

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, dalam setiap aspek kehidupan manusia baik secara pribadi dan kelompok pendidikan wajib dilaksanakan. Sehubungan dengan itu, salah satu upaya dalam rangka menciptakan manusia yang berkualitas adalah dengan pendidikan. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses berbentuk kegiatan yang dilaksanakan secara terencana untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang berkualitas dan bermutu. Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Pelaksanaan pembelajaran di SMK bertujuan untuk mengembangkan potensi akademis dan kepribadian pelajar. Selain itu, siswa dituntut untuk menguasai kompetensi standar dan menginternalisasi sikap dan nilai profesional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul sesuai dengan kebutuhan kerja dan perkembangan teknologi terkini.

Untuk itu, proses pembelajaran harus sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran di sekolah penerapan suatu model pembelajaran yang variatif dan menarik dapat menghindarkan siswa dari rasa jenuh sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Suasana belajar akan menyenangkan jika siswa sebagai subyek belajar melakukan proses pembelajaran berdasarkan apa yang dikehendaki. Media pembelajaran juga sangat penting perannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, guru sebagai pengelola pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar yaitu guru, siswa, materi, fasilitas. Dalam interaksinya harus ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana dan prasarana yang menunjang situasi atau kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar dapat dioptimalkan melalui proses pembelajaran. Pendidik harus bisa memberikan pengalaman belajar yang tidak dilupakan oleh peserta didik. Pemilihan model pembelajaran sangat menentukan untuk menarik dan memicu perhatian peserta didik untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang diduga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Dalam model pembelajaran ini setiap peserta didik bergabung dengan anggota kelompok lain yang mendapatkan masalah (soal) yang sama, dan setelah mendapatkan pemecahan, mereka bertanggung jawab untuk menularkan pemahamannya kepada rekan-rekan dikelompok awalnya. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan kelompok kecil yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok (Nurfitriyanti M , 2017).

Berdasarkan pengamatan dan observasi awal yang telah dilakukan oleh penulis terhadap siswa kelas X Teknik Pemesinan di Smk Negeri Jakarta ditemukan adanya permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin. Ternyata masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan, contohnya siswa yang malas belajar, siswa yang tertidur pada jam mata pelajaran, siswa yang tidak serius dalam menerima materi sehingga menyebabkan hasil belajar tidak optimal. Pada proses pembelajaran guru monoton menggunakan model ceramah dan demonstrasi. Kondisi ini mengakibatkan siswa mudah merasa jenuh atau bosan sehingga siswa kurang termotivasi mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan kondisi permasalahan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Di SMK Negeri 5 Jakarta”. Penelitian penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa selain itu juga dapat menjadi metode alternatif bagi guru dalam pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, terdapat masalah – masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut :

- 1.2.1 Proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.
- 1.2.2 Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi.
- 1.2.3 Guru hanya menggunakan model ceramah dan demonstrasi saat mengajar, yang berakibat pada siswa lebih mudah cepat jenuh.
- 1.2.4 Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Identifikasi yang telah dikemukakan diatas tidak semua masalah dapat dibahas, mengingat keterbatasan waktu, biaya, tenaga, dan kemampuan peneliti. Peneliti membatasi pada beberapa permasalahan yaitu Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini adalah:

Apakah ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Pemesinan di Smk Negeri 5 Jakarta melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Pemesinan di Smk Negeri 5 Jakarta melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*.

#### 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian terhadap penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* ini, diharapkan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1.6.1 **Bagi guru**, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk menerapkan model *cooperative learning* pada mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin atau mata pelajaran yang lain sebagai alternatif model pembelajaran lain.

- 1.6.2 **Bagi siswa**, penelitian ini memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif dan membentuk rasa tanggung jawab baik individu maupun kelompok dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.6.3 **Bagi peneliti**, selain untuk menambah wawasan dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar tetapi juga sebagai tindakan berpikir ilmiah untuk memperbaiki proses pembelajaran serta memecahkan masalah proses pembelajaran yang efektif dan efisien khususnya dalam mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin.
- 1.6.4 **Bagi sekolah**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu, kualitas pembelajaran di Sekolah serta pengembangan kurikulum dalam menggunakan metode pembelajaran, khususnya pada mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin dan mata pelajaran lain pada umumnya.