

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang memerlukan suatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil yang sesuai dengan proses yang telah dilalui. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan berperan penting karena merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berpendidikan akan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Bidang pendidikan memegang peranan yang penting dalam kehidupan manusia karena merupakan wahana yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu menghadapi perkembangan zaman.

Guru harus bisa menjadi sumber inspirasi untuk siswanya, dan ini bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan, namun bukan tidak mungkin untuk dilaksanakan. Guru inspiratif adalah guru yang memberikan pemahaman kepada murid-muridnya yang diberikan kepada siswa akan memberikan dampak yang lebih kuat terhadap pemahamansiswa, karena semakin banyaknya pemikiran positif yang dirasakan oleh siswa pada saat

belajar maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka pengetahuan semakin berkembang.

Keberhasilan proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa dan faktor pendekatan belajar (*learning approach*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi, metode dan model yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. Selain faktor keberhasilan pada proses hasil belajar yang perlu diperhatikan dalam pendidikan adalah kualitas pendidikannya itu sendiri. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan.

Kecanggihan dan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, oleh karena itu perlu adanya inovasi baru untuk membuat model pembelajaran yang berkualitas. Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, guru dapat berupaya menemukan suatu model pembelajaran yang relevan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran di kelas. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran

adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menyebabkan siswa menjadi kurang antusias pada proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk menghindari hal tersebut guru hendaknya cukup cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan relatif sama.

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktifis (Wina Sanjaya, 2006:239). Hubungan kerjasama seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan anggota kelompok selama belajar bersama untuk mencapai hasil yang maksimal.

Dalam pembelajaran kooperatif dikenal berbagai tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu pendekatan di mana siswa secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang

kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang dan merivisinya bila perlu (soejadi dalam teti sobri,2006. 15).

Model pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, seperti yang diungkapkan Lie (1993: 73), bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama salaing ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam model pembelajaran jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.(Rusman, 2008.203).

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sungai Raya bahwa Proses pembelajarannya masih didominasi oleh guru atau pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa dalam kelas masih sangat kurang, dalam proses belajar di kelas tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ada sebagian siswa yang kurang semangat dalam belajar, minat dan perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa yang hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat dan kurang merespon

penjelasan dan pertanyaan dari guru sehingga hal ini memberi pengaruh juga pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa diperoleh dari nilai rata-rata hasil belajar yang ditunjukkan pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Fungsi Logika
Pada Perangkat Lunak Pengolah Angka
SMA N 2 Sungai raya

| Tahun Pelajaran | Kelas | Nilai Rata-Rata |
|-----------------|----------|-----------------|
| 2014/2015 | XI IPA | 65 |
| | XI IPS 1 | 68 |
| | XI IPS 2 | 67 |

Sumber : Staf Tata Usaha SMA Negeri 2 Sungai Raya 2014/2015

Berdasarkan data tersebut menunjukkan masih rendahnya nilai hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Sungai Raya pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolahan angka yang tergolong jauh dari KKM yaitu 75 menunjukkan bahwa masih rendahnya mutu pembelajaran, hal ini dapat diartikan bahwa kurangnya efektifnya proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa yang akhirnya memberi pengaruh pada hasil belajarnya adalah penerapan metode yang belum sesuai dengan materi dan juga sarana prasarana yang kurang mendukung, serta keinginan belajar siswa yang masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah penelitian yang bersifat ilmiah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Logika Pada Perangkat Lunak Pengolahan Angka di Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai

Raya”. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan model ini guru membuat siswa lebih aktif sehingga siswa dapat termotivasi dan siswa lebih semangat untuk mengikuti pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya?”. Adapun sub-sub masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya?.
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya?.
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah di paparkan di atas, maka tujuan penelitian ini dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya.

D. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dipandang bermakna apabila hasil penelitiannya bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian secara teoritis adalah hasil penelitian yang bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan objek penelitian. Secara teoritis penelitian ini diharapkan untuk menambah

ilmu konsep-konsep pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan bermanfaat sebagai kajian khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Diharapkan pula sebagai kesiapan dalam pengembangan pengajaran.

2. Secara praktis

Manfaat penelitian secara praktis adalah hasil yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang memerlukannya untuk memperbaiki kinerja serta dalam proses belajar mengajar. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini bagi :

a. Siswa

Penelitian ini dimana diterapkannya pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw diharapkan dapat menciptakan perubahan cara belajar yang lebih melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai, yaitu menciptakan siswa yang aktif, kreatif dan hasil belajar yang maksimal.

b. Guru

Penelitian ini dimana diterapkannya pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw diharapkan untuk guru agar dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran terhadap ketepatan dan keefektifan penggunaan model pembelajaran.

c. Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan membantu sekolah untuk berkembang

karena adanya peningkatan atau kemajuan pada kualitas guru dan pendidikan di sekolah tersebut.

d. Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan disiplin ilmu selama menempuh perkuliahan dengan keadaan nyata dilapangan sehingga menambah pengalaman serta menyadari pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran salah satunya pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi variabel penelitian dan definisi operasional, yaitu:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di terapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Menurut arikunto (2010:161)” variable adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu dalam sebuah penelitian”. Dalam penelitian ini terdapat dua variable yang terdiri atas:

a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi topik dalam penelitian yang akan di lihat pengaruh dan hubungannya dalam sebuah penelitian. Menurut Iskandar (2013:49) “variabel bebas (*independent variables*) adalah variabel penyebab atau

variabel operasional yang mempengaruhi variabel lain”. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat (Darmadi, 2011: 21). Menurut Nawawi (1991 : 56) “variabel bebas adalah sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala atau faktor unsur yang lain”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.”

b. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang memiliki hubungan dengan topik yang akan diteliti sehingga terdapat hubungan dan pengaruh dalam penelitian tersebut. Menurut Iskandar (2013:49) “variabel terikat (*dependent variables*) adalah variabel terikat atau variabel yang ditimbulkan dari variabel bebas”. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Darmadi, 2011: 21). Menurut Nawawi (1991 : 57) “variabel terikat adalah sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka.”

2. Defenisi Operasional

Definisi operasional, merupakan uraian berbagai definisi untuk memperjelas variabel yang akan diteliti atau yang akan menjadi fokus penelitian. Menghindari kesalah pahaman dalam memberikan arti dalam beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan terhadap istilah yang digunakan, diantaranya :

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Menurut Slavin (2007), pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktifitas dan daya cipta kreativitas sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan masalah-masalah kompleks untuk di cari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana dan keterampilan yang diharapkan.

Model pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil , seperti yang

diungkapkan Lie (1993: 73), bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam model pembelajaran jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. (Rusman, 2008.203)

b. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah tujuan yang akan dicapai untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka melalui tercapaitidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan penilaian dapat dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa di akhir pembelajaran.

c. Fungsi Logika

Dalam pelajaran TIK, Jika Nilai TIK kalian kurang dari 75 maka harus remidi dan jika mendapatkan nilai 75, 76,77 ke atas berarti kalian lulus.

PERINTAH LOGIKA

“JIKA NILAI TIK < 75 MAKA REMIDI”

“JIKA NILAI TIK ≥ 75 MAKA LULUS”

Dalam Excel perintah logika dikenal dengan fungsi logika IF, yaitu suatu fungsi yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapkan dengan suatu kondisi tertentu. Kondisi tersebut membentuk suatu pernyataan yang baku dan menuntut jawaban "Benar" dan "Salah".

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Sedangkan Good dan Scates (1954) menyatakan bahwa “Hipotesis adalah sebuah taksiran atau refensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati atau pun kondisi-kondisi yang diamati, dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah penelitian selanjutnya.”

a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat Peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Raya.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat Peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada materi

fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka di kelas XI SMA
Negeri 2 Sungai Raya.

