

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan intelektual, sikap dan keterampilan. Pendidikan melibatkan seluruh aspek kehidupan, baik mental maupun fisik/jasmani maupun sosial. Melalui pendidikan ini diharapkan mampu menggali dan mengembangkan potensi diri siswa secara maksimal. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru untuk saling bertukar informasi yang bertujuan dalam meraih capaian belajar yang maksimal, mendewasakan dan mempersiapkan agar peserta didik mampu menghadapi masa depan yang lebih baik. Seorang peserta didik akan menentukan masa depan bangsa, karena peserta didik merupakan generasi penerus bangsa. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa mendapatkan ilmu pengetahuan melalui pendidikan. Pengetahuan yang didapat siswa dapat dilihat melalui hasil belajarnya yang ditinjau melalui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setiap kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Adapun yang menjadi pencapaian dalam hasil

belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat kecerdasan, sikap, minat serta motivasi. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan seperti orangtua, guru, masyarakat serta faktor non-sosial seperti belajar, alat-alat belajar, model pembelajaran, metode pembelajaran serta waktu belajar.

Keberhasilan pembelajaran pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting upaya bersama guru dan siswa. Di sisi lain, keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada cara dan metode pembelajaran. Model pembelajaran yang kurang tepat akan memberikan dampak yang kurang ideal dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model dan strategi untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diberikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dan bertanggung jawab di dalam kelas. Dalam menciptakan keaktifan siswa diperlukan suasana yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa. Salah satunya yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Cooperative*. Pembelajaran *Cooperative* ialah model pembelajaran yang menuntut peserta didik bekerja aktif dan kolaboratif secara kelompok yang bersifat heterogen. Dengan belajar berkelompok secara kooperatif, peserta didik akan dilatih untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas serta tanggung jawab.

Dari hasil observasi yang diperoleh peneliti melalui Daftar Kumpulan Nilai (DKN) yang bersumber dari guru mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana di SMK N 1 Medan, diperoleh fakta bahwa masih ada peserta didik yang nilainya belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan standard KKM pada mata pelajaran Korespondensi yaitu 75. Berikut adalah persentase hasil belajar siswa:

Tabel 1.1
Persentase Nilai kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Medan

Kelas	Jumlah	Nilai UTS			
		Belum Mencapai KKM		Mencapai KKM	
XI OTKP 1	35	20	57,14%	15	42,86%
XI OTKP 2	35	19	54,28%	16	45,72%
XI OTKP 3	35	10	28,57%	12	71,43%
XI OTKP 4	35	16	45,72%	19	54,28%
Rata-rata			46,42%		53,57%

(Diolah dari: Daftar Kumpulan Nilai)

Tabel di atas menunjukkan sebanyak 46,42% siswa belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, yakni 75. Siswa tersebut di atas memiliki hasil belajar yang rendah karena kurangnya interaksi belajar dengan guru dan teman sekelas. Ketika masing-masing guru selesai menyampaikan materi dan memberikan tugas, terlihat aktivitas siswa yang kurang dan banyak siswa yang tidak mau berpikir untuk mengerjakan tugas secara mandiri. Mereka hanya menunggu dan menyalin karya temannya. Kemudian jika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang menjawab. Selain itu, ketika banyak

siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, siswa cenderung tidak mau bertanya kepada guru.

Berbagai model pembelajaran dapat diterapkan di masa sekarang. Model pembelajaran adalah bagian dari upaya guru untuk menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, efektif dan efisien. Salah satu yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran ini merupakan pembelajaran kolaboratif dan fleksibel. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif ini adalah bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap kegiatan belajarnya sendiri dan pembelajaran orang lain, serta dapat meningkatkan sikap kerjasama terhadap penugasan materi.

Kemudian model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (*STAD*) adalah suatu model dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok dengan jumlah anggota kelompok terdiri 4-5 orang. Secara fisik kedua model ini memiliki kesamaan, dimana kedua model ini sama-sama merupakan skema pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini, diharapkan akan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Model pembelajaran tipe jigsaw dan *STAD* memiliki sifat yang sama, yaitu pembelajaran kelompok, dimana satu orang siswa ditunjuk untuk menjadi guru yang akan memandu jalannya diskusi. Berlandaskan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan kedua model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* tipe**

Jigsaw dan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Medan TA. 2022/2023

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana masih rendah.
2. Suasana belajar kurang efektif karena masih banyak peserta didik yang tidak berpartisipasi secara aktif
3. Guru mengutamakan pembelajaran di kelas dan cenderung menerapkan metode ceramah.

1.3 Batasan Masalah

Untuk dapat memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan perlu dibatasi agar masalah yang dijadikan objek penelitian akan lebih terarah dan mendalam dalam pengkajiannya. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Cooperative tipe Jigsaw* dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Medan.

2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran Sarana dan Prasarana kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran)SMK Negeri 1 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana di kelas XI OTKP di SMK N 1 Medan T.A 2022/2023?"
2. Apakah hasil belajar Sarana dan Prasarana yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw*, lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas XI OTKP di SMK N 1 Medan T.A 2022/2023?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMK N 1 Medan TA. 2022/2023.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe Jigsaw*, dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* pada siswa kelas XI OTKP di SMK N 1 Medan tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, sehingga penelitian ini mempunyai beberapa manfaat untuk pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang Model Pembelajaran *Cooperative tipe Jigsaw* dan model pembelajaran *STAD*.
2. Menjadi bahan masukan khususnya kepada sekolah dan guru mata pelajaran Sarana dan Prasarana dalam menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe Jigsaw* dan model pembelajaran *STAD* sebagai cara efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis.