

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan saat ini peserta didik bukan hanya dituntut untuk mempelajari fakta dan informasi saja, namun juga harus mempelajari bagaimana cara belajar. Pendidikan bukan hanya diartikan sebagai bentuk pembelajaran untuk mengasah kemampuan berfikir saja, atau bahkan diartikan sebagai pembelajaran formal semata. Pendidikan saat ini diarahkan untuk membantu peserta didik menjadi mandiri dan terus belajar sepanjang hidupnya, sehingga dari proses pembelajaran ini peserta didik dapat memperoleh hal-hal yang membantu individu menghadapi tantangan dalam menjalani kehidupan ini

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, Ayat 1 menjelaskan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, manusia dituntut untuk berpikir, bersikap, dan bertindak serta melaksanakan setiap peran yang dimainkan dalam hidupnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (232) pendidikan adalah “suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha manusia

untuk memanusiaikan manusia itu sendiri. Dalam pendidikan terdapat dua subjek pokok yang saling berinteraksi. Kedua subjek itu adalah pendidik dan subjek didik. Subjek-subjek itu tidak harus selalu manusia, tetapi dapat berupa media atau alat-alat pendidikan. Sehingga pada pendidikan terjadi interaksi antara pendidik dengan subjek didik guna mencapai tujuan pendidikan”.

Sekolah merupakan wahana pendidikan formal yang berperan dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia sejak dini, karena sekolah merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan pendidikan, pembelajaran dan latihan.

Salah satu jenjang pendidikan menengah yang diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Memperhatikan tujuan yang hendak dicapai dari pendidikan SMK, jelas peranan pendidikan kejuruan dalam menyiapkan lulusan yang memiliki keterampilan tingkat menengah cukup besar.

Salah satu komponen yang sangat menentukan dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran. Dalam lingkup pendidikan diperlukan suatu proses pembelajaran yang efektif karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan belajar siswa.

Pendidikan adalah interaksi pribadi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan pendidikan disini adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antarpribadi. Oleh karena itu,

seorang guru dituntut untuk bisa menentukan strategi pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan agar para siswa aktif dalam belajar.

Dahulu, sekolah memiliki paradigma bahwa guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru tidak perlu tahu mengenai proses belajar mengajar yang tepat. Guru hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya ke dalam botol kosong yang siap menerimanya. Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah. Kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama tersebut. Teori, penelitian dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma pengajaran.

Guru perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Dalam konteks ini kegiatan belajar mengajar harus lebih menekankan pada proses daripada hasil. Paradigma lama mengklasifikasikan siswa dalam kategori prestasi belajar seperti dalam penilaian ranking dan hasil-hasil tes. Paradigma lama ini menganggap kemampuan sebagai sesuatu yang sudah mapan dan tidak dipengaruhi oleh usaha dan pendidikan. Paradigma baru mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka.

Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Metode yang paling sering digunakan untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh kelas. Tetapi metode ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Mayoritas siswa

terpaku menjadi penonton sementara arena kelas dikuasai oleh hanya sebagian siswa atau didominasi oleh orang-orang terbuka saja.

Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun agar siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Oleh karena itu, pengajar perlu menciptakan suasana belajar dengan baik sehingga siswa mampu bekerjasama dengan yang lain. Salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan pada saat ini adalah metode pembelajaran kooperatif.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang berisi serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok-kelompok dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Jadi pembelajaran model jigsaw ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang merupakan pembelajaran kelompok dimana setiap anggota bertanggung jawab atas penguasaan materi tertentu dan mengajarkannya kepada anggota kelompoknya setelah adanya mempelajari dengan kelompok ahli masing-masing.

Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu temuan baru untuk memperbaiki metode pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang masih bersifat tradisional memberikan kejenuhan kepada siswa untuk belajar, sehingga mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar materi pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rohmi Dewi Maslukha (2009) dalam [http//karya-](http://karya-)

ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra_arab/article/view/488, berdasarkan hasil penelitian tentang metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, sebagai berikut:

hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini memberikan pengaruh yang positif kepada siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa dituntut aktif dan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing siswa. Sehingga dalam pembelajaran ini siswa tidak sekedar belajar materi pelajaran saja, melainkan juga belajar bersosialisasi terhadap sesama teman. Sikap masing-masing siswa pun juga semakin membaik dari perkembangan siklus dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang memperoleh persentase sejumlah 97.1% untuk siswa yang menjalankan perannya dengan baik, dan 2.9 % siswa kurang menjalankan tugasnya dengan baik. Sementara itu, pada siklus II mengalami peningkatan 97.1% siswa menjalankan perannya dengan baik, dan 2.9 % siswa sudah cukup baik menjalankan perannya. Sedangkan pengamatan terhadap kelas jigsaw, diperoleh data bahwa pada siklus I 33.33% terlaksana dengan baik dan 50% aspek terlaksana cukup baik. Sedangkan pada siklus II, diperoleh data 83.33 % dari keseluruhan aspek terlaksana dengan baik.

Hasil tes siswa di setiap siklus memberikan hasil yang memuaskan. Pada siklus I, ada tujuh siswa yang dinyatakan tidak tuntas belajar. Sedangkan pada siklus II, hanya ada tiga siswa yang tidak tuntas belajar. Terhadap pembelajaran ini, siswa sangat merespon positif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket siswa 52.78% menyatakan cukup senang belajar dalam kelompok jigsaw.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi di atas, maka metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw baik digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh yaitu pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), dengan metode ini semua siswa diberi tanggungjawab untuk menguasai subtopik yang ditugaskan guru, dalam proses mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ini terdapat beberapa materi yang harus dikerjakan siswa secara kelompok, hal ini akan lebih mengefektifkan waktu ketika siswa

belajar. Siswa dalam kelompok ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya, serta merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula.

Berdasarkan fakta hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu di SMK Negeri 4 Bandung, di sekolah tersebut proses pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dilakukan dengan metode demonstrasi menggunakan media pendukung berupa modul dan komputer sebagai media utama, sehingga perolehan hasil belajarnya kurang memuaskan dengan KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum) adalah 70, yang berakibat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pun kurang tercapai secara maksimal. Terkadang pada proses pembelajarannya masih terdapat siswa yang ketinggalan atau belum menguasai dan memahami konsep maupun aplikasi materi pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ketika sedang belajar di dalam kelas maupun ketika praktik di laboratorium komputer.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah umum yang dibahas dalam penelitian ini adalah: **“Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer***

(PC) *stand alone* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 4 Bandung ?”

Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* dibandingkan dengan metode demonstrasi pada ranah kognitif aspek memahami dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 4 Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* dibandingkan dengan metode demonstrasi pada ranah kognitif aspek menerapkan dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 4 Bandung?

C. Batasan Masalah

Untuk menanggulangi berbagai masalah yang mungkin akan timbul, maka penelitian ini perlu dibatasi agar tidak terjadi salah penafsiran. Peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Konsep yang diteliti dibatasi pada pokok bahasan mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone*.

2. Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 4 Bandung kelas X semester satu.
3. Hasil belajar yang akan diukur dengan tes hasil belajar pada ranah kognitif aspek memahami dan mengetahui dengan karakter soal pilihan ganda.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 4 Bandung.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* dibandingkan dengan metode demonstrasi pada ranah kognitif aspek memahami dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 4 Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* dibandingkan dengan metode demonstrasi pada ranah kognitif aspek menerapkan

dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 4 Bandung.

E. Asumsi

Pembelajaran merupakan suatu sistem bahwa komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan komponen penunjang lainnya merupakan suatu kesatuan yang mempunyai hubungan fungsional dan berinteraksi secara dinamis untuk mencapai tujuan/ fungsi sistem pembelajaran tersebut.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang merupakan pembelajaran kelompok dimana setiap anggota bertanggung jawab atas penguasaan materi tertentu dan mengajarkannya kepada anggota kelompoknya setelah adanya mempelajari dengan kelompok ahli masing-masing.

Selain itu juga penerapan metode pembelajaran tipe jigsaw dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Tugas yang diberikan bersifat terstruktur artinya pada saat siswa melakukan proses belajar bersama rekan sebaya (*peer teaching*), siswa perlu bertukar informasi secara sistematis dalam menyatukan materi utuh, karena setiap siswa memiliki potongan materi yang berbeda.

Selain itu penelitian ini dilaksanakan berdasarkan atas asumsi sebagai berikut:

1. Kemp dalam Rusman (2008:140) adalah suatu kegiatan pembelajaran

yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

2. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok tetapi ada unsur-unsur yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Anita Lie (2007: 29).
3. Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mengkondisikan siswa untuk beraktifitas secara kooperatif dalam 2 kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Aktifitas tersebut meliputi saling berbagi pengetahuan, ide, menyanggah, memberikan umpan balik dan mengajar rekan sebaya. Seluruh aktifitas tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar dimana siswa secara aktif melaksanakan tugas sehingga pembelajaran lebih bermakna. Fajar (2009:23)
4. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* merupakan kemampuan siswa untuk memahami, dan menerapkan materi tentang bagian-bagian komputer, menjalankan komputer, mengoperasikan sistem operasi windows dan pengenalan perintah menu/ icon, serta mengoperasikan *Personal Computer (PC)* yang terhubung pada jaringan komputer lokal.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau submasalah yang akan diteliti. Dalam hal ini, hipotesis diuji kebenarannya, dan diperoleh hasil apakah hipotesis itu ditolak atau diterima.

Bertitik tolak dari pemikiran tersebut, maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat efektivitas yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone*.

Berdasarkan paparan di atas, maka hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

Hipotesis Umum:

Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* ranah kognitif secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* ranah kognitif secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK.

Hipotesis Khusus:

a. Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* aspek memahami secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada

mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer* (PC) *stand alone* aspek memahami secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK.

b. Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer* (PC) *stand alone* aspek menerapkan secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer* (PC) *stand alone* aspek menerapkan secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di kelas X SMK.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Sering juga disebut dengan *quasi experiment* atau eksperimen pura-pura (Suharsimi, 2006:84).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan tes yang dilakukan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes ini digunakan untuk mengungkap efektivitas metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Personal Computer (PC) stand alone* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung yang beralamat di Jalan Kliningan No 6 Bandung. Subjek penelitian adalah siswa SMK Negeri 4 Bandung tahun ajaran 2010-2011 dengan sampel siswa kelas X.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 4 Bandung.

Sampel merupakan bagian dari populasi. Jika penelitian menggunakan bagian dari populasi maka penelitian itu disebut penelitian sampel.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu *cluster random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel untuk populasi

target tertentu yang tidak memiliki strata dengan jumlah siswa yang relatif homogen.

I. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, yakni :

1. Bagi sekolah, memberikan masukan dan informasi mengenai metode pembelajaran yang cocok untuk digunakan sehingga tujuan sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh sekolah.
2. Bagi guru, dengan adanya metode pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat dijadikan pedoman untuk menyampaikan materi sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan bisa dijadikan tambahan untuk teknik belajar mengajar yang bisa memperkaya pengetahuan dan kemampuan guru.
3. Bagi siswa, dengan adanya metode ini bisa memiliki sifat toleransi, kerjasama, kepemimpinan, serta komunikasi yang kuat diantara sesama teman dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
4. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sebagai bahan masukan dalam memberikan perkuliahan yang efektif bagi mahasiswa untuk memahami konsep, strategi, dan aplikasi pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan di sekolah.