

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu dunia komunikasitersendiri, di mana terjadi pertukaran pikiran antara guru dan siswa untuk mengembangkan suatu ide. Pembelajaran juga merupakan aspek kegiatan manusia

yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sempitdapat diartikan sebagai produkinteraksi berkelanjutan antarpengembangan dan pengalaman hidup.Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalamrangkamencapai tujuan yang diharapkan.Salah satu cara pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan metodeatau model pembelajaransesuai dengan materi yang disampaikan.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya selalu memperhatikan faktor siswa selaku subjek belajar. Pada dasarnya kemampuan serta cara belajar siswa satu berbeda dengan siswa lainnya. Perbedaan tersebut menyebabkan adanya kebutuhan yang berbeda dari setiap individu.Namun hal ini bukan berarti bahwa pembelajaran harus diubah menjadi pembelajaran individual, melainkan diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang memungkinkan terpenuhinya kebutuhan individual siswa.

Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengajar yang baik dan benar, oleh karena itu untuk mengikuti tuntutan tersebut seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan yang akan disampaikan, juga dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan siswanya. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran kelompok atau diskusi yang menghendaki adanya kerjasama diantara anggota kelompok dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Untuk menciptakan pendidikan yang baik, maka pemerintah menetapkan tujuan pendidikan nasional sebagai mana dimuat dalam UU NO. 20 tentang sisdiknas menyatakan bahwa : “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sejalan dengan pengertian diatas, tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK) berdasarkan K13 adalah menyiapkan tamatan untuk : (a) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap professional dalam lingkup keahlian, (b) mampu memilikikarir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri, (c) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini dan masa akan datang, (d) serta menjadi warga Negara yang produktif, adiptif, dan kreatif.

Berdasarkan tujuan di atas maka siswa SMK diharapkan mampu memasuki lapangan kerja yang baik melalui jenjang karir, menjadi tenaga kerja di industri. Untuk membentuk minat atau ketertarikan siswa terhadap suatu pembelajaran serta menumbuhkan rasa tertarik dan ingin tahu tentang suatu materi pembelajaran siswa diharapkan mau belajar terlebih dahulu.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 2 Sei Rampah, melalui guru bidang studi Menggunakan Perkakas Tangan bahwsanya hasil ujian siswa kelas XSMK Negeri 2 Sei Rampah masih rendah dengan kategori dibawah nilai 75. Sementara nilai yang diharapkan pada mata pelajaran tersebut yaitu minimum 75 atau harus di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berikut adalah tabel perolehan hasil belajar dari siswa SMK Negeri 2 Sei Rampah yang menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Perkakas Tangan rata-rata masih dibawah nilai KKM.

Tabel 1
Perolehan Hasil Belajar Kompetensi Menggunakan Perkakas Tangan Di Kelas X TKR Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 2 Sei Rampah

T. Ajaran	Kelas	Siswa yang sudah memenuhi KKM	Siswa yang belum memenuhi KKM	Jumlah Siswa
2014-2015	Kelas XTKR	17 Orang (48,57%)	18 Orang (51, 43%)	35 Orang
2015-2016	Kelas X TKR	13 Orang (46, 43%)	15 Orang (53,57%)	28 Orang
2016-2017	Kelas X TKR	13 Orang (43,34%)	17 Orang (56,67%)	30 Orang

Sumber : Daftar nilai Mata Pelajaran Perkakas Tangan SMK Negeri 2 Sei

Rampah

Rendahnya hasil belajar menggunakan Perkakas Tangan terjadi karena siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran yang disampaikan guru. Guru menyampaikan pembelajaran menggunakan media cetak (buku) dalam pembelajaran. Model yang ada dalam K13 belum sepenuhnya bias diaplikasikan guru yang mengajarkan perkakas tangan. Dan kelemahan dari media cetak (buku) adalah sifatnya masih sangat monoton dan membosankan karena tidak adanya variasi dalam belajar yaitu metode ceramah, mendengar dan mencatat yang membuat proses pembelajaran tidak kreatif dan membosankan.

Dari hasil diatas, perlunya ada peran orang tua, guru dan siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan agar hasil belajar semakin baik. Semakin luas pengetahuan terhadap pembelajaran disekolah maka semakin besar peluang untuk berprestasi. Sebaliknya jika tingkat kecerdasan dan pengetahuan rendah maka semakin kecil untuk berprestasi. Meskipun peran guru, orang tua dan siswa sangat besar, namun perlu kita ketahui faktor- faktor lain yang juga sangat berpengaruh agar meningkatkan hasil belajar. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi adalah minat dan pendekatan pembelajaran. Dengan kata lain prestasi belajar siswa sangat ditentukan oleh cara mengajar guru yang kreatif dan menciptakan kebiasaan belajar yang efektif pada siswa. Dengan adanya motivasi dan minat siswa diharapkan mempunyai kemauan sendiri untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapinya.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti membuat sebuah matriks permasalahan yang menjadi terjadi di SMK N 2 Medan pada kelas X Teknik Permesinan :

Tabel 2.
Matriks Permasalahan Penelitian

	Fasilitas/Lingkungan Sekolah	Guru	Siswa
Minat Belajar	SMK Negeri 2 Medan memiliki fasilitas yang baik namun belum bisa dipakai oleh semua siswa dalam waktu bersamaan sehingga siswa masih harus antri dalam menggunakannya sehingga minat belajar siswa menjadi rendah dan kadang acuh tak acuh	SMK Negeri 2 Medan memiliki guru dengan disiplin yang baik namun sebagian dari mereka sudah lanjut usia tidak bisa mengendalikan siswa secara optimal maka siswa dengan minat belajar siswa yang rendah tidak bisa diperhatikan oleh guru	Siswa SMK Negeri 2 Medan Jurusan Teknik Mesin notabene adalah laki-laki jadi teman adalah orang yang paling dipercaya oleh siswa jadi minat belajar siswa tergantung pengaruh dari temannya
Disiplin	SMK Negeri 2 Medan memiliki fasilitas yang baik namun belum bisa dipakai oleh semua siswa dalam waktu bersamaan sehingga siswa masih harus antri dalam menggunakan alat sehingga dalam pemakaian alat siswa banyak yang masih tidak disiplin dan masih berebut.	SMK negeri memiliki guru dengan disiplin yang baik namun sebagian dari mereka sudah lanjut usia, siswa dengan disiplin rendah terkadang luput dari perhatian guru tersebut	
Siswa	SMK Negeri 2 Medan memiliki fasilitas yang baik namun belum bisa dipakai oleh semua siswa dalam waktu bersamaan sehingga siswa masih harus antri dalam penggunaannya jadi siswa memilih bermain-main	SMK Negeri 2 Medan memiliki guru dengan disiplin yang sangat ketat, jadi siswa terkadang enggan bertemu dengan guru.	

Kurikulum	SMK Negeri 2 Medan sudah menggunakan kurikulum K13 yang terbaru namun belum dilaksanakan secara optimal karena keterbatasan fasilitas yang belum optimal	SMK Negeri 2 Medan memiliki guru dengan ang sangat tegas namun sebagian sudah lanjut usia dengan kurikulum ang terbaru para guru ang sudah lanjut usia masih belum menerapkan K13 secara optimal	Kurikulum K13 menyarankan pembelajaran berpusat pada siswa namun siswa terkadang belum terbiasa dengan model ini
-----------	--	--	--

Menurut (Slameto, 2010 : 54)¹ faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah: (1) Faktor-faktor Internal, jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), psikologi (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), kelelahan; (2) Faktor-faktor Eksternal, keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Hasil belajar siswa merupakan masalah, sehingga perlu dicari solusi. Dalam mencapai tujuan tersebut sangat dibutuhkan model pembelajaran yang diantaranya agar dapat menciptakan kondisi kelas yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, dalam Menggunakan Perangkat

¹Slameto (2010 : 54). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Renika Cipta.

Tangan perlu digunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasinya serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari dengan terlibat aktif mengalami sendiri dengan mendengar, membaca, melihat, bertanya dan bekerja selama pembelajaran berlangsung sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Model pembelajaran kooperatif tidak menerapkan sistem kompetensi dimana keberhasilan individu siswa diorientasikan dengan kegagalan siswa lain, tetapi dalam kooperatif keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat bermacam-macam tipe, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Lie (1994) menyatakan bahwa, jigsaw merupakan salah satu tipe metode pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Sejumlah riset telah banyak dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar jigsaw. Riset tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran semacam itu memperoleh prestasi yang lebih baik, dan mempunyai sikap yang lebih baik pula terhadap pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif akan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik, siap dalam pekerjaannya, penuh perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam

memecahkan masalah dan berpikir kritis. Jadi siswa yang ingin memecahkan suatu masalah dapat bertanya pada temannya tanpa rasa malu atau bertanya langsung pada guru. Dengan demikian pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends, 1997).

Dengan model pembelajaran ini membuat kondisi kelas tidak monoton dan tidak terfokus pada guru saja sebagai pusat pembelajaran. Jika kondisi kelas menyenangkan maka siswa merasa tertarik dan tertantang jika diberikan tugas secara berkelompok dan menimbulkan kemandirian dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan Di Kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK N 2 SEI RAMPAH T.P 2017/2018”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih monoton
2. Hasil belajar siswa kurang baik
3. Penerapan model yang sudah ada belum dilaksanakan secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta keterbatasan penulis dalam kemampuan, waktu dan dana, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan Di Kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Sei Rampah tahun pelajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan Di Kelas X Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Sei Rampah tahun pelajaran 2017/2018 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Pada Pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan Di Kelas XProgram Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Sei Rampah tahun pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini, maka diharapkan akan diperoleh manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan khususnya tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif Jigsaw terhadap hasil belajar menggunakan perkakas tangan.
- b. Memperluas wawasan penelitian akan hakekat mengajar yang efektif dan efisien.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai informasi bagi guru SMK, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan perkakas tangan.
- b. Sebagai bahan masukan bagi guru SMK untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran menggunakan perkakas tangan.