

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu penerapan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, dengan tujuan untuk merubah tingkah laku siswa kearah yang lebih baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Peningkatan hasil belajar siswa juga terkait pada peranan guru dalam mengelola pembelajaran. Satu diantaranya faktor yang dapat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan model pembelajaran.

Pembelajaran di dalam kelas sering kali berputar oleh guru dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman sehingga menimbulkan suatu kejenuhan pada siswa dalam kegiatan belajar. Terdapat berbagai macam cara dalam mengatasi hal tersebut salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang sudah dijelaskan sebelumnya atau cara pengajaran yang sesuai. Oleh karena itu guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas supaya siswa di kelas menjadi lebih aktif, tidak bosan, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan IPTEKKOM (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) berdampak pada keharusan guru

trampil menguasai teknologi pembelajaran sehingga akan mampu mengembangkan potensi siswa sesuai dalam proses pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil observasi sewaktu melaksanakan KKM-PPL di sekolah SMA Negeri 1 Nanga Mahap. Masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran guru bidang studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikas (TIK) guru masih mendominasi dalam proses belajar sehingga siswa mudah jenuh dan kurang aktif dalam proses belajar hal ini terlihat dari pasifnya siswa-siswa dalam proses pembelajaran, Kendala lain yang ditemukan peneliti yaitu dalam proses pembelajaran TIK di SMA Negeri 1 Nanga Mahap adalah kelengkapan laboratorium komputer masih kurang memadai, dengan komputer yang aktif berjumlah 3 unit, dengan jumlah komputer yang terbatas dan masih sering dilakukan pemadaman listrik secara bergilir saat waktu jam pelajaran praktek TIK, sehingga penggunaan media pembelajaran berupa LCD proyektor jarang digunakan, dan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis dan spidol.

Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar 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 aktif dalam proses belajar. Salah satu dari sekian banyak model yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat digunakan dalam usaha membangun suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu model yang bisa digunakan untuk semua tingkatan anak didik terutama pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap. Model pembelajaran *jigsaw* dipilih karena dapat melatih siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling mempelajari materi secara bersamaan dengan kelompok lainnya sehingga menimbulkan kekompakan dalam satu kelompok pada saat materi dibagikan pada masing-masing kelompok. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada materi perangkat keras akses internet.

Dari hasil pra observasi yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran perangkat keras mengakses Internet di kelas XI SMA Negeri 01 Nanga Mahap diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar, siswa masih kurang berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Mengingat nilai KKM dari pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Nanga Mahap yaitu 75, banyak siswa yang tidak dapat mencapai nilai KKM, dari kondisi siswa yang seperti ini maka dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tersebut masih rendah. Oleh sebab itu peneliti ingin menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* pada materi perangkat keras akses internet.

Maka dari itu, peneliti beranggapan perlu adanya suatu model pembelajaran yang tepat yang mampu membuat siswa menjadi aktif dan mampu mahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian

ini peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selama ini siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab atau pembelajaran konvensional.

Dipilihnya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, karena dengan model ini sebagai cara untuk memantapkan penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, melatih kebiasaan siswa untuk berani, berperan aktif dan kritis, mengembangkan inisiatif dan kreatifitas serta tanggung jawab siswa terhadap penguasaan maupun penerapan pengetahuan yang diperolehnya melalui pelajaran yang diterimanya. Sehingga penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: "*Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap Kabupaten Sekadau*". Dengan maksud melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran perangkat keras Akses Internet Kelas XI SMA Negeri 01 Nanga Mahap.

B. Masalah Penelitian

Masalah umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap".

Masalah tersebut dapat dirumuskan kedalam sub-sub masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap ?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap ?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah : Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di terapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan tentang:

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.
2. Rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.
3. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.
4. Perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis.

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada hasil belajar siswa dengan materi perangkat keras akses internet.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bacaan, informasi, dan referensi bagi rekan mahasiswa program studi pendidikan Tik untuk melakukan kegiatan penelitian lanjutan.

2. Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Terutama menemukan alternatif-alternatif pemecahan masalah pelajaran guna meningkatkan mutu guru dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pelajaran di kelas, sehingga masalah-masalah yang dihadapi dapat diminimalisir.

c. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komputer khususnya pada materi perangkat keras akses internet.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:61) “Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Variabel dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau akan timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2012: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Aspek-aspek *jigsaw* :

1. Meyampai tujuan dan motivasi
2. Meyajikan informasi
3. Pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli dalam belajar
4. Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar
5. Memberikan evaluasi
6. Memberikan penghargaan

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2012: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar.

c. Variabel Kontrol

Menurut Sugiyono (2009:42) “variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independen dan dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti”. Hal ini berarti variabel kontrol tidak ikut menentukan adanya tindakan variabel terikat. Yang dijadikan variabel kontrol dalam penelitian ini adalah :

- 1) Guru yang mengajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu peneliti.
- 2) Materi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu materi perangkat keras akses internet.
- 3) Jumlah jam pelajaran sama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- 4) Tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.

2. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap beberapa istilah yang digunakan di dalam kegiatan penelitian sebagai berikut:

a. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat melakukan kerja sama dengan kelompoknya dalam menghadapi segala persoalan yang dihadapi. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* siswa didorong untuk lebih aktif dan setiap pembelajaran yang dilakukan pun akan lebih bermakna. Dalam metode mengajar *jigsaw*, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi.

b. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat ini di SMA Negeri 1 Nanga Mahap yaitu metode ceramah.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setelah melaksanakan *postest* melalui tes.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian sehingga diperlukan adanya data objektif melalui penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nol (H_0), yaitu :

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional

pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran konvensional pada materi perangkat keras akses internet di kelas XI SMA Negeri 1 Nanga Mahap.

