

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti saat ini, kita memasuki era revolusi 4.0 dimana teknologi digunakan di berbagai bidang, ketergantungan kebutuhan akan teknologi meningkat di berbagai kalangan, dan usia . Dengan meningkatnya ketergantungan kebutuhan akan teknologi di berbagai kalangan dan usia, maka dari itu sudah seharusnya teknologi kita perkenalkan kepada anak-anak sedini mungkin. Seperti mengenalkan apa itu komputer, mengenalkan dasar-dasar dari perangkat komputer dan lain sebagainya. Untuk mengenalkan dasar dasar perangkat komputer kepada anak-anak tentunya dengan metode yang tepat sehingga anak anak bisa mudah dalam memahami dan juga tidak bosan dengan cara pengenalannya. Perangkat keras computer itu sendiri terdiri dari beberapa komponen seperti *mainboard*, *memory (RAM)*, *harddisk*, *VGA card*, *soundcard*, *casing*, *cd drive*, *monitor*, *keyboard*, dan *mouse* (Putra & Zulkifli, 2022). Sedangkan untuk perangkat lunak yang utama pada komputer yaitu sistem operasi windows. Sistem operasi sendiri berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan perangkat keras komputer(Sabella et al., 2022).

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan jaman di era global. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya bidang pendidikan. Selain itu penggunaan teknologi informasi ini membuat siswa lebih tertarik dan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi. Pada generasi ke generasi kegiatan belajar mengajar selalu mengalami perkembangan dimana hal itu dipicu oleh perkembangan

zaman yang semakin maju. Metode-metode pembelajaran juga dituntut harus biasa berkembang mengikuti zaman. Namun penggunaan teknologi pada kalangan pelajar terutama menggunakan perangkat keras komputer sebagai media pembelajaran. Kemampuan pemahaman perangkat lunak dan keras komputer baik untuk guru maupun siswa sangat penting agar sekolah bisa mandiri dalam mengatasi troubleshooting komputer. Selain itu pembekalan pengetahuan tentang komputer juga penting untuk siswa dalam dunia kerja ataupun berwirausaha dalam bidang komputerisasi.

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Maksudnya, tidak lain bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu peristiwa yang terikat, terarah pada tujuan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan (Sardiman, 2009:57). Proses belajar mengajar tidak terlepas dari komponen siswa dan guru. Komponen-komponen pembelajaran akan saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila semua siswa mencapai hasil belajar sesuai dengan batas nilai KKM yang telah ditentukan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan penilaian dari apa yang diterima oleh siswa sesuai dengan pembelajaran terhadap suatu ilmu pengetahuan, atau dengan kata lain hasil belajar menjelaskan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar yang diketahui melalui poin nilai, pernyataan, pemahaman ataupun kesanggupan merefleksikan ilmu yang diperoleh secara benar (Hakiki, M., & Fadli, R. 2021). Hasil belajar dipengaruhi faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi dan model yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Hakiki, M. 2020). Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang baik, kecerdasan ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dalam kehidupan mereka. Selain memanfaatkan

fasilitas yang ada, perlu dilakukan perubahan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dengan hasil atau output dari siswa (Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. 2022). Model pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan (Hakiki, M., & Fadli, R. 2021). Salah satunya model Pembelajaran kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur didalam kelompok yang terdiri dari 4-6 anggota kelompok yang dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang, proses belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional yakni dilakukan dengan cara pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan. Proses pembelajaran yang terfokus pada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya siswa mudah bosan tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat pembelajaran berlangsung terkadang tidak semua siswa yang berada di dalam kelas mengikuti prosedur belajar yang dirancang guru agar proses pembelajaran berjalan dengan kondusif, akan tetapi ada saja siswa yang dia belum menunjukkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran seperti ada siswa yang hanya diam saja saat proses pembelajaran, ada siswa yang sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya, ada juga siswa yang tidak bisa diam ditempat. Sehingga aktivitas belajar siswa masih rendah saat proses pembelajaran, hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga dapat dilihat

dari tingkat pencapaian siswa yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 80.

Nilai ulangan Harian IX SMP Negeri 2 Ngabang Pada Materi Perangkat Keras Hardware dan Software Kelas IX A dengan nilai rata-rata 78, IX B dengan nilai rata-rata 79, IX C dengan rata-rata 80, IX D dengan nilai rata-rata 81, IX E dengan nilai rata-rata 74, IX F dengan nilai rata-rata 80, IX G dengan nilai rata-rata 79, IX H dengan nilai rata-rata 75. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mengambil model kooperatif tipe jigsaw karena dalam proses pembelajaran masih belum menemukan model pembelajaran yang efektif untuk proses belajar mengajar, Pada model ini setiap anggota tim bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang ditugaskan kepadanya, kemudian mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompok lainnya. Dengan demikian siswa akan saling tergantung satu sama lain dan bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Adanya tuntutan dalam kelompok tersebut, akan membuat setiap siswa merasa bertanggung jawab untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya.

Dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Biluhu (Rahayu R dkk 2023) dari hasil penelitian ini membuat peneliti yakin bawa model ini sudah teruji dan memang banyak menyelesaikan masalah belajar. Alasan peneliti mengambil model kooperatif adalah karena dasar penelitian terdahulu yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar, dan memang model kooperatif tepat sekali untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran tersebut, maka perlu diketahui bagaimana sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengenalan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Di Kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak”.

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sesudah di berikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak”. Selanjutnya tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada

materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini di bagi menjadi dua,yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi pengembangan Pendidikan sekolah terutama yang berkaitan dengan pengembangan mata pelajaran TIK.

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian yang diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif agar dapat memberikan pemahaman terhadap siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi tersebut.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru Hasil Penelitian dapat menjadi acuan bagi guru agar bisa menereapkan model pembelajaran yang sama ataupun model pembelajaran yang lain di sekolah.
- b. Bagi siswa Dapat memberikan motivasi dan pengalaman yang baru lagi siswa saat proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran TIK.
- c. Hasil peneliti Peneliti dapat menambah dan pemahaman peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya Dapat menjadi contoh dan bermanfaat sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya ataupun rekan mahasiswa program studi Pendidikan TIK.
- e. Bagi Lembaga Dapat menjadi referensi dalam Pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk memperjelas Batasan dari penelitian, perlu ditetapkan ruang lingkup penelitian yang terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional.

## 1. Variabel Penelitian

Arikunto (2013:60) “Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang Menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Untuk memperjelaskan dan mempengaruhi pengumpulan data perlu ditetapkan variable penelitian. Menurut Sugiono (2014:38) “Variabel penelitian adalah segala suatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dalam hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli, variable peneliti adalah objek peneliti yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya, dalam hal terdapat dua variable penelitian yaitu:

### a) Variabel Bebas

Variabel bebas adalah sejumlah gejala atau unsur ada atau munculnya gejala atau faktor yang lain, yang pada gilirannya gejala atau unsur itu disebut variabel terikat. Menurut Sugiono (2014:61) “ Variabel bebas atau variable indenpenden adalah variable yang mempengaruhi atau sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). Sedangkan menurut Sanjaya (2013: 95) “Variabel bebas adalah kondisi atau karakteristik yang oleh peneliti manipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi”. Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran kooperatif pada materi pengenalan perangkat keras (Hardware) dan lunak (Software) di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

### b) Variabel terikat

Variabel terikat atau variable dependen adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas atau variable indenpenden. Menurut Sugiono (2014: 61)” sedangkan menurut Sanjaya (2013: 95) “Variabel terikat adalah

kondisi atau karakteristik yang mengubah yang muncul atau tidak muncul Ketika peneliti mengganti dan mengubah variable bebas.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan variable terikat dalam penelitian adalah hasil belajar siswa pada materi pengenalan perangkat keras di Kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa persentase penguasaan 80%-92% dengan nilai A, bobot 4 dan predikat sangat baik, 76%-86% dengan nilai B, bobot 3 dan predikat Baik, 60%-75% dengan nilai C, bobot 2 dan predikat Cukup.

## 2. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah sebuah Batasan yang dijabarkan oleh peneliti terhadap variable penelitiannya sendiri sehingga variable penelitian dapat diukur dan untuk menghindari kesalahan penafsiran tentang variable yang akan diteliti serta untuk menentukan instrument penelitian. Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan mendapat kesesuaian penafsiran serta memperjelaskan definisi yang digunakan dalam peneliti ini, maka definisi operasional secara rinci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a) Model Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw

Pada hakikatnya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang dilakukan bersama kelompok untuk memecahkan permasalahan yang sudah dibagi sama rata. Lalu terdapat kelompok/tim ahli untuk dijelaskan kepada anggota kelompok lainnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat teori pertama dari Susillo dkk (2020, hlm. 3).

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang memiliki dua kegiatan yaitu kerja kelompok dan berdiskusi kelompok ahli dengan tujuan belajar berpartisipasi dalam kelompok. model pembelajaran jigsaw yaitu terdiri dari peserta didik yang berkomunikasi secara aktif bekerja sama dalam

kelompok, kelompok yang dibuat bersifat heterogen apabila memungkinkan pengelompokan bisa di buat berdasarkan latar belakang yang bercampuran perbedaan budaya, ras dan kelamin dengan jumlah anggota sebanyak 4-6 orang, tentu saja kerjasama dan rasa tanggung jawab di perlukan masing-masing individu untuk kelancaran pembelajaran, semua anggota berhak untuk mengeluarkan pendapat sehingga akan terbiasa membentuk rasa percaya diri dengan berdiskusi mandiri maka peserta didik akan lebih mampu memaknai pembelajaran karena dilakukan berdasarkan pengalaman yang lebih mudah di ingat dibandingkan hanya mendengarkan teori yang disampaikan oleh pendidik dengan metode ceramah.

Peranan guru/pendidik dalam kegiatan menjadi fasilitas bagi peserta didik apabila ada kesulitan yang sangat membingungkan pendidik memberikan arahan. Bertanggung jawab penuh setiap individu dan juga kelompok untuk pembelajaran dan tugas dirinya sendiri untuk menjelaskan dan memparkan kembali teori yang di pahami kepada teman lainnya. Mampu memaparkan hasil pembelajaran di depan kelas dengan baik dan mudah di mengerti, penampilan dari masing-masing anggota kelompok menjadi bahan acuan evaluasi oleh pendidik terhadap bagaimana kemampuan pemahaman peserta didik tentang materi yang baru saja di lakukan, tidak lupa untuk memberikan masukan, semangat dan rasa apresiasi kepada peserta didik dengan begitu akan termotivasi untuk belajar lebih baik lagi ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di materi selanjutnya lebih maksimal hasil yang di raih karena sudah terlatih baik dari rasa percaya diri, tanggung jawab dan mampu mengalokasikan waktu lebih baik pembelajaran pembahasan setiap materi akan lebih cepat dipahami.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar dapat juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan. Jadi hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik setelah melaksanakan aktifitas belajar. Hasil tersebut dapat berupa pengalaman baru atau pun perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yaitu dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian adalah nilai hasil tes formatif TIK pada materi pengenalan perangkat keras yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran TIK di kelas IX SMP Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

