

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis. Mutu pendidikan yang berkualitas sangat mutlak diperlukan dalam menghadapi era globalisasi dengan persaingan yang sangat ketat di segala bidang kehidupan (Debora, 2015). Dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan perkembangan pendidikan pada era globalisasi saat ini.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dan guru sama-sama aktif dan ada kerja sama diantara keduanya agar dapat mewujudkan tujuan secara maksimal. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu dalam menyajikan materi secara optimal serta kreatif dalam menentukan model, metode, dan pendekatan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikan. Materi bersifat kompleks, sehingga membutuhkan pemahaman konsep dasar yang matang agar tidak terjadi kesalahpahaman konsep dalam pengaplikasiannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di SMK Negeri 1 Gorontalo kelas X TKJ, situasi pembelajaran saat itu guru masih kurang terlihat menggunakan model atau media dalam proses pembelajaran dan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Sebagian besar jam belajarnya adalah kegiatan praktikum jadi mempunyai alokasi jam belajar yang sangat panjang, sehingga siswa terlihat bosan dan kurang bersemangat. Siswa juga

tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga penguasaan kompetensi pengetahuan masih belum optimal.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru menunjukkan bahwa di saat jam praktikum pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi instalasi jaringan LAN berlangsung hanya 30% siswa yang memperhatikan guru mengajar dan 70% siswa hanya bermain *game* di saat pembelajaran berlangsung sehingga mengakibatkan rendahnya nilai hasil keterampilan siswa siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Hal ini berarti masing-masing peserta didik dalam kelompoknya dapat menguasai materi yang akan diajarkan kembali kepada teman satu kelompoknya. Dengan mengajarkan kembali maka peserta didik akan lebih kuat pemahamannya (Dewi, 2013).

Ketrampilan (*skill*) adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil training dan pengalaman yang didapat. Keterampilan berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan membutuhkan kemampuan dasar Dunnette (1976).

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dapat membantu siswa agar lebih antusias berperan aktif dalam proses pembelajaran dan juga media audio visual yang menampilkan sebuah video pembelajaran

akan mengurangi tingkat kejenuhan dalam pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti mengangkat judul dalam penelitian ini, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Instalasi Jaringan LAN”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan Keterampilan siswa pada Instalasi Jaringan LAN ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar materi ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka perlu diadakan batasan masalah dalam penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Pada penelitian ini hanya dibatasi untuk kelas X TKJ pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan topik materi instalasi jaringan LAN.
2. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan siswa.
3. Uji persyaratan yang digunakan dalam uji t adalah uji normalitas dan homogenitas.
4. Soal yang digunakan dalam posttest berjumlah 15 soal pilihan ganda.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa pada instalasi jaringan LAN melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audio visual.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan siswa. Serta sebagai referensi untuk mengadakan penelitian yang sama atau mungkin untuk diteliti lebih lanjut sehingga dapat berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *audio visual* siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

2. Bagi Guru

Melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *audio visual* guru dapat memperbaiki model pembelajaran sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-guru di SMK Negeri 1 Gorontalo, tentang model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *audio visual* serta memberi kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat