

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamlik, 2019:77). Hal ini berarti pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada manusia untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar manusia mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 2003). Hal ini berarti bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya tidak menitik beratkan pada “apa yang dipelajari”, melainkan pembelajaran itu berupaya untuk menciptakan proses belajar bagi peserta didik, yaitu cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan cara pengorganisasian materi, cara penyampaian pembelajaran dan cara mengelola pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran pada jenjang SMP yang dapat ditemui adalah mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran ini mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, pengujian dan evaluasi perangkat lunak. Mata pelajaran Informatika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan salah satunya yaitu memahami Teknologi Komputer, mengembangkan keterampilan dalam

memanfaatkan Informatika dan dapat mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil Pra Observasi di SMP Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang pada tanggal 1 Februari 2023, peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Informatika menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep mata pelajaran Informatika khususnya pada materi Perangkat Keras. Sehingga menyebabkan sebagian besar hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan karena kurangnya siswa kesulitan mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru, siswa kurang tertarik untuk mencari jawaban setelah diberikan pertanyaan oleh guru, dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar yang akan dicapai tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 75. Data yang diperoleh penulis dari guru mata pelajaran Informatika dengan hasil nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) semester ganjil seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 171 orang, tidak terdapat peserta didik yang tuntas diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk rata-rata hasil nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Informatika Kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai PTS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1	VII A	28,6
2	VII B	25
3	VII C	27,0
4	VII D	25,6
5	VII E	26,7

Sumber : Guru Mata Pelajaran Informatika SMP Negeri 1 Sungai Betung

Berdasarkan nilai rata-rata peserta didik kelas VII khususnya pada matapelajaran Informatika menunjukkan tidak terdapat peserta didik yang tuntas diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Itu berarti

model pembelajaran yang diterapkan masih kurang menunjang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa cepat jenuh dengan suasana pembelajaran Informatika dan akhirnya materi yang disampaikan oleh guru kurang mereka pahami.

Berdasarkan Permendikbud Ristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses Kurikulum Merdeka pelaksanaan pembelajaran perlu diselenggarakan dalam suasana interaktif inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, siswa untuk aktif, dan memberikan ruang bagi kereaktifitas, kemandirian, minat, perkembangan fisik dan psikologis.

Kegiatan pembelajaran SMP Negeri 1 Sungai Betung masih banyak ditemukan kecenderungan *teacher centered*. Pada pembelajaran dikelas, guru lebih senang menggunakan metode konvensional, peserta didik hanya menjadi obyek pendidikan tanpa memperhatikan berbagai karakteristik dan emosi yang dimiliki siswa itu sendiri, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dan pasif. Hal itulah yang menjadi satu penyebab kemampuan peserta didik rendah.

Selain itu siswa tidak terbiasa memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dengan cara berdiskusi. Siswa yang berkemampuan tinggi lebih mendominasi dalam belajar kelompok, sehingga siswa yang berkemampuan rendah tidak mengerti materi yang dikerjakan kelompok. Diskusi yang dilakukan masih bersifat konvensional. Akibatnya peserta didik yang berkemampuan rendah tidak merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran.

Terlihat pula pada pembelajaran dikelas, guru lebih berfokus terhadap siswa yang juga terkesan bertanya dan memberikan tanggapan, tanpa memperhatikan apakah siswa lain telah memahami materi yang dipelajari. Strata sosial disekolah pun begitu terasa. Terlihat banyak siswa yang hanya ingin bekerja dengan sesama teman yang sama tingkatan sosialnya dan budayanya. Mereka sulit bekerjasama dengan temannya yang lain.

Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan diatas adalah perlu diterapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning*. Pendekatan *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang

dituntut untuk bekerjasama, saling melengkapi dan dapat menyelesaikan masalah. Melalui strategi pembelajaran kooperatif, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Masitoh, dkk (2009: 233) mengemukakan “Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok”. Pembelajaran kooperatif merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi siswa. Dengan memiliki dorongan atau motivasi yang positif seorang siswa akan menunjukkan minatnya. Model Pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa tipe seperti STAD, Group Investigation, Jigsaw, NHT, TGT dan TPS. Berdasarkan perbandingan tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif tersebut tipe Jigsaw dipilih untuk diterapkan karena dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw siswa akan mempelajari materi dalam kelompok ahli dan kelompok asal sehingga seluruh siswa akan terlibat aktif dan memiliki tanggung jawab masing-masing dalam pelaksanaan pembelajaran. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw membagi siswa ke dalam kelompok kecil dengan anggota 4-6 orang yang heterogen dan saling ketergantungan positif serta bertanggung jawab secara mandiri atas ketuntasan bahan ajar yang mesti dipelajari dan menyampaikannya kepada anggota kelompok asal (Isjoni, 2010: 79).

Dalam penelitian ini akan diterapkan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tapi mereka juga harus siap untuk memberikan dan mengajarkan materi tersebut untuk anggota kelompok lainnya. Dengan demikian peserta didik saling tergantung satu sama lainnya dan harus bekerja secara kooperatif untuk mempelajari materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* peserta didik diberi kebebasan dan

kesempatan untuk mengumpulkan informasi apa saja yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber belajar.

Pada model kooperatif tipe *jigsaw* peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok asal, pada kelompok ini siswa memiliki kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kemudian masing-masing kelompok asal mengutus seorang anggotanya untuk bergabung menjadi kelompok ahli. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Kelebihan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, antara lain mengembangkan kerja tim dan kemampuan bekerja sama, mengembangkan kegembiraan belajar sejati, informasi, menghilangkan sikap mementingkan diri sendiri, dan strata sosial. Berdasarkan penjelasan diatas, pendekatan *Cooperative Learning* merupakan pendekatan yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran Informatika khususnya materi Perangkat Keras karena materi tersebut sangat luas sehingga kerjasama dalam belajar juga dibutuhkan.

Gambaran yang diperoleh peneliti dari hasil pra observasi tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perangkat Keras Di Kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah umum penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang”.

Berdasarkan permasalahan umum tersebut, maka dibagi sub-sub masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan konvensional pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan konvensional pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan konvensional pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, tujuan umum penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang. Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan konvensional pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan konvensional pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan konvensional pada materi perangkat keras di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Betung

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat terutama bagi peningkatan kualitas penyelenggaraan proses belajar mengajar disekolah baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran Informatika yang efektif melalui model pembelajaran kooperatif.
- b. Sebagai bahan peningkatan minat belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- c. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini berguna bagi:

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran Informatika.
- 2) Dapat melatih siswa untuk memahami pentingnya mempelajari Informatika bagi masa depan.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk memperbaiki pembelajaran, perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi siswa karena sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 3) Untuk dapat berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri dan membuat guru lebih percaya diri.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman bagi pihak sekolah sehingga dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran dan ketepatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan referensi dan dapat digunakan sebagai bahan acuan, jika meneliti objek yang sama sekaligus sumber pemikiran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dimaksudkan untuk memperjelas batas-batas masalah yang hendak diteliti, yang meliputi hal pokok yaitu variabel pembahasan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini akan diuraikan tentang variabel penelitian dan definisi operasional yang akan diteliti.

1. Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa variabel penelitian yang harus diterapkan secara jelas oleh penelitian sebelum memulai pengumpulan data karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Variabel merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2016:39) menjelaskan mengenai pengertian dari variabel yaitu : “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Darmadi (2011: 20) “ Variabel penelitian adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatnya”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel adalah gejala yang menjadi objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang keberadaannya mempengaruhi variabel lain. Zulfadrial (2012: 14) menyatakan bahwa : ”Variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat”. Selanjutnya menurut Sugiyono (2019 : 69) Variabel Independen sering disebut sebagai variabel bebas, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Berdasarkan

dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang diselidiki pengaruhnya dalam sebuah penelitian.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang keberadaannya atau munculnya dipengaruhi variabel lain. Zulfadrial (2012: 14) menyatakan bahwa : "Variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas,; lebih lanjut variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2019: 69) sering disebut dengan variabel terikat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan kedua pendapat diatas disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang diduga sebagai pengaruh dari variabel bebas, karena ada tidaknya variabel ini tergantung pada variabel bebas.

Dalam variabel ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Sungai Betung yang diukur dengan tes yang diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

c. Variabel Kontrol

Menurut Sugiyono (2014: 41), bahwa variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel independen (terikat) dan variabel dependen (bebas) tidak dipengaruhi faktor luar yang tidak diteliti. Variabel kontrol sering digunakan apabila peneliti melakukan penelitian yang bersifat membandingkan melalui penelitian eksperimen.

Berikut variabel kontrol dalam penelitian ini :

- 1) Materi yang akan diajarkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah materi perangkat keras
- 2) Jumlah jam pelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah (4x40 menit) dalam 2 kali pertemuan.

3) Guru yang mengajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu peneliti.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional ini merupakan penjelasan tentang beberapa istilah penting yang ada didalam judul dan variabel penelitian, penjelasan ini bertujuan untuk memberikan penafsiran yang sama antara penulis dan pembaca, dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Agar tidak terdapat perbedaan penafsiran antara pembaca dan penulis, maka peneliti merasa perlu untuk memperjelas beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada dasarnya guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat sampai enam orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap kelompok/sub topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya.

Menurut Rusman (2013:219) ”model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil”. Seperti yang diungkapkan oleh Lie dalam (Rusman, 2013:218) model kooperatif tipe *Jigsaw* adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara mandiri.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor yang diberikan kepada siswa setelah selesai mengikuti tes mengenal materi yang

diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

c. Materi perangkat keras

Perangkat keras adalah perangkat komputer yang memiliki wujud fisik yang nyata, dapat disentuh atau dipindahkan, yang dapat berguna sebagai perangkat masukan (*input*), keluaran (*processor*), memori dan penyimpanan (*storage*).