

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Komang Talita Putri Sri Dewati
NIM : K3515033
Nomor Handphone / WA : 081250590043
IPK Terakhir : 3.51
Jumlah SKS Kumulatif : 144

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW IV DAN REVERSE JIGSAW DITINJAU DARI PARTISIPASI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMK N 3 SURAKARTA

Jenis Penelitian Kualitatif Kuantitatif PTK Research and Development
 Lain-Lain (Sebutkan:)

Latar Belakang

Saat ini pendidikan Indonesia telah mengembangkan kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan sumber daya manusia di Indonesia memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No.70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK)

Dalam memenuhi konsep atau tujuan dari pembelajaran kurikulum 2013 pengembangan kompetensi setiap peserta didik harus diperhatikan. Apalagi dalam Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusan yang siap masuk dalam dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Namun kenyataannya di Indonesia saat ini tingkat pengangguran terbanyak terdapat pada lulusan SMK. Hal ini sesuai dengan pernyataan kepala BPS, Suhariyanto, yang mengatakan bahwa pada tahun 2018 tingkat pengangguran terbanyak berada di Jawa Barat, yang berada di angka 8,16%. Di posisi kedua dan ketiga yaitu Banten di angka 7,72% dan Maluku di angka 7,38%. Persentase pengangguran paling rendah berada di Bali dengan 0,86%, Sulawesi Barat dengan 2,45%, dan Bengkulu dengan 2,70%. Sedangkan jika dilihat dari tingkat pendidikan, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK menyumbang porsi pengangguran terbanyak, yaitu sebesar 8,92%. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan SMK yang mempersiapkan peserta didiknya untuk siap terjun di dunia kerja.

Peran sekolah sangat dibutuhkan untuk menciptakan lulusan terbaik di sekolahnya. Salah satu upaya meningkatkan lulusan terbaik adalah memastikan peserta didik mampu menguasai materi yang disampaikan dari segi teori maupun praktek. Disini peran guru harus mempersiapkan bagaimana strategi pembelajaran yang tepat untuk menciptakan lulusan yang kompeten. Guru perlu merencanakan kegiatan yang akan dilakukan siswa agar tujuan dari proses belajar mengajar terpenuhi dan dicapai secara optimal, disamping itu guru harus merencanakan kegiatan apa yang sebaiknya diperankan oleh dirinya sebagai pengelola proses belajar mengajar (Wina Sanjaya: 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK N 3 Surakarta pada siswa kelas X Multimedia, model pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) artinya guru memegang peranan penuh dalam proses belajar mengajar sementara siswa hanya menerima pembelajaran pasif. Sistem penyampaian materi pelajaran lebih banyak didominasi oleh guru yang cenderung bersifat satu arah sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengemukakan ide, menyampaikan gagasan, dan memberikan ruang untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilannya yang pada akhirnya menjadi tertutup, pasif, tidak kreatif dan tidak terampil.

Meninjau hasil belajar kognitif yang didapatkan pada saat Ujian Akhir Semester I pada mata pelajaran Dasar Design Grafis siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (75) terdapat 10 siswa (31,25%). Selain itu saat pembelajaran berlangsung ketika siswa merasa bosan mereka cenderung melakukan hal lain seperti bermain *gadget* dan tidur. Hal ini menunjukkan siswa tidak terpacu untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan diatas, maka perlu adanya perbaikan perencanaan pembelajaran. Dibutuhkan suatu cara agar peserta didik dapat lebih aktif dan terampil dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis. Diperlukan perencanaan pembelajaran dengan sebuah metode pembelajaran yang tepat untuk mengaktifkan peserta didik sehingga mereka terpacu dalam setiap pelajaran yang mereka pelajari.

Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan sebagai alat bantu guru untuk meningkatkan prestasi akademik peserta didik (Slavin, 1995; Johnson, Johnson&Holubec; 1994, dalam Suratno). Metode *Jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Menurut Slish (2005) dan Colosi & Zales (1998) dikutip Suratno. Melalui seting kelompok kecil, siswa dapat mengetahui pengetahuan mereka sendiri sehingga kognisi dan metakognisi dapat diberdayakan (Rickey & Stacey:2000, dikutip Suratno). Aktivitas pembelajaran konstruktivis efektif dilakukan dalam kelompok kecil (Bowean:1994, dikutip Suratno). Saat ini pembelajaran kooperatif *Jigsaw* mempunyai enam macam versi yaitu *Jigsaw I*, *Jigsaw II*, *Jigsaw III*, *Jigsaw IV*, *Reverse Jigsaw*, dan *Subject Jigsaw* yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran di kelas (Timayi, Bolaji, & Kajuru, 2015) .

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw IV* dan *Reverse Jigsaw*. Kedua metode ini dipilih karena memiliki perbedaan dalam cara mengajarkan kepada teman yang lain. Dalam *Jigsaw IV* cara pengajaran sama seperti prinsip *Jigsaw* sebelumnya, namun *Jigsaw IV* merupakan penyempurnaan dari *Jigsaw* sebelumnya dan memiliki beberapa fitur baru. Hal ini didukung dengan pernyataan dari Timayi dkk (2015) yang menyatakan bahwa *Jigsaw IV* mencakup tiga fitur baru : pengantar, kuis, dan pengajaran ulang materi setelah penilaian individu yang membuatnya lebih baik daripada *Jigsaw I*, *II* dan *III*. Sedangkan *Reverse Jigsaw* dipilih karena memiliki perbedaan cara mengajar dengan *Jigsaw* yang lain, yaitu kelompok ahli langsung mengajar kepada seluruh teman di kelas. Pernyataan ini sesuai dengan Heeden (2003) dalam Tamayi dkk (2015) yang menyatakan perbedaan dengan *Jigsaw* sebelumnya adalah dalam teknik *Reverse Jigsaw*, siswa dalam kelompok ahli mengajar seluruh kelas daripada kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan konten.

Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw IV* dan *Reverse Jigsaw*, peneliti ingin mengetahui pengaruh antara model pembelajaran, partisipasi siswa dan kemampuan kognitif siswa. Karena pada dasarnya pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan pernyataan Susilo (2005) dikutip Suratno yang menyatakan bahwa

strategi *Jigsaw* dapat memberikan dampak keaktifan siswa melalui interaksi antar siswa. Selain itu strategi *Jigsaw* dipandang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap kemampuan menguasai materi pelajaran, karena setelah siswa berdiskusi pada kelompok ahli mereka berkewajiban menyampaikan informasi hasil diskusi kepada teman dari kelompok asal. Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan suatu penelitian dengan judul “PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW IV* DAN *REVERSE JIGSAW* DITINJAU DARI PARTISIPASI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DI SMK N 3 SURAKARTA ”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan:

1. Adakah perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw IV* dan *Reverse Jigsaw* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?
2. Adakah perbedaan pengaruh antara partisipasi siswa kategori tinggi dan kategori rendah terhadap kemampuan kognitif siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?
3. Adakah interaksi antara partisipasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw IV* dan *Reverse Jigsaw* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw IV* dan *Reverse Jigsaw* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh partisipasi siswa kategori tinggi dan kategori rendah terhadap kemampuan kognitif siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
3. Mengetahui ada atau tidaknya interaksi antara partisipasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw IV* dan *Reverse Jigsaw* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.