

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah hal yang paling utama dalam suatu lingkup kehidupan. Bukan hanya bagi kehidupan saja, namun pendidikan juga bagian yang paling penting dalam pembangunan nasional. Identitas suatu bangsa bergantung dengan pendidikan itu sendiri. Karena, sesungguhnya pendidikan bertujuan agar kehidupan bangsa semakin cerdas, sebagaimana terdapat dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 pada alenia keempat. Pendidikan sangat berperan penting untuk menciptakan suatu bangsa yang lebih berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman dan dengan dipengaruhi oleh arus globalisasi, maka kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan. Hal itu bertujuan untuk mampu bersaing dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin berkembang dengan pesat. Hal ini ditandai dengan bertambahnya penggunaan komputer, smartphon dan jaringan internet. Berbagai hal dapat dilakukan dengan mudah dan cepat menggunakan sarana tersebut, termasuk dalam dunia pendidikan. Berbagai model pembelajaran juga dapat dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi, model pembelajaran *kooperatif* adalah salah satunya.

Pembelajaran *kooperatif* (*kooperatif learning*) adalah suatu metode yang menuntut agar ada kerjasama antara siswa saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan suatu pembelajaran dapat tercapai. Dan saat penyelesaian tugas kelompok semua peserta dalam kelompok saling bekerjasama dan saling membantu agar semua siswa paham mengenai materi pelajaran atau saling memberi pendapat, sehingga setiap murid selain mempunyai tanggung jawab individu juga mempunyai tanggung jawab dalam kelompok. Berbagai tipe dapat diterapkan pada model *kooperatif*, salah satunya adalah tipe *jigsaw* (Putra, 2021).

Tipe *Jigsaw* adalah model pembelajaran *kooperatif* yang pengelompokan siswanya dibentuk secara heterogen. Selain itu, dalam proses pembelajarannya seluruh siswa yang terlibat memiliki tanggung jawab tersendiri yang akan diterimanya berupa lembar materi pelajaran yang menjadi fokus masing-masing

anggota kelompok. Lembar materi yang diterima akan dipelajari dalam sebuah kelompok dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mempelajari sub materi dalam kelompok, maka para anggota kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada tahap selanjutnya siswa akan menerima beberapa soal berupa kuis individu yang mencakup materi yang telah dipelajari. Untuk dapat memenuhi perkembangan teknologi informasi model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* menggunakan bantuan *google classroom*.

Dengan munculnya pandemi *covid-19* kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah kini menjadi belajar di rumah melalui daring. Hal tersebut juga mendukung penggunaan sistem pembelajaran *google classroom* yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, penggunaannya dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan pemahaman konsep siswa. *Google classroom* merupakan media yang menyediakan kemudahan dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun latihan soal yang diperlukan. Guru dapat mengunggah berbagai bentuk materi pembelajaran hingga dapat memudahkan semua siswa mengunduh materi secara mandiri dan mempelajarinya sebelum pembelajaran berlangsung. *Google classroom* juga dapat digunakan untuk memberikan kuis ataupun tugas dengan tenggat waktu (*deadline*) yang telah ditentukan oleh guru (Imanuddin, 2018).

Model pembelajaran yang masih sering digunakan guru adalah model pembelajaran tradisional (*konvensional*) yang masih kental dengan nuansa behaviorismenya. Pembelajaran *konvensional* mengarah pada aktivitas guru. Informasi baru disajikan dalam bentuk laporan, tes atau kuis. Pada pembelajaran *konvensional* konsep diperkenalkan terlebih dahulu, diikuti aplikasi contoh dan penemuan umumnya terjadi setelah pengenalan konsep dan aplikasi konsep dan hanya siswa yang memiliki kemampuan tinggi yang dapat memahami serta menyelesaikan masalah dengan cepat.

Berkaitan dengan proses pembelajaran fisika, sampai saat ini masih didasarkan atas asumsi bahwa pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa. Pada pembelajaran fisika guru dianggap sebagai gudang ilmu sehingga pengajarannya akan berpusat ke guru. Guru memberikan pelajaran fisika, membuktikan rumus, dan memberikan contoh soal. Sedangkan

peserta didik hanya bertindak sebagai pendengar yang baik, mereka duduk dengan rapi lalu mendengarkan penjelasan dari gurunya, serta meniru cara guru dalam mengerjakan soal-soal yang telah dijelaskan. Aktivitas tersebut yang dilakukan secara terus-menerus membuat peserta didik pasif dan cenderung mengekang kreativitas siswa yang dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya. Disamping itu, pembelajaran yang berpusat pada guru dapat menyebabkan terjadinya interaksi searah antara guru dan siswa jarang mendapat kesempatan untuk mengemukakan idenya atau mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari baik secara individu maupun berkelompok, sehingga siswa tidak dapat memahami materi fisika terutama memahami konsep-konsep fisika (Opi & Motlan, 2020).

Salah satu pokok bahasan pada pelajaran fisika diantaranya mengenai materi vektor. Vektor merupakan materi yang mengandung konsep-konsep yang saling berkaitan dan melibatkan perhitungan. Materi vektor tidak hanya dipelajari saat siswa berada di kelas X, melainkan akan berkelanjutan hingga ke tingkat selanjutnya yaitu kelas XI. Dalam pembelajaran materi vektor, siswa perlu pemahaman materi secara mendalam agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

Berdasarkan wawancara guru fisika kelas X MAN 2 Labuhanbatu Utara menuturkan bahwa pada materi vektor siswa memperoleh nilai ulangan yang relatif rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya nilai siswa mengindikasikan bahwa pembelajaran fisika disekolah saat ini belum efektif. Dengan demikian pentingnya untuk memperhatikan pola dan metode pembelajaran yang tepat bagi siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dan penguasaan siswa terhadap materi fisika disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih tradisional (konvensional). Karena siswa merasa bahwa mata pelajaran fisika ini susah dipelajari baik itu dari segi cakupan materi yang banyak dan banyak perumusan. Sehingga siswa terlebih dahulu berpikiran negatif yang berakibat pada menurunnya minat belajar dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran fisika. Model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru hanya berorientasi pada target penguasaan materi, pembelajaran seperti ini hanya berhasil dalam mengingat jangka pendek saja.

Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan kualitas pembelajaran, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Guru juga dituntut untuk mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran tatap muka. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan yang mampu bersaing di era modern ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah variasi model pembelajaran yang dapat membantu siswa terlibat serta aktif dalam mengembangkan kemampuannya, kemudian dalam pelaksanaannya siswa dapat saling bertukar pikiran dengan suasana belajar yang kondusif, sehingga materi yang dipelajari akan lebih bermakna dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Oleh sebab itu, model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* merupakan model yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran fisika khususnya pada materi vektor. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky yang menyatakan bahwa kegiatan kolaboratif diantara anak-anak dapat mendorong pertumbuhan, karena anak-anak yang usianya sebaya lebih suka bekerja di dalam wilayah pembangunan paling dekat satu sama lain, sehingga perilaku yang diperlihatkan dalam kelompok kolaborasi lebih berkembang dari pada yang mereka tunjukkan sebagai individu.

Adapun untuk dapat menerapkan model *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* dalam pembelajaran tentu diperlukan perancangan terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini menjadikan model *kooperatif* tipe *jigsaw* sesuai dan memadai dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran berbantuan *google classroom*.

Sehubungan dengan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Vektor”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Prestasi belajar siswa pada materi vektor belum dikatakan baik karena masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
2. Guru kurang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya pada materi fisika.
3. Model dan metode pembelajaran yang digunakan guru belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar rumusan masalah yang akan diteliti tidak menjadi luas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, maka dapat ditetapkan batasan-batasan masalah pada hal-hal berikut ini :

1. Menerapkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* di kelas eksperimen dan pembelajaran tradisional (konvensional) pada kelas kontrol.
2. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah materi vektor.
3. Penelitian ini menggunakan instrumen soal literasi sains materi vektor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi vektor dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* dan dengan model pembelajaran konvensional ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi vektor ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan sari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi vektor dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* dan dengan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada materi vektor.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi :

1. Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan dukungan sumber belajar digital sehingga dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi vektor dengan dukungan materi, tugas, kuis dan kegiatan diskusi yang dapat di akses kapanpun dan dimanapun.
3. Guru, dapat memberikan referensi mengenai inovasi dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran model *kooperatif* tipe *jigsaw* berbantuan *google classroom*.
4. Sekolah, dapat dijadikan salah satu bahan acuan dalam rangka meningkatkan model pembelajaran yang tepat dan lebih baik lagi untuk mencapai mutu proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan kurikulum 2013, khususnya pada mata pelajaran fisika.

1.7 Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasioanal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw*

Pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* adalah jenis pembelajaran *kooperatif* terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut pada anggota lain dalam kelompok.

2. *Google classroom* merupakan platfrom pembelajaran campuran yang dikembangkan google untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.

3. *Hasil Beleajar* merupakan penguasaan pengetahuan keterampilan terhadap mata pelajaran yang dibuktikan melalui tes.

