

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Menurut Pasal 1, UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Karena saat ini peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah maka dalam proses pembelajaran perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan saat ini (Kurikulum 2013). Kurikulum 2013 adalah suatu kurikulum yang bertujuan mendorong peserta didik untuk mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), terhadap apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran.

Perakitan komputer adalah salah satu mata pelajaran wajib dasar program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Berdasarkan struktur kurikulum mata pelajaran perakitan komputer disampaikan di kelas X semester 1 dan semester 2 masing-masing 4 jam pelajaran. Untuk semester 1 topik materi pembelajaran

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Lembaran Negara RI Tahun 1989, No. 2. Sekretariat Negara. Jakarta.

menekankan pada pengenalan komponen–komponen yang ada pada komputer dan proses perakitan komputer. Sedangkan untuk semester 2 topik materi pembelajaran menekankan pada pengujian hasil perakitan dengan melakukan instalasi sistem operasi, instalasi periferal dan program aplikasi.

Menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, pembelajaran perakitan komputer ini menggunakan metode pendekatan *scientific*. Dalam pendekatan ini praktikum atau eksperimen berbasis sains merupakan bidang pendekatan ilmiah dengan tujuan dan aturan khusus, dimana tujuan utamanya adalah untuk memberikan bekal ketrampilan yang kuat dengan disertai landasan teori yang realistis mengenai fenomena yang akan kita amati. Ketika suatu permasalahan yang hendak diamati memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang tidak bisa terjawab, maka metode eksperimen ilmiah hendaknya dapat memberikan jawaban melalui proses yang logis. Proses-proses dalam pendekatan *scientific* meliputi beberapa tahapan yaitu: mengamati, hipotesis, mengasosiasikan atau eksperimen, mengumpulkan atau analisa data dan mengkomunikasikan. Proses belajar pendekatan eksperimen pada hakekatnya merupakan proses berpikir ilmiah untuk membuktikan hipotesis dengan logika berpikir.

Pembelajaran perakitan komputer di SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta memiliki permasalahan pada motivasi belajar siswa. Dari hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi ajar dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cepat merasa bosan, tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, dan siswa

tidak memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keadaan seperti ini membuat membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak dapat maksimal. Oleh karena itu perlu adanya penelitian tindakan kelas pada kelas tersebut.

Selain permasalahan pada motivasi, pembelajaran perakitan komputer juga memiliki permasalahan pada hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil data yang peneliti ambil. Dari hasil ulangan tengah semester tahun ajaran 2014/2015 semester ganjil perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X-3 teknik komputer jaringan<sup>2</sup>, tidak ada siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 3,0 atau 75. Hal ini bisa dilihat pada data berikut:

**Tabel 1.1 Data nilai Ujian Tengah Semester tahun ajaran 2014/2015**

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	<75	35	100%
2	>75	0	0%

Faktor yang mempengaruhi ketidaktuntasan hasil ujian tengah semester peserta didik diatas diantaranya adalah pembelajaran perakitan komputer cenderung dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan, mata pelajaran perakitan komputer sangat sulit dipahami dan kurangnya motivasi belajar siswa untuk mata pelajaran perakitan komputer.

Materi pokok dari perakitan komputer yaitu mengenai gambar / arsitektur sistem operasi, penjadwalan prosesor, manajemen *Input Output (I/O)* yang merupakan kompetensi dasar dari memahami struktur sistem operasi *open source*

---

<sup>2</sup> Lampiran 22 :Daftar nilai peserta didik tahun 2014-2015, hal. 236.

dan menyajikan struktur sistem operasi *open source*. Materi tersebut sangat sulit dipahami jika dilakukan hanya dengan metode ceramah karena di dalamnya terdapat submateri-submateri yang sulit dipahami tanpa diajarkan secara konseptual. Gambar / arsitektur sistem operasi mempunyai submateri yaitu kernel, *library, shell, X windows, windows manager, desktop* dan aplikasi. Penjadwalan prosesor mempunyai submateri yaitu penjadwalan jangka pendek, penjadwalan jangka menengah, dan penjadwalan jangka panjang, *First Come First Served (FCFS) Scheduling, Shortest Job First (SJF) Scheduling, Priority Scheduling dan Round Robin Scheduling*. Sedangkan *Manajemen Input Output (I/O)* mempunyai submateri yaitu sistem masukan dan keluaran Komputer, fungsi Modul I/O, struktur modul I/O dan teknik masukan dan keluaran. Setiap materi pokok mempunyai cukup banyak submateri yang akan sulit dipahami jika dijelaskan hanya dengan ceramah. Perlu adanya pergantian metode dari ceramah menjadi model pembelajaran kooperatif. Dari masalah tersebut peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kompetensi dasar tersebut. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas profesional guru, peningkatan atau perbaikan terhadap kinerja belajar peserta didik di kelas, dan dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kegiatan pembelajaran. PTK ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. *Jigsaw* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, yang teknik pembelajarannya bisa didapat dari teman sekelompok yang

beranggotakan 4-7 peserta didik yang bertujuan agar siswa tidak memilih-milih teman yang disenanginya saja, jadi bersifat heterogen.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memungkinkan peserta didik merasa lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih sederhana dengan anggota kelompoknya dan peserta didik lebih menguasai materi yang diberikan karena mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman satu kelompoknya.

Penelitian tindakan kelas perlu dilakukan melihat pernyataan dan data di atas maka penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul peningkatan hasil belajar perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X teknik komputer jaringan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a) Pembelajaran perakitan komputer cenderung dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan.
- b) Mata pelajaran perakitan komputer sangat sulit dipahami dilihat dari kurangnya motivasi belajar siswa untuk mata pelajaran perakitan komputer.
- c) Hasil ulangan tengah semester tahun ajaran 2014/2015 semester ganjil Perakitan Komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X-3 teknik

---

<sup>3</sup> Buchari Alma, Dkk, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar* (Bandung : Alfabeta, 2008), hal. 84

komputer jaringan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 3,0 atau 75.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka didapat batasan masalah sebagai berikut:

- a) Motivasi yang dimaksud adalah keaktifan peserta didik untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.<sup>4</sup>
- b) Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai ketuntasan yang diperoleh siswa dari hasil tes siklus 1,2 dan 3 pada siswa.
- c) Penilaian yang dilakukan hanya dari guru/peneliti ke peserta didik, guru kolabolator ke peserta didik dan guru kolabolator ke guru/peneliti karena terdapat keterbatasan waktu yang tersedia.
- d) Pokok bahasan yang digunakan adalah struktur sistem operasi *open source*.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X Teknik Komputer Jaringan.

---

<sup>4</sup> Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Persada, 2007), hal. 73.

- b) Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X Teknik Komputer Jaringan.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

- a) Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X Teknik Komputer Jaringan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.
- b) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar perakitan komputer SMK Dinamika Pembangunan 1 Jakarta kelas X Teknik Komputer Jaringan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a) Bagi Universitas Negeri Jakarta  
Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai pengembangan ilmu pengetahuan penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang hasil belajar yang ada hubungannya dengan model pembelajaran yang dimiliki siswa.
- b) Bagi Sekolah Menengah Kejuruan Dinamika Pembangunan 1 Jakarta

Penelitian ini mempunyai manfaat untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar dan diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

c) Bagi guru

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Dengan mengetahui model pembelajaran siswa yang tepat maka guru dapat menyesuaikan proses belajar mengajar yang diciptakan.

d) Bagi Siswa

Dengan mengetahui pengaruh cara belajar terhadap prestasi belajar maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk menyesuaikan cara belajar sehingga dapat diperoleh prestasi yang memuaskan.

e) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.