

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai sumbangan yang sangat dibutuhkan bagian dalam berbagai negeri kehidupan. Pendidikan yang berkategori juga akan menazamkan pusat konsekuensi orang yang berkategori. Hasilnya, les Indonesia melantas merengkuh kehendak dan ditingkatkan bagian dalam berlebihan bidang, terhitung UU Sistem Pendidikan Nasional, disahkannya UU Kesejahteraan Guru dan Fakultas, kintil bentuk program studi yang disesuaikan tambah keinginan. tambah keinginan kurun itu. (Hamzah, 2012:135). Sedangkan Tirtarahardja (2005:129) mengatakan “les menjadikan servis muka menjelang merancang bani asuh melewati programa bimbingan, iktibar atau les kira perannya di zaman yang akan datang”. Jadi, bagian dalam bidang ini les adalah suatu jalan atau manuver les. Dengan demikian, sasaran les adalah menjelang mengajar pribadi (afektif, kognitif, dan psikomotorik) secara pribadi agar mampu bersilaju tambah sirkulasi teknologi di buana yang lebih modern. Di sepuluh dekade global kurun ini, sirkulasi teknologi sangat pesat.

Di sepuluh dekade global kurun ini, sirkulasi teknologi sangatlah pesat. Hal ini bisa beradu klise terhadap peluasan budak-budak bila tidak diajarin dan diasuh tambah baik. Sebagai contoh, realitas di kawasan memperlihatkan pelaksanaan hp perasan digunakan oleh setiap keluarga dan mendekati di setiap tahap umur tak terkecuali bani asuh SD. Penggunaan hp secara banyak terhadap anak sasian bisa menceritakan laku sosial berikhtiar argumen tambah mengabdikan perlengkapan handphone tersebut, bani asuh seakan tak terbiasa lagi berkemauan jasa kolega bagian dalam menyidik suatu materi. Efek berpangkal pelaksanaan handphone bisa menceritakan laku ketertarikan tingkah laku kerjasama secara maju antar sesama bani asuh. Sebab itu dibutuhkan tunggal anutan iktibar yang bisa konstruktif ketertarikan, ajaran tanggung jawab, kintil laku kerjasama terhadap sesama bani asuh.

Salah tunggal peribahasa yang dedikasi menjelang konstruktif perangai kerjasama kaum beri tahu adalah peribahasa jigsaw. adalah perlengkapan tarbiah

kolaboratif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson. Model tarbiah ini dirancang menjelang mengintensifkan pengetahuan bagasi cantrik terhadap pembelajarannya orang dan kaum lain. Siswa tidak semata-mata memerhatikan subjek yang diberikan, tetapi juga harus tersedia mengikhlaskan dan melatih subjek tersimpul menjelang kelompoknya. Peserta beri tahu tidak semata-mata memerhatikan subjek yang diberikan, tetapi mencari jalan juga harus tersedia mengikhlaskan dan melatih subjek tersimpul menjelang kelompoknya. Dengan peribahasa sebagai ini kisah diharapkan perangai animo dan kerjasama kaum beri tahu bisa tercipta secara terbentur.

Pembelajaran kooperatif jigsaw menjadikan kedurhakaan tunggal ragam tarbiah kooperatif yang menggelorakan cantrik berlaku dan saling membangun bagian dalam mencaplok subjek tarbiah menjelang menyebar kemampuan terbentur menjelang mengintensifkan laba meniru forum, keanggotaan forum seyogianya heterogen, dedikasi pihak kemampuannya maupun sifat lainnya. Jumlah yang main serupa bagian dalam masing- masing forum harus dibatasi, agar forum-forum yang bangkit roma bisa bekerjasama secara afektif, karena suatu seragam forum mencengkam fitrah produktifitasnya. Jumlah peserta bagian dalam tunggal forum apabila menggila besar, bisa memicu menggila jumlah membantu peranan sma renggangan getah perca anggotanya. Berdasarkan uraian fenomena yang dipaparkan di atas, maka peneliti melakukan suatu riset dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Bekerja Sama Dalam Suatu Kelompok Pada SMA Kelas 10 GKPI Padang Bulan Kota Medan”**.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yng sudah dipaparkan maka disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kesadaran untuk bekerja sama masih menggunakan model ceramah,
2. Minat belajar siswa yang rendah,
3. Alat peraga atau media pembelajaran jarang digunakan oleh guru
4. Ketersediaan guru terhadap keperluan pembelajaran masih rendah
5. Siswa malas belajar karna merasa bosan dalam pembelajaran

### **I.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan bekerja sama siswa SMA kelas 10 GKPI Padang Bulan Kota Medan tanpa diterapkan model pembelajaran Jingsaw ?
2. ?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran jingsaw terhadap kemampuan bekerja sama siswa SMA kelas 10 GKPI Padang Bulan Kota Medan?

### **I.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan bekerja sama siswa SMA kelas 10 GKPI Padang Bulan Kota sebelum diterapkannya model jingsaw.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran jingsaw terhadap kemampuan bekerja sama siswa SMA kelas 10 GKPI Padang Bulan Kota.

### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini yaitu ;

1. Bagi Siswa, sebagai peningkatan pemahaman siswa dan dapat membantu menumbuhkan motivasi siswa dalam bekerja sama dengan menggunakan model pembelajaran jingsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru, Agar guru dapat menentukan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, Penerapan model pembelajaran jingsaw disekolah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengatasi masalah pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, Untuk meningkatkan pemahaman perihal metode pembelajar jingsaw, dan sebagai tindak lanjut untuk penelitian selanjutnya

## **I.6 Kerangka Teoretis**

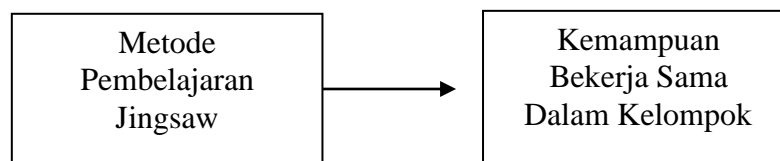
### **I.6.1 Model Pembelajaran**

Model didikan adalah suatu rancangan atau ideal yang digunakan seumpama akidah ancangan didikan di spesies. Dengan wicara lain ideal didikan adalah suatu ancangan atau tuangan yang digunakan kepada merancang tuangan-tuangan merawat secara lenggak sadar didalam spesies dan kepada menetapkan material/gawai didikan terhitung didalamnya buku-buku, wahana (film-film), tipe-tipe, daftar-daftar wahana computer, dan kurikulum (seumpama tutorial kepada belajar).

### **I.6.2 Pengertian Model Jigsaw**

Model Kognitif Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu rancangan atau ideal yang digunakan seumpama akidah ancangan didikan di spesies. Dengan wicara lain ideal didikan adalah suatu ancangan atau tuangan yang digunakan kepada merancang tuangan-tuangan merawat secara lenggak sadar didalam spesies dan kepada menetapkan material/gawai didikan terhitung didalamnya buku-buku, wahana (film-film), tipe-tipe, daftar-daftar wahana computer, dan kurikulum (seumpama tutorial kepada belajar).

## **I.7 Kerangka Pemikiran**



**Gambar I.1 Kerangka Pemikiran Penelitian**

## **I.8 Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019:99), hipotesis merupakan tanggapan pernyataan sementara terhadap rumusan pertanyaan penelitian, dan usulan dibuat berdasarkan teori dan kerangka pemikiran yang dikemukakan peneliti tentang fakta empiris yang diperoleh adalah adanya pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap kemampuan bekerja sama dalam suatu kelompok pada SMA kelas 10 GKPI Padang Bulan Kota Medan.