

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia adalah kunci utama kemajuan bangsa, terutama saat menghadapi tantangan global yang semakin rumit. Dunia pendidikan memegang peran strategis dalam mencetak individu-individu yang berwawasan luas, serta memiliki keterampilan dan karakter yang unggul. Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci utama dalam menyiapkan generasi yang mampu menyesuaikan kemampuan dengan inovasi dan kemajuan dalam ilmu pengetahuan serta teknologi. (Siregar et al., 2024)

Pendidikan bertujuan membangun kondisi dan jalannya proses pembelajaran yang terencana agar siswa mampu mengasah kemampuan dan potensi diri. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yang menegaskan bahwa: “Pendidikan nasional berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sekaligus menumbuhkan potensi agar mereka menjadi manusia yang beriman, berbudi luhur, sehat, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab sebagai warga negara demokratis”

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah atas memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap terjun ke dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk mengasah kecerdasan, wawasan, kepribadian, budi

pekerti, dan keahlian yang dimiliki peserta didik agar siap hidup mandiri dan melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya sesuai bidang keahliannya. Lulusan sekolah menengah kejuruan diharapkan memiliki kemampuan, keterampilan, serta produktivitas yang tinggi sehingga siap bekerja, baik untuk mengisi lapangan kerja yang tersedia maupun menciptakan peluang kerja bagi masyarakat luas. (Sari et al., 2022)

Keberhasilan proses belajar-mengajar dapat diidentifikasi melalui pelaksanaan evaluasi menggunakan soal ujian yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut tercermin dari daya serap peserta didik serta persentase pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya kompetensi siswa, yang mencerminkan kemampuan mereka menguasai materi (Widyastuti, 2023)

Salah satu mata pelajaran produktif yang diikuti siswa kelas X jurusan teknik pemesinan yaitu elemen pelajaran gambar teknik mesin. Peserta didik diharapkan mampu menguasai pembelajaran tersebut. Namun dalam praktiknya, prestasi belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan pada elemen pelajaran gambar teknik masih rendah.

Mengacu pada informasi yang didapat dari wawancara dengan guru mata pelajaran dan hasil belajar siswa, terdapat partisipasi dan pencapaian belajar siswa selama proses pembelajaran masih kurang memuaskan, beberapa peserta didik kurang konsentrasi pada materi dan tidak menunjukkan minat untuk mendengarkan guru menjelaskan pelajaran di depan. Hal ini menyebabkan timbulnya keterbatasan interaksi antara guru dan siswa, kondisi tersebut dapat

diketahui dari pencapaian akademik siswa siswa pada tiga tahun terakhir. Pada tahun ajaran 2022/2023, dari 35 siswa, hanya 15 orang (42,85%) yang mencapai nilai di atas KKM. Pada tahun ajaran 2023/2024, dari 36 siswa, sebanyak 17 orang (47,22%) memperoleh nilai di atas KKM, dan pada tahun ajaran 2024/2025, dari 34 siswa, hanya 16 orang (47,64%) yang berhasil memenuhi KKM. Hal ini diperkuat oleh kemampuan daya serap siswa yang berbeda beda.

Akibatnya timbul rasa jenuh dan kurangnya motivasi belajar di kalangan siswa. Mereka cenderung kehilangan minat terhadap materi yang disampaikan, sehingga aktivitas belajar di kelas menjadi kurang menarik dan tidak efektif. Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi melalui metode pembelajaran yang mendukung peningkatan partisipasi peserta didik, menciptakan suasana belajar interaktif, dan mendorong minat belajar yang lebih besar.

Dengan tujuan meningkatkan partisipasi beserta prestasi akademik siswa di bidang menggambar teknik, dapat dilakukan perubahan pada model pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang bisa digunakan adalah dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Metode pembelajaran kooperatif jigsaw melibatkan peserta didik ditempatkan dalam tim campuran beranggotakan 4 hingga 5 orang, di mana setiap pelajar menguasai menerima bagian materi tertentu dan kemudian membagikannya pada anggota lain (Hutagaol & Situmorang, 2021)

Model pembelajaran ini menggunakan tim kecil yang terdiri dari tim ahli dan tim asal. Dalam prosesnya, guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Manfaat dari metode ini adalah

melatih tanggung jawab siswa dalam menguasai materi yang sudah ditentukan ditim ahli. Setelah itu, mereka kembali ketim asal guna menyampaikan materi itu kepada rekan-rekan mereka, yang akhirnya membantu semua siswa untuk saling memahami (Hartono et al., 2019). Metode Jigsaw mengadopsi sistem pembelajaran kolaboratif. Siswa dalam model ini didorong untuk berinteraksi, bertukar informasi, dan bertanggung jawab penuh dalam tim, baik dalam tim ahli maupun dalam tim asal mereka (Sari et al., 2022)

Implementasi model cooperative learning tipe jigsaw diharapkan mampu mendorong peningkatan aktivitas belajar pelajar sehingga minimal 80% dari seluruh peserta didik mencapai nilai ≥ 85 . Selain itu, hasil belajar juga ditargetkan agar sekurang-kurangnya 80% dari seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 80 . Capaian tersebut ditentukan melalui indikator pencapaian belajar dengan rata-rata kumulatif minimal 80% khususnya pada elemen pembelajaran gambar teknik.

Penelitian sebelumnya, Saripada (2017) menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* tipe *jigsaw* di SMK Bhinneka Karya Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 menggunakan kurikulum 13, Ada peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan siswa yang mencapai 81,08%, melampaui target indikator sebesar 75% yang ditetapkan di siklus II.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Medan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada elemen pembelajaran gambar teknik mesin kelas X.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam elemen pembelajaran gambar teknik.
2. Kurangnya fokus siswa dan ketertarikan terhadap pembelajaran
3. Kemampuan pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap materi sangat beragam.
4. Aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang memuaskan, terlihat dari hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah KKM

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dan dampaknya terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan pada elemen pembelajaran gambar teknik.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah, maka rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan pada elemen pembelajaran gambar teknik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini adalah untuk

1. Mendeskripsikan seberapa besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan pada elemen pembelajaran gambar teknik.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru:

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami dan menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan lebih efektif, khususnya dalam elemen pembelajaran gambar teknik. Guru akan memperoleh gambaran mengenai bagaimana penggunaan penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Bagi Peserta Didik:

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik dalam bentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna, di mana mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik mampu meningkatkan kemampuan bekerja sama serta komunikasi lebih maksimal.