajian (representasi).

Berdasarkan uraian diatas dan berbagai faktor lain yang mendukung penulis tertarik dan berminat untuk melakukan penelitian dengan judul :
“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Menggunakan Multimedia Animasi *Flash* 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer”

Rossi Sangra, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Menggunakan Multimedia Animasi *Flash* 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam proses penelitian diperlukan suatu proses identifikasi terhadap factor-faktor yang bisa mempengaruhi permasalahan yang sedang diteliti, sehingga bisa lebih jelas dan mudah. Oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi masalah tersebut dipengaruhi faktor-faktor sebagai berikut :

1. Aktifitas belajar peserta didik pada mata diklat TKJ kurang optimal.
2. Rendahnya keinginan dan keberanian siswa serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Metode mengajar yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga siswa atau kondisi kelas tidak lagi kondusif.

1.3. Rumusan Masalah

Perumusan masalah sangat diperlukan dalam suatu penelitian, agar maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian lebih terarah dan mempermudah untuk menentukan metode yang cocok dalam pemecahan masalah.

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka rumusan masalah secara umum yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung ?.
2. Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung ?.

Rossi Sangra, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Menggunakan Multimedia Animasi Flash 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* bisa membuat prestasi belajar siswa pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung meningkat ?.

Berdasarkan rumusan masalah secara umum di atas, maka dibuat rumusan masalah secara khusus sebagai berikut :

1. Bagaimana kemungkinan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan ?
2. Bagaimana menemukan pola tahapan-tahapan dalam proses kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* ?
3. Bagaimana aktivitas siswa dan guru dalam proses kegiatan pembelajaran pada saat diterapkan proses pembelajaran model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* ?
4. Bagaimana hasil *pre-test* dan *post test* siswa tiap siklus dan hasil tes sub sumatif siswa dalam mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan ?
5. Apa saja kendala-kendala dan kelebihan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* yang dialami guru dan siswa pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* bisa mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung.
2. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* bisa memberi motivasi kepada siswa untuk lebih aktif pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung.
3. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* bisa membuat kegiatan belajar mengajar dalam kelas lebih kondusif pada mata diklat Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 1 Bojongpicung.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat diperlukan agar dalam pembatasan masalah yang akan ditulis penulis tidak menyimpang dan tepat sasaran, serta untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji. Pembatasan masalah ini sebagai berikut :

1. Kompetensi materi mata diklat TKJ yang diberikan yaitu Perakitan Komputer dan Instalasi Software..
2. Lingkup penelitian dilakukan di SMKN 1 Bojongpicung dengan siswa kelas X Progam keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.
3. Pola interaksi yang diteliti adalah interaksi kelompok siswa.

Rossi Sangra, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Menggunakan Multimedia Animasi Flash 3 Dimensi Untuk Meingkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memunculkan potensi siswa yang berkopetensi, sehingga siswa diharapkan memiliki keahlian yang bermanfaat di masa yang akan datang baik bagi yang bersangkutan atau siswa lainnya maupun keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.
2. Bagi Guru. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas.
3. Bagi Sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk memperbaiki mutu pengajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah dan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan.
4. Bagi Penulis. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan wawasan penulis dalam menerapkan *alternative* model pembelajaran yang sisesuaikan dengan kebutuhan mutu pendidikan.

1.7. Anggapan Dasar

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:58), manfaat merumuskan anggapan dasar adalah :

Rossi Sangra, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Menggunakan Multimedia Animasi Flash 3 Dimensi Untuk Meingkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat Teknik Komputer dan Jaringan Standar Kompetensi Perakitan Komputer
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Agar ada dasar yang kukuh bagi masalah yang sedang diteliti
2. Untuk menegaskan variabel menjadi pusat penelitian
3. Guna menentukan dan merumuskan hipotesis

Sedangkan menurut Winarno Surakhmad (Suharsimi Arikunto, 2002:58) berpandangan bahwa “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik”.

Sehingga berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dalam penelitian ini yang menjadi anggapan dasar adalah :

1. Kompetensi materi TKJ yang diberikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Prestasi belajar mengajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yang datang dari individu itu sendiri dan faktor eksternal yang datang dari luar.
4. Setiap siswa memiliki potensi untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.