

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Fitriani, dkk (2022) pendidikan merupakan faktor utama yang membentuk seseorang menurut standar normatif. Tujuan utama penyelenggaraan pendidikan pada dasarnya adalah untuk menghasilkan dan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, serta menghasilkan lulusan dan siswa yang dapat mengikuti perkembangannya. Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia karena dalam kehidupan manusia selalu dalam proses belajar. Menurut Winkel (2004), “dalam kehidupan sehari-hari, orang melakukan banyak kegiatan dan orang tidak akan dapat melakukan kegiatan tersebut tanpa belajar terlebih dahulu”. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran kurikulum bagi siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi spiritualnya, pencapaian, kekuatan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara (Junaedi, 2019).

Belajar adalah proses manusia untuk memperoleh berbagai kemampuan, sikap, dan keterampilan manusia. Belajar dimulai dari lahirnya manusia sampai akhir hayat. Oleh karena itu, belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas memenuhi atau memperoleh pengetahuan yang perlu dimiliki seseorang dan hasil belajar yang dicapai adalah keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang dimiliki siswa (Sudjana, 2007). Kristin (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran terjadi melalui kehadiran siswa, guru, dan kurikulum yang terkait atau saling berhubungan. Siswa belajar dengan baik jika sarana dan prasarana pembelajaran memadai jika Metode pembelajaran guru menarik dan jika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (2013), “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku siswa setelah proses pembelajaran”. Perubahan terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah melalui proses pembelajaran, siswa berubah tingkah lakunya

dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar siswa merupakan produk yang tercipta selama kegiatan proses pembelajaran di sekolah, hasil belajar siswa merupakan tolok ukur kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di rumah. Di sekolah, guru yang berkualitas menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk itu dengan terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru memperoleh kompetensi dan profesionalisme yang tinggi, salah satu kompetensi yang dimiliki seorang guru adalah kemampuan mengajar guru. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki anak setelah melalui kegiatan belajar (Fitriani, dkk (2022)).

Dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi. Guru yang baik haruslah mengetahui metode-metode pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, jangan sampai metode yang digunakan tidak cocok yang bisa membuat para siswa kurang memahami inti dari materi yang sedang diajarkan dan akan membuat hasil belajar siswa menurun atau tidak sesuai dengan kriteria kelulusan. Menurut Jafar (2021), Metode adalah rencana menyeluruh penyajian (pengajaran/pembelajaran) secara sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Metode mengajar adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai.

Metode konvensional (ceramah) merupakan sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan secara lisan oleh seorang guru terhadap siswa di kelasnya (Mansyur,1991). Metode ceramah, metode ini tergolong metode konvensional karena persiapannya paling sederhana dan mudah, fleksibel tanpa memerlukan persiapan khusus. Menurut (Sriyono, 1992), metode ceramah adalah penuturan dan penjelasan guru secara lisan. Metode pengajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu metode konvensional (ceramah).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Depok merupakan bagian dari lembaga pendidikan kejuruan yang saat ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Setelah dilakukan observasi awal, ditemukan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran

konvensional (ceramah) sangat rendah, di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sebesar 74.

Hal ini sejalan dengan penelitian Jainuri dalam Catur (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa (Studi Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Smp Negeri 21 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016)” yang menjelaskan bahwa Pada pembelajaran konvensional, guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Sementara siswa mendengarkan secara teliti dan fokus serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan guru sehingga pada kegiatan pembelajaran ini didominasi oleh guru dan hanya terjadi interaksi satu arah. Hal ini mengakibatkan siswa bersifat pasif, karena siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, akibatnya siswa mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada guru.

Selanjutnya yang menjelaskan bahwa metode konvensional tidak efektif yaitu Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zaini & Marsigit (2014) dan Ruhlessin, Ratumanan, & Tamalene (2019) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik” menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan metode pembelajaran konvensional dengan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode konvensional. Dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru ketika guru sedang menjelaskan pelajaran yang ditandai dengan adanya siswa yang mengobrol dengan temannya, siswa juga tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai pelajaran yang baru dibahas, kurang aktifnya siswa untuk bertanya mengenai pelajaran yang kurang dipahami, masih banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan guru. Maka dari itu, permasalahan di atas adalah metode konvensional (ceramah) dinilai tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran konvensional yang minim interaktivitas sering kali menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Hal ini berdampak negatif pada hasil belajar, terutama di lingkungan SMK yang menuntut keterampilan praktis dan pemahaman

teknis yang mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh I Gede Budi Mahendra dan Sunyoto (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 1 Sedayu masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, digunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Di era pendidikan modern, berbagai metode pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dan hasil dari proses belajar mengajar. Salah satu metode yang telah terbukti berhasil adalah *Cooperative Learning*, yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. *Cooperative Learning* mendorong partisipasi aktif semua siswa dan membantu meningkatkan keterampilan sosial dan akademik mereka. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam *Cooperative Learning* adalah teknik *Jigsaw*. Metode ini dimulai dengan pembentukan kelompok asal, di mana setiap anggota kelompok asal dengan komponen materi yang sama membentuk kelompok ahli dan membahas komponen materi yang dihasilkan (Syahrir, 2012). Kemudian, setiap anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan membahas lebih lanjut tentang setiap sub materi yang diperoleh dari setiap anggota kelompok (Rohsyidah, 2016). Setiap homegroup mengumumkan hasil diskusinya di depan kelas. Melalui Metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, diharapkan siswa dapat berkonsentrasi lebih baik saat diberikan materi yang diajarkan.

Metode pembelajaran ini juga menciptakan saling ketergantungan antara siswa, sehingga sumber belajar bagi siswa tidak hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa (Yamin dan Ansari, 2008). Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, setiap anggota kelompok saling bergantung satu sama lain dalam belajar, sehingga semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Metode ini mendukung pembelajaran kontekstual dengan menekankan kerja sama dan perilaku bersama dalam kelompok, seperti yang diungkapkan oleh Lie (Rusman, 2014), di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari

empat hingga enam orang secara heterogen, dengan saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Proses belajar mengajar yang baik seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa agar siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Guru harus menggantikan Metode pembelajaran sebelumnya kepada Metode pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif agar siswa tidak merasa bosan. Guru tidak boleh hanya berfokus pada penyampaian materi saja, melainkan juga memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan pikiran mereka dengan demikian mereka bisa membangun pengetahuannya sendiri selama proses belajar mengajar berlangsung.

Selain metode pembelajaran yang tepat, media pembelajaran interaktif seperti Wordwall juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif seperti Wordwall sangat bermanfaat dalam mendukung metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* di SMK, khususnya pada jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Wordwall adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis kegiatan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menggunakan Wordwall dalam pembelajaran *Jigsaw* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks, seperti yang ditemukan dalam jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Hal ini sejalan dengan penelitian Oktafadilla, R., Wijaya, I., & Arsyah, R. H. (2024) dalam judul “Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 1 Padang Ganting” menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. yatakan bahwa

Suhartono (2021) membahas bahwa layanan penempatan dan penyaluran dalam bimbingan pribadi berperan penting dalam membantu siswa menemukan posisi belajar yang sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan mereka. Salah satu aspek penting dari layanan ini adalah penempatan siswa dalam kelompok belajar yang mendukung perkembangan akademik dan sosial mereka. Media pembelajaran interaktif seperti Wordwall sangat efektif digunakan. Wordwall memungkinkan

guru membuat kuis, permainan pencocokan, roda keberuntungan, dan aktivitas lainnya yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Penelitian oleh Mariati (2021) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rundeng Tahun Ajaran 2020/2021” menyatakan bahwa permasalahan lainnya adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas VII ini dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga interaksi dalam pembelajaran masih rendah. Kondisi tersebut disebabkan guru belum menemukan Metode pembelajaran yang tepat. Hasil belajar siswa menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada saat *Pretest* nilai rata-rata sebesar 37,5 sedangkan saat *posttest* nilai rata-rata sebesar 88,5. Rata-rata *posttest* lebih tinggi jika dibandingkan nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 75. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan setelah diterapkan metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa.

Lalu, menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riki Meliyana (2018) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN 01 Pujodadi Tahun Pelajaran 2018/2019” menyatakan bahwa Pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Pujodadi Pusat Tahun Pelajaran 2018/2019, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mencapai KKM 73 pada siklus I sebesar 47% meningkat menjadi 87% pada siklus II hal ini mengalami peningkatan sebesar 40% dengan demikian hasil tersebut telah memenuhi target yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 70%.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah (2018) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akl 2 Smk Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” menyatakan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Siswa Kelas X AKL 2 SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran

2017/2018. Persentase rata-rata Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar meningkat 16.54% dari siklus I sebesar 60.29% menjadi 76.82% pada siklus II. Peningkatan Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah indikator yang memenuhi kriteria minimal 75%. Pada siklus I jumlah indikator yang telah memenuhi kriteria minimal 75% sebanyak 1 dari 8 indikator dan pada siklus II jumlah indikator yang telah memenuhi kriteria minimal 75% sebanyak 6 dari 8 indikator atau sebesar 75% dari jumlah indikator yang diamati.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Di Smk Negeri 2 Depok”. Penelitian ini menghadirkan unsur keterbaruan dengan memanfaatkan media Wordwall sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media acak sesuai absen saja dan dipilih secara langsung oleh guru, penelitian ini mengintegrasikan Wordwall sebagai media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain penggunaan metode pembelajaran seperti *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, penggunaan media pembelajaran WordWall juga menunjukkan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* di jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap langkah pembelajaran.

Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang dampak penerapan metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Tenaga Listrik, dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh metode ini, diharapkan metode pembelajaran di SMK Negeri 2 Depok dapat ditingkatkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang akan didapat adalah sebagai berikut:

1. Siswa menjadi mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar.
2. Kurangnya keinginan siswa untuk bertanya mengenai pelajaran yang tidak dipahami.
3. Kurangnya penggunaan metode konvensional (ceramah) yang efektif.
4. Masih banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan guru.
5. Rendahnya interaksi dalam pembelajaran.
6. Rendahnya hasil belajar metode pembelajaran konvensional (ceramah).

1.3 Batasan Penelitian

Untuk menjaga agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas, ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengkajian perbedaan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan siswa antara kelompok yang menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* didukung oleh media Wordwall dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok akan dianggap sebagai indikasi adanya pengaruh dari metode pembelajaran yang digunakan.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang merujuk pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah disebutkan antara lain:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pengetahuan siswa yang menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dengan hasil belajar pengetahuan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran instalasi tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan siswa yang menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dengan hasil belajar keterampilan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran instalasi tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar pengetahuan siswa yang menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dengan hasil belajar pengetahuan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran instalasi tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok?
2. Terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan siswa yang menggunakan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dengan hasil belajar keterampilan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran instalasi tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok?

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memperkaya literatur mengenai pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan kejuruan. Penelitian ini memberikan penjelasan lebih rinci mengenai pengaruh metode pembelajaran konvensional dibandingkan dengan metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

a. Bagi Guru

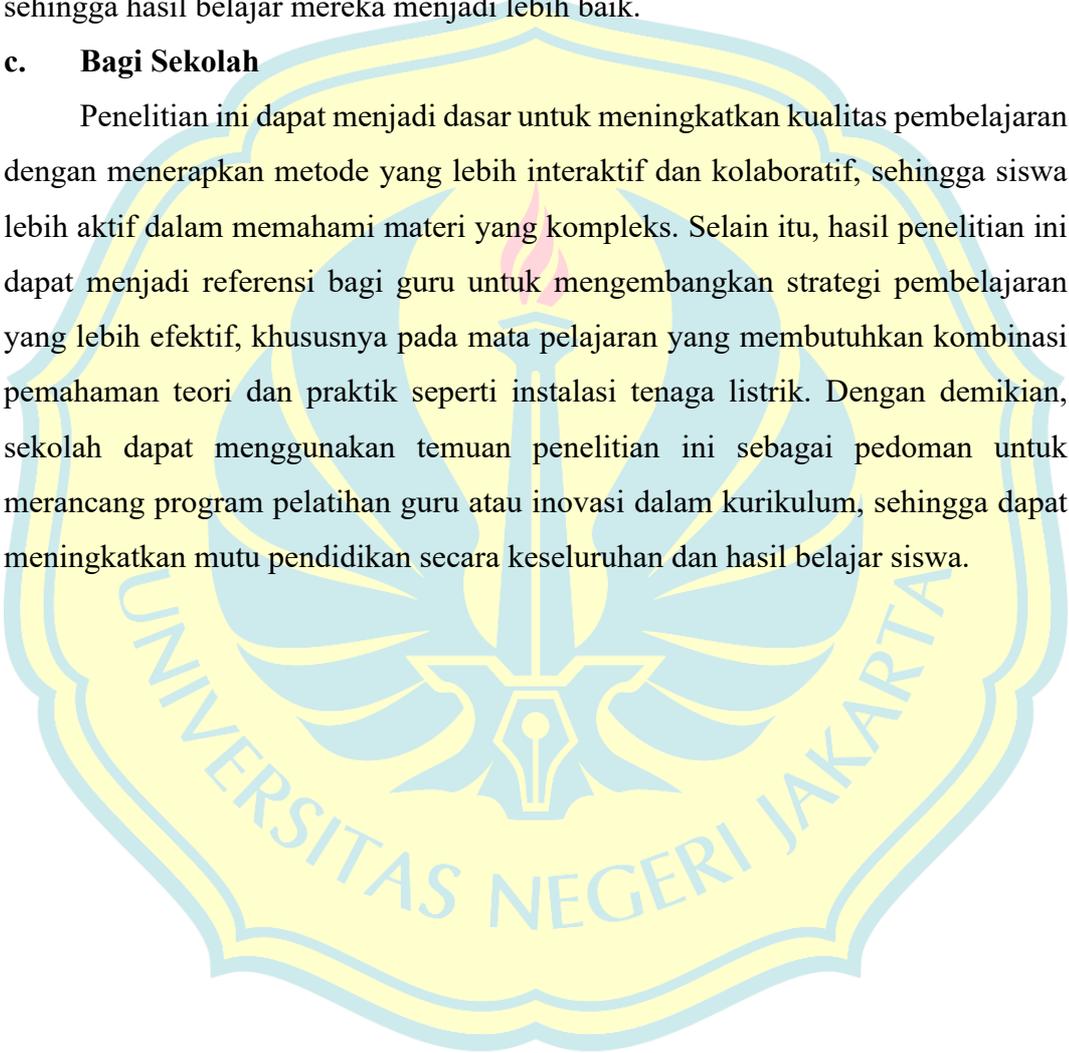
Penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih efektif. Dengan mengetahui keunggulan metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dibandingkan metode konvensional, guru dapat mengadopsi teknik pengajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru juga dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat merasakan manfaat langsung dari penerapan metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dalam proses pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, dan saling membantu dalam memahami materi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterampilan sosial siswa, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih aktif dalam memahami materi yang kompleks. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan kombinasi pemahaman teori dan praktik seperti instalasi tenaga listrik. Dengan demikian, sekolah dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai pedoman untuk merancang program pelatihan guru atau inovasi dalam kurikulum, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan dan hasil belajar siswa.



Intelligentia - Dignitas