

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Roger, dkk sebagaimana yang dikutip Huda, menyatakan *cooperatif learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others* (Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain).¹ Nurhadi berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa) untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya berupa nilai-nilai akademis saja, tetapi juga nilai-nilai moral dan budi pekerti berupa

¹ Miftahul Huda, *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 29

rasa tanggung jawab pribadi, rasa saling menghargai, saling membutuhkan, saling memberi, dan saling menghormati keberadaan orang lain di sekitar kita.²

Parker mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Sementara itu, Davidson mendefinisikan pembelajaran kooperatif secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kolaboratif. Menurutnya, pembelajaran kooperatif merupakan suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memang dikenal sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia. Sementara itu, kolaborasi berarti bekerja sama dengan satu atau beberapa orang untuk proyek tertentu, seperti proyek penulisan atau penelitian.³

Menurut Johnson dan Johnson, pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama). Dalam suasana kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja

² Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 287

³ Miftahul Huda, *Cooperatif Learning...*, hal. 29-30

sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa lain.⁴

Pakar-pakar yang memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan model pembelajaran kooperatif adalah John Dewey dan Herbert Thelan. Menurut Dewey, kelas seharusnya merupakan cerminan masyarakat yang lebih besar. Thelan telah mengembangkan prosedur yang tepat untuk membantu para siswa bekerja secara kelompok. Tokoh lain adalah ahli sosiologi Gordon Alport yang mengingatkan kerja sama dan bekerja dalam kelompok akan memberikan hasil lebih baik. Shlomo Sharan mengilhami peminat model pembelajaran kooperatif untuk membuat setting kelas dan proses pembelajaran yang memenuhi tiga kondisi, yaitu (a) adanya kontak langsung, (b) sama-sama berperan serta dalam kerja kelompok, dan (c) adanya persetujuan antar anggota dalam kelompok tentang setting kooperatif tersebut. Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.⁵

⁴ *Ibid.*, hal. 31

⁵ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 120

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Slavin, Abrani, dan Chambers berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuannya kognitifnya. Dengan demikian, karakteristik pembelajaran kooperatif dijelaskan di bawah ini:⁶

a. Pengembangan Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 242-244

pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa

dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

c. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

3. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu:⁷

⁷ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 287

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- b. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
- e. Para siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

4. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Terdapat lima prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan di bawah ini:⁸

- a. Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 244-245

setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan. Untuk terciptanya kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin bisa diselesaikan manakala ada anggota yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

b. Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu bisa berbeda, akan tetapi penilaian kelompok harus sama.

c. Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar-anggota kelompok.

d. Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi. Tidak semua siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

e. Evaluasi Proses Kelompok⁹

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu dilakukan setiap kali ada kerja kelompok, tetapi bisa dilakukan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Untuk dapat melakukan partisipasi dan komunikasi, siswa perlu dibekali dengan kemampuan-kemampuan berkomunikasi. Misalnya, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna. Keterampilan berkomunikasi memang memerlukan waktu. Siswa tidak mungkin dapat menguasainya dalam waktu sekejap. Oleh sebab itu, guru perlu terus melatih dan melatih, sampai pada akhirnya setiap siswa memiliki kemampuan untuk menjadi komunikator yang baik.

5. Pengelolaan Kelas Pembelajaran Kooperatif

Di dalam pembelajaran kooperatif, pengelolaan kelas yang terjadi di dalamnya adalah:¹⁰

- a. Pengelompokan, dalam hal ini pengelompokan siswa dilakukan secara heterogen, bukan homogen atas dasar kesetaraan kemampuan

⁹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan...*, hal. 290

¹⁰ Imam Suyitno, *Memahami Tindakan Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal. 52

(*ability grouping*). Hal ini di dasarkan pada satu prinsip bahwa kelas adalah miniatur masyarakat.

- b. Semangat gotong royong, hal ini bisa dibangun jika setiap anggota kelompok menyadari kesamaan yang mereka miliki. Dengan penyadaran ini, mereka akan lebih saling mengenal temannya. Cara lain yang dapat ditempuh untuk menumbuhkan semangat gotong royong ini adalah pemberian identitas kelompok oleh kelompok yang bersangkutan, serta penciptaan sapaan dan sorak kelompok.
- c. Penataan ruang kelas, hal ini bisa dilakukan dengan cara penataan fasilitas yang ada di dalam kelas mempertimbangkan kemudian untuk melakukan mobilitas dalam kelompok.

6. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) penjelasan materi, (2) belajar dalam kelompok, (3) penilaian, dan (4) pengakuan tim.¹¹

a. Penjelasan Materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, hal. 246-247

(tim). Pada tahap ini guru dapat menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.

b. Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama, sosial-ekonomi, dan etnik, serta perbedaan kemampuan akademik. Lie menjelaskan beberapa alasan lebih disukainya pengelompokan heterogen. Pertama, kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar (*peer tutoring*) dan saling mendukung. Kedua, kelompok ini meningkatkan relasi dan interaksi antarras, agama, etnis, dan gender. Terakhir, kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi, guru mendapatkan satu asisten untuk setiap tiga orang. Melalui pembelajaran dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*) informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama,

membandingkan jawaban mereka, dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

c. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa, dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

d. Pengakuan Kelompok

Pengakuan tim (*team recognition*) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

7. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaannya, di antaranya yaitu:¹²

¹² *Ibid.*, hal. 247-249

a. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran di antaranya:

- 1) Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 2) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 4) Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *me-manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya

sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.

- 7) Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (*riil*).
- 8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

b. Keterbatasan Pembelajaran Kooperatif

Disamping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan, di antaranya:

- 1) Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 2) Ciri utama pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari

guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.

- 3) Penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- 4) Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.

Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idelanya melalui pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah. Namun dapat dicapai melalui latihan-latihan yang berkesinambungan.

B. Tinjauan tentang Jigsaw

1. Pengertian Jigsaw

Jigsaw adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif di mana dalam penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri atas tim ahli sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan guru maksimal lima pertanyaan sesuai dengan jumlah tim ahli.¹³ Model ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Pembagian anggota tim sama seperti pada model STAD. Bahan ajar diberikan dalam bentuk teks dan setiap anggota tim bertanggung jawab untuk mempelajari bagiannya masing-masing. Kemudian, para anggota dari berbagai tim yang berbeda bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian yang sama. Lalu, mereka berkumpul membentuk “kelompok pakar” (*expert group*) yang bertugas mengkaji bahan tersebut. Selanjutnya, siswa yang berada di kelompok pakar kembali pada kelompok semula (*home teams*) untuk mengajarkan anggota lainnya mengenai bahan yang telah dibahas dalam kelompok pakar. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam *home teams*, siswa dievaluasi secara individu mengenai bahan yang telah dipelajari. Sistem skor dalam jigsaw sama seperti skor dalam STAD. Individu atau kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan.¹⁴

¹³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan...*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 110

¹⁴ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan...*, hal. 294-295

Untuk menghitung skor perkembangan individu dihitung seperti pada tabel berikut ini:¹⁵

Tabel 2.1 Perhitungan Skor Perkembangan

Nilai Tes	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal...	0 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal...	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal...	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal...	30 poin
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor awal)....	30 poin

Perhitungan skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing perkembangan skor individu dan hasilnya dibagi sesuai jumlah anggota kelompok. Pemberian penghargaan diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata yang dikategorikan menjadi kelompok baik, kelompok hebat dan kelompok super. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan pemberian penghargaan terhadap kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tingkat Penghargaan Kelompok

Rata-rata Tim	Predikat
$0 \leq x \leq 5$	-
$5 \leq x \leq 15$	Tim Baik
$15 \leq x \leq 25$	Tim Hebat
$25 \leq x \leq 30$	Tim Super

¹⁵ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 55

Siswa-siswi ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya, (b) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai “ahli” dan subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.¹⁶

2. Sintak Model Jigsaw

Sintak model Jigsaw dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian atau subtopik.
- b. Sebelum subtopik-subtopik itu diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu. Guru bisa menuliskan topik ini di papan tulis dan bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstorming* ini dimaksudkan untuk mengaktifkan kemampuan siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.

¹⁶ Kokom Komalasari, *Pembejaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hal.65

- c. Siswa dibagi dalam kelompok dengan anggota empat sampai lima orang.
- d. Bagian atau subtopik pertama diberikan kepada siswa atau anggota 1, sedangkan siswa atau anggota 2 menerima bagian atau subtopik yang kedua. Demikian seterusnya.
- e. Kemudian siswa diminta membaca atau mengerjakan bagian atau subtopik mereka masing-masing.
- f. Setelah selesai, siswa saling berdiskusi mengenai bagian atau subtopik yang dibaca atau dikerjakan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Dalam kegiatan ini siswa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
- g. Khusus untuk kegiatan membaca, guru dapat membagi bagian-bagian sebuah cerita yang belum utuh kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian-bagian tersebut untuk memprediksikan apa yang dikisahkan dalam cerita.
- h. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. diskusi ini bisa dilakukan antarkelompok atau bersama seluruh siswa.

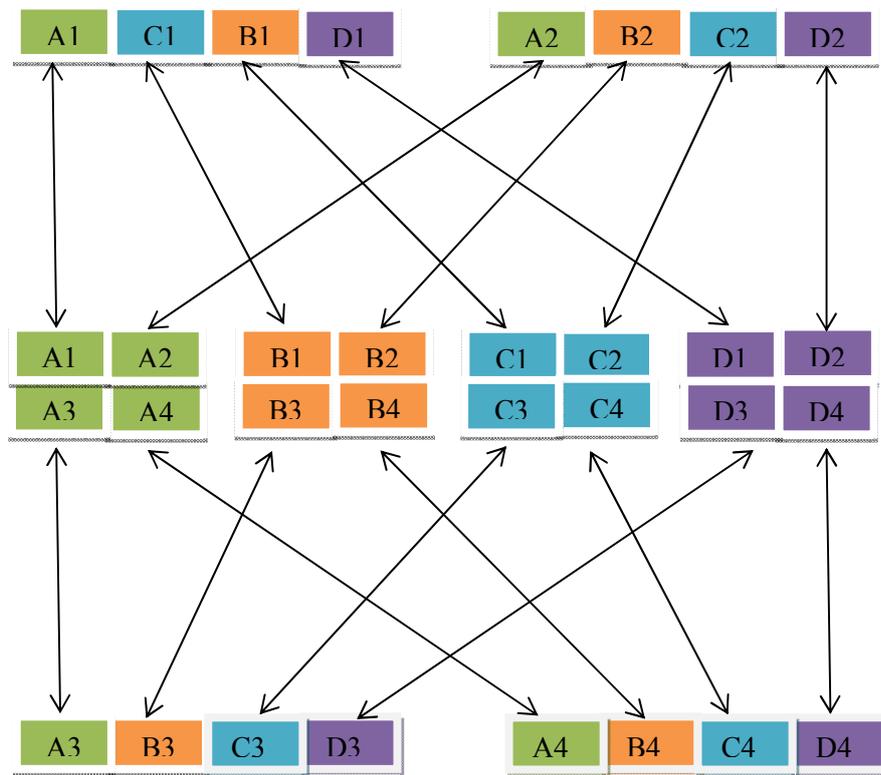
Jika tugas jika tugas yang dikerjakan cukup sulit, guru dapat membentuk “tim ahli” (*expert group*). Setiap anggota yang mendapat bagian atau subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang mendapat bagian atau subtopik tersebut. Kelompok-kelompok ini lalu bekerja sama mempelajari dan mengerjakan

bagian atau subtopik tersebut. kemudian, masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya yang semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajarinya (dari “kelompok ahli”) kepada rekan-rekan kelompoknya semula.

3. Posisi Siswa dalam Jigsaw

Untuk mengoptimalkan manfaat belajar kelompok, keanggotaan kelompok seyogyanya heterogen, baik dari segi kemampuannya maupun karakteristik lainnya. Dengan demikian, cara yang efektif untuk menjamin heterogenitas kelompok ini adalah guru membuat kelompok-kelompok itu. Jika siswa dibebaskan membuat kelompok sendiri maka biasanya siswa akan memilih teman-teman yang sangat disukainya misalnya sesama jenis, sesama etnik, dan sama dalam kemampuan.¹⁷ Gambar posisi siswa dalam model pembelajarn jigsaw dapat ditunjukkan seperti di bawah ini:

¹⁷ Isjoni, *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 54



Gambar 2.1 Posisi Siswa dalam Jigsaw

4. Kelebihan dan Kelemahan Jigsaw

Pembelajaran model jigsaw mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihan dan kekurangan tersebut dijelaskan di bawah ini:¹⁸

a. Kelebihan Jigsaw

Pembelajaran model jigsaw memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu:

- 1) Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

¹⁸ Riya Shingwa, *Model Pembelajaran Tipe Jigsaw*, dalam <http://riyashingwa.blogspot.com/2013/05/model-pembelajaran-tipe-jigsaw.html>, diakses tanggal 15 Januari 2015.

- 2) Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi bertambah.
- 3) Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan dengan belajar.
- 4) Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

b. Kekurangan Jigsaw

Pembelajaran model jigsaw memiliki beberapa kekurangan, di antaranya yaitu:

- 1) Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
- 2) Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk merubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

C. Tinjauan tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.¹⁹ Selain itu menurut Lindgren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, tetapi secara komprehensif.²⁰

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:²¹

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasikan, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

¹⁹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan...*, hal. 22

²⁰ *Ibid.*, hal. 24

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 5-6

Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dalam bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya

menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.²²

Penjelasan mengenai hasil belajar menurut pembagian Benyamin Bloom dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Ranah Kognitif²³

a. Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi,

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal 22-23

²³ *Ibid.*, hal. 23-29

istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

b. Tipe Hasil Belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok. Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Tipe Hasil Belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Kecuali itu, ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus. Prinsip merupakan abstraksi suatu proses atau suatu hubungan mengenai kebenaran dasar atau hukum umum yang berlaku di bidang ilmu tertentu. Generalisasi merupakan rangkuman sejumlah informasi atau rangkuman sejumlah hal khusus yang dapat dikenakan pada hal khusus yang baru.

Bloom membedakan delapan tipe aplikasi yang akan dibahas satu per satu dalam rangka menyusun item tes tentang aplikasi.

- 1) Dapat menetapkan prinsip atau generalisasi yang sesuai untuk situasi baru yang dihadapi. Dalam hal ini yang bersangkutan belum diharapkan dapat memecahkan seluruh problem, tetapi sekadar dapat menetapkan prinsip yang sesuai.

- 2) Dapat menyusun kembali problemnya sehingga dapat menetapkan prinsip atau generalisasi mana yang sesuai.
- 3) Dapat memberikan spesifikasi batas-batas relevansi suatu prinsip atau generalisasi.
- 4) Dapat mengenali hal-hal khusus yang terpampang dari prinsip atau generalisasi.
- 5) Dapat menjelaskan suatu gejala baru berdasarkan prinsip atau generalisasi tertentu. Bentuk yang banyak dipakai adalah melihat hubungan sebab-akibat. Bentuk lain ialah dapat menanyakan tentang proses terjadinya atau kondisi yang mungkin berperan bagi terjadinya gejala.
- 6) Dapat meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip atau generalisasi tertentu. Dasar untuk membuat ramalan diharapkan dapat ditunjukkan berdasarkan perubahan kualitatif, mungkin pula berdasarkan kuantitatif.
- 7) Dapat menentukan tindakan atau keputusan tertentu dalam menghadapi situasi baru dengan menggunakan prinsip atau generalisasi yang relevan. Kemampuan aplikasi tipe ini lebih banyak diperlukan oleh ahli-ahli ilmu sosial dan para pembuat keputusan.
- 8) Dapat menjelaskan alasan menggunakan prinsip dan generalisasi bagi situasi baru yang dihadapi.

d. Tipe Hasil Belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

Untuk membuat item tes kecakapan analisis perlu mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klasifikasi analisis, yakni:

- 1) Dapat mengklasifikasikan kata-kata, frase-frase, atau pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan kriteria analitik tertentu.
- 2) Dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu yang tidak disebutkan secara jelas.
- 3) Dapat meramalkan kualitas, asumsi, atau kondisi yang implisit atau yang perlu ada berdasarkan kriteria dan hubungan materinya.
- 4) Dapat mengetengahkan pola, tata, atau pengaturan materi dengan menggunakan kriteria seperti relevansi, sebab-akibat, dan peruntutan.

- 5) Dapat mengenal organisasi, prinsip-prinsip organisasi, dan pola-pola materi yang dihadapinya.
- 6) Dapat meramalkan sudut pandangan, kerangka acuan, dan tujuan materi yang dihadapinya.

e. Tipe Hasil Belajar: Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah dari pada berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan.

Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe. Kecakapan sintesis yang pertama adalah kemampuan menemukan hubungan yang unik. Artinya, menemukan hubungan antara unit-unit yang takberarti dengan menambahkan satu unsur tertentu, unit-unit tak berharga menjadi sangat berharga. Termasuk ke dalam kecakapan ini

adalah kemampuan mengkomunikasikan gagasan, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk tulisan, gambar, simbol ilmiah, dan yang lainnya. Kecakapan sintesis yang kedua adalah kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang ditengahkan. Kecakapan sintesis yang ketiga adalah kemampuan mengabstraksikan sejumlah gejala besar, data, dan hasil observasi menjadi terarah, proporsional, hipotesis, skema, model, atau bentuk-bentuk lain.

f. Tipe Hasil Belajar: Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain. Kecakapan evaluasi seseorang setidak-tidaknya dapat dikategorikan ke dalam enam tipe:

- 1) Dapat memberikan evaluasi tentang ketepatan suatu karya atau dokumen.
- 2) Dapat memberikan evaluasi satu sama lain antara asumsi, evidensi, dan kesimpulan, juga keajegan logika dan organisasinya. Dengan kecakapan ini diharapkan seseorang mampu mengenal bagian-bagian serta keterpaduannya.
- 3) Dapat memahami nilai serta sudut pandang yang dipakai orang dalam mengambil suatu keputusan.

- 4) Dapat mengevaluasi suatu karya dengan membandingkannya dengan karya lain yang relevan.
- 5) Dapat mengevaluasi suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan.
- 6) Dapat memberikan evaluasi tentang suatu karya dengan menggunakan sejumlah kriteria yang eksplisit.

2. Ranah Afektif²⁴

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe

²⁴ *Ibid.*, hal. 29-30

ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi, gejala atau rangsangan dari luar.

- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

3. Ranah Psikomotoris²⁵

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Seseorang yang berubah tingkat kognisinya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Tipe hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam

²⁵ *Ibid.*, hal. 30-33

kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku. Hasil belajar ranah afektif dapat menjadi hasil belajar psikomotoris manakala siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung di dalam ranah afektifnya sehingga kedua ranah tersebut, jika dilukiskan akan tampak sebagai berikut.

Tabel 2.3 Keterkaitan Ranah Afektif dan Psikomotoris

Hasil belajar afektif:	Hasil belajar psikomotoris:
– Kemauan untuk menerima pelajaran dari guru.	– Segera memasuki kelas pada waktu guru datang dan duduk paling depan dengan mempersiapkan kebutuhan belajar.
– Perhatian siswa terhadap apa yang dijelaskan oleh guru.	– Mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis.
– Penghargaan siswa terhadap guru.	– Sopan, ramah, dan hormat kepada guru pada saat guru menjelaskan pelajaran.
– Hasrat untuk bertanya kepada guru.	– Mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai bahan pelajaran yang belum jelas.
– Kemauan untuk mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut.	– Ke perpustakaan untuk belajar lebih lanjut atau meminta informasi kepada guru tentang buku yang harus dipelajari, atau segera membentuk kelompok untuk diskusi.
– Kemauan untuk menerapkan hasil pelajaran.	– Melakukan latihan diri dalam memecahkan masalah berdasarkan konsep bahan yang telah diperolehnya atau menggunakannya dalam praktek kehidupan.
– Senang terhadap guru dan mata pelajaran yang diberikannya.	– Akrab dan mau bergaul, mau berkomunikasi dengan guru, dan bertanya atau meminta saran bagaimana mempelajari mata pelajaran yang diajarkannya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:²⁶

a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri dari:

1) Faktor Jasmaniah (fisiologis)

Faktor jasmaniah ini adalah berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan manusia.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari sifat bawaan siswa dari lahir maupun dari apa yang telah diperoleh dari belajar ini. Adapun faktor yang tercakup dalam faktor psikologis, yaitu:

a) Intelegensi atau kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

²⁶ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 120-134

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar dan kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

c) Minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu obyek.

d) Motivasi siswa

Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya.

e) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respons tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik positif maupun negatif.

b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstern)

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya diluar diri siswa, yang meliputi:

1) Faktor keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan, karena di dalam keluargalah anak tumbuh dan

berkembang dengan baik, sehingga secara langsung maupun tidak langsung keberadaan keluarga akan mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

2) Faktor sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga mempengaruhi salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

4. Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran

Teori kerjasama menurut Roucek dan Warren berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama dan merupakan suatu proses yang paling dasar. Kerjasama merupakan suatu bentuk proses social dimana di dalamnya terdapat aktifitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktifitas masing-masing. Kerjasama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung

dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim), yang dibutuhkan kemudian di dalam kehidupan. Menurut Soejono Soekamto dalam Anjawaningsih menerangkan bahwa kerjasama merupakan "Suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu orang. Kerjasama bisa bermacam-macam bentuknya, namun semua kegiatan yang dilakukan diarahkan guna mewujudkan tujuan bersama." Sesuai dengan kegiatannya, maka kegiatan yang terwujud ditentukan oleh suatu pola yang disepakati secara besama-sama.²⁷

Penggunaan model pembelajaran kooperatif adalah suatu proses yang membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Pembelajaran harus menekankan kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Oleh sebab itu, penanaman keterampilan kooperatif sangat perlu dilaksanakan, antara lain menghargai pendapat orang lain, mendorong berpartisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, mengambil giliran dan berbagi tugas. Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dalam pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar

²⁷Hendrian, *Pengertian Kerjasama*, dalam <http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/pengetian-kerjasama.html>, diakses tanggal 15 April 2015

keterampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat. Para siswa mengetahui tingkat keberhasilan dan efektifitas kerja sama yang telah dilakukan. Untuk memperoleh informasi itu para siswa perlu mengadakan perbaikan-perbaikan secara sistematis tentang bagaimana mereka telah bekerjasama sebagai satu tim, seberapa baik tingkat pencapaian tujuan kelompok, bagaimana mereka saling membantu satu sama lain, bagaimana mereka bertingkah laku positif untuk memungkinkan setiap individu dan kelompok secara keseluruhan menjadi berhasil, dan apa yang mereka butuhkan untuk melakukan tugas-tugas yang akan datang supaya lebih berhasil.

Namun jumlah siswa yang bekerja sama dalam masing-masing kelompok harus dibatasi agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif, karena suatu ukuran kelompok mempengaruhi kemampuan produktivitasnya. Jumlah anggota dalam satu kelompok apabila makin besar, dapat mengakibatkan makin kurang efektif kerja sama antar para anggotanya. Jumlah yang paling tepat untuk siswa dalam satu kelompok menurut penelitian Slavin adalah 4-6 orang, dikarenakan kelompok yang beranggotakan 4-6 orang lebih sepaham dalam menyelesaikan suatu permasalahan dibandingkan dengan kelompok yang beranggotakan 2-3 orang.

Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam

membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berfikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif mempunyai efek yang berarti terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, budaya dan agama, srata sosial, kemampuan, dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

Menurut Lawrence dan Hurlock bahwa karakteristik kerjasama yang diharapkan dapat dimiliki oleh seorang anak usia dini adalah sebagai berikut.²⁸

a) Memiliki keterampilan bercakap-cakap atau komunikasi yang baik

Komunikasi adalah pertukaran pemikiran dan perasaan. Pertukaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk bahasa, yaitu gerakan tubuh, ekspresi wajah, secara lisan atau lewat bahasa tulisan. Ada dua hal yang harus dipenuhi dalam komunikasi. Pertama, anak harus menggunakan bentuk bahasa yang juga mempunyai arti bagi orang yang diajak dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal, misalnya berkata 'mamam' ibu dapat

²⁸ Anonim, *Kajian Teoritis Dan Hipotesis Tindakan*, dalam <http://eprints.ung.ac.id/6525/3/2012-1-86207-153408087-bab2-16082012082310.pdf>, diakses tanggal 15 April 2015

mengartikan bahwa anak lapar dan ingin makan. Kedua, anak harus mengerti bahasa yang dipergunakan orang yang berkomunikasi dengannya.

b) Menjalin persahabatan dengan teman-teman sepermainannya

Kita mengenal bahwa manusia adalah makhluk sosial dan kebersamaan dalam melakukan aktivitas sangat diperlukan dalam pergaulan. Tolong menolong antar sesama akan membuat seseorang merasa nyaman. Emosi seseorang akan sedikit terganggu ketika ada teman membuat masalah dan ini akan mengakibatkan aktivitas seseorang secara psikis terganggu kejernihan berpikirnya sehingga sangat mempengaruhi psikisnya. Untuk mengatasi emosi psikis ini biasanya sejak anak berusia 2 tahun sedikit demi sedikit telah berkembang kemampuan mencari kegiatan yang bisa memuaskan perasaannya. Salah satunya, yaitu dengan mencari teman yang bisa diajak berbagi rasa. Ketika orang lain bisa diterima untuk memasuki kehidupannya maka orang itu akan selalu dibutuhkannya bahkan mungkin anak akan berpikir bahwa orang itu adalah bagian dari hidupnya. Anak akan merasa nyaman bila temannya ada bersamanya, begitupun sebaliknya.

c) Memiliki *Sense of Humor*

Pengembangan *sense of humor* bagi anak perlu diperhatikan. Anak yang memiliki rasa humor biasanya lebih disukai oleh teman-temannya. *Sense of humor* akan membantu anak mengembangkan

kreativitas, berpikir divergen, imajinatif, menumbuhkan kepercayaan diri, memperluas pertemanan, serta terhindar dari stres. Dalam menumbuhkan *sense of humor* dalam diri anak pada dasarnya orang tua dan guru harus bersedia menurunkan egonya sehingga mereka dapat berempati terhadap *sense of humor* anak-anak serta bersedia memerankan tokoh kanak-kanak atau karakter lucu yang diminta. Pengembangan *sense of humor* ini sangat erat kaitannya dengan cara berpikir fleksibel. *Sense of humor* tidak dapat berkembang bila cara berpikir seseorang serius, tegang, dan kaku.

d) Berperan serta dan dapat bekerjasama dalam satu kelompok

Adaptasi seorang anak tidak semudah adaptasi orang dewasa, biasanya seorang anak akan melihat situasi kegiatan yang sedang berlangsung. Bila kegiatan itu menarik hatinya maka tanpa rasa malu anak akan langsung larut pada kegiatan tersebut tanpa melihat teman atau bukan, yang penting dia bisa mengekspresikan keinginannya. Bila berupa permainan berkelompok maka anak akan merasa senang untuk berbuat dan berperan menjadi apa saja asal permainan itu dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian, guru harus peka terhadap kegiatan yang akan diberikan pada anak dan kegiatan tersebut harus memiliki daya tarik sehingga anak merasa tertarik dengan permainan tersebut dan senang bergabung serta bekerjasama dalam kelompoknya.

e) Memiliki tatakrama atau berperilaku baik.

Anak akan melihat dan meniru kebiasaan orang dewasa atau bahkan mungkin akan menuruti perintah orang dewasa, oleh karena itu kita harus bisa memanfaatkan sifat tersebut. Sifat positif yang dimiliki orang dewasa khususnya dalam tata krama sangat membantu anak untuk berperilaku baik, sopan, dan hormat pada sesamanya. Merrel dalam Sukma mengemukakan tiga kemampuan yang harus dimiliki anak sebagai syarat bahwa anak tersebut memiliki kerjasama yang tinggi, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kerjasama sosial, interaksi sosial dan kemandirian sosial. Dengan demikian dalam mengembangkan kerjasama anak diharuskan mencakup pengembangan ketiga kemampuan tersebut.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama

Kerjasama pada anak dapat berkembang cepat jika faktor-faktor perkembangan kerjasama dapat ditanamkan kepada anak itu sendiri sejak masa perkembangan anak. Menurut Muhaimim, bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang kerjasama pada anak yaitu sebagai berikut: (a) Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas tekanan. Stimulasi kerjasama tersebut akan optimal jika anak tidak merasa tertekan. Anak yang tertekan akan menghambat tingkat emosi kerja sama anak. Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak dalam sikap kerjasama. Karena anak usia dini tingkat emosi masih kuat dalam

hal bermain secara bekerja sama, karena itu pendidik harus menunjukkan minat dan perhatian tinggi terhadap anak; b) Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal dalam bercakap-cakap dengan anak, sehingga terkesan bagi anak perilaku yang baik dan buruk. Orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapannya. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai. (c) Melibatkan anak dalam komunikasi. Orang dewasa perlu melibatkan anak untuk ikut membangun komunikasi dan kerja sama serta guru menghargai ide-idenya dan memberikan respon yang baik.

Indikator kerja sama dalam penelitian ini adalah kerja sama siswa dalam menyampaikan materi pada kelompok asal dan kerja sama siswa dalam mengerjakan soal kuis untuk mencapai skor tinggi yang nantinya akan menjadi skor kelompok.

5. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang

akan mengarah pada peningkatan prestasi.²⁹ Keaktifan berasal dari kata “aktif” yang artinya selalu berusaha, bekerja, dan belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat kemajuan atau hasil yang gemilang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif diartikan sebagai giat. Keaktifan siswa berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat oleh siswa yang menghasilkan perubahan dari tidak melakukan apa-apa menjadi melakukan sesuatu. Sedangkan aktivitas siswa dapat dijabarkan sebagai keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, kesibukan, maupun kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar. Ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja, maka ia akan cepat lupa dengan informasi yang ia dengar. Karena belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai kelemahan cepat lupa, padahal hasil belajar seharusnya disimpan dalam jangka waktu lama.³⁰

Salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia. Agar hasil belajar dapat disimpan dalam selang waktu yang panjang, maka siswa diharuskan memahami apa yang telah ia pelajari. Proses pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan ceramah saja. Agar siswa dapat memahami materi pelajaran, maka dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menunjukkan konsep yang nyata kepada siswa, dan guru hendaknya

²⁹ Zainal Hakim, *Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran*, dalam <http://www.zainalhakim.web.id/keaktifan-siswa-dalam-proses-pembelajaran.html>, diakses tanggal 15 April 2015

³⁰ Desiana Intan Pertiwi, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik Siswa Kelas IV B Min Tempel Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*, dalam <http://digilib.uin-suka.ac.id/10180/1/bab%20i,%20iv,%20daftar%20pustaka.pdf>, diakses tanggal 15 April 2015

melibatkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk keaktifan siswa dalam belajar salah satunya adalah pemusatan terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, perenungan dan penerapan dalam penyelesaian masalah. Jadi, dalam pembelajaran, keaktifan siswa menjadi lebih dominan karena siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar.³¹ Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Slavin mengemukakan dua alasan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif, pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu

³¹ *Ibid.*,

untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan peserta didik, dimana peserta didik adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

Dalam pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara siswa yang satu dengan yang lain. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda dengan tujuan supaya terjadi interaksi yang baik antar anggota kelompok. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok karena dalam pembelajaran kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, siswa harus menjadi partisipan aktif dan melalui kelompoknya dapat membangun komunitas pembelajaran yang saling membantu antarsatu sama lain. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Konsekuensi positif dari pembelajaran ini adalah siswa diberi kebebasan untuk terlibat secara aktif dalam kelompok mereka.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan hasil belajar. Dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs faktor-faktor tersebut diantaranya :³²

- 1) Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

³²Mayasa, *Indikator dan Faktor-faktor Keaktifan Belajar*, dalam <http://m4y-a5a.blogspot.com/2012/09/indikator-dan-faktor-faktor-keaktifan.html>, diakses tanggal 15 April 2015

- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberi umpan balik (*feed back*)
- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

b. Indikator-indikator Keaktifan Belajar

Paul D. Deirich dalam Hamalik, menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:³³

- 1) Kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.

³³ *Ibid.*,

- 3) Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan.
- 4) Kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- 6) Kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- 7) Kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- 8) Kegiatan mental, yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan.

Indikator keaktifan dalam penelitian ini adalah: (1) siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran misalnya siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya. (2) siswa bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi atau penjelasan dari guru hendaknya siswa melontarkan pertanyaan, baik pada guru atau siswa lain.

D. Tinjauan tentang Sejarah Kebudayaan Islam

1. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam

Sebelum melangkah lebih jauh dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam, lebih dahulu dijelaskan definisi sebagai berikut:

1. Sejarah

Secara bahasa, dalam bahasa arab "sejarah" berasal dari kata "*syajarah*" yang berarti pohon atau sebatang pohon, apapun jenis pohon tersebut. dengan demikian, "sejarah" atau "*syajarah*" berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejak benih pohon itu sampai segala hal yang di hasilkan oleh pohon tersebut atau dengan kata lain, sejarah atau "*syajarah*" adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkan nya. Dengan demikian, sejarah dapat di artikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.³⁴

Huizinga berpendapat bahwa kebudayaan adalah sebuah struktur, sebuah bentuk. Demikian juga sejarah adalah bentuk kejiwaan dengan apa sebuah kebudayaan menilai masa lalunya. Sejarah adalah ilmu, bukan mitologi atau roman. Seperti halnya ilmu alam, sastra, dan teologi, sejarah adalah cara mengenal dunia, sebuah ilmu yang sah. Sejarah harus kritis, dalam arti mempunyai komitmen kepada kejujuran dan ketekunan dalam mengenal objeknya. Sejarah bukanlah ilmu alam, kurang eksak jika dibanding dengan ilmu-ilmu

³⁴ Haidir Muhammad, *Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam*, dalam <http://muhammad-haidir.blogspot.com/2013/04/pengertian-sejarah-kebudayaan-islam.html>, diakses tanggal 8 Januari 2015.

lain, tidak dapat menghindarkan subjektivitas. Namun, dengan metodenya sendiri, sejarah adalah sumbangan penting bagi kebudayaan. Sama seperti pendahulu-pendahulunya, Huizinga juga berpendapat bahwa sejarah perlu mencari hubungan-hubungan sehingga realitas dapat dipahami. Sejarah kebudayaan adalah usaha mencari morfologi budaya, studi tentang struktur. Sejarah Islam adalah sejarah ide-ide dan kekuatan ide-ide tersebut digunakan untuk mempengaruhi tindakan-tindakan manusia.³⁵

Ada dua cara yang biasa dipakai oleh ahli-ahli sejarah Islam, dalam menulis sejarah Islam:³⁶

- a. Pertama: mengemukakan peristiwa-peristiwa dengan memakai atau tidak memakai sistem tahunan, tanpa dikomentari atau dianalisa, dan tanpa menyelidiki fakta-fakta yang menyebabkan timbulnya peristiwa-peristiwa itu.
- b. Kedua: hanya mementingkan komentar dan analisa satu-satu peristiwa dari peristiwa-peristiwa itu saja. Adapun peristiwa-peristiwa itu sendiri atau penuturannya yang sambung bersambung tiadalah dipentingkan benar.

Pentingnya sejarah dalam kehidupan ini bisa dilihat dari penceritaan beberapa kisah nabi, rasul dan umat terdahulu di dalam Al-Qur'an. Dalam surat Yusuf ayat 111 disebutkan:

³⁵ Kuntowijoyo, *Metodologi Sejarah*, (Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya, 1994), hal 116.

³⁶ A. Syalabi, *Sejarah dan Kebudayaan Islam I*, (Jakarta: PT Pustaka Al Husna Baru, 2003), hal. xi

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا
يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصَدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ
وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: “*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.*”

2. Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya". kemudian di gabungkan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi hidup dan kehidupan. Kemudian di imbuhan awalan "ke" dan akhiran "an", sehingga menjadi "kebudidaya" lalu di singkat menjadi "kebudayaan". Jadi, kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu, baik yang sudah ada maupun yang belum ada agar memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.³⁷

Menurut Van Peursen dalam bukunya yang berjudul Strategi Kebudayaan, sebagaimana yang dikutip Ajid, bahwa kebudayaan merupakan proses belajar yang besar yang mempunyai wujud tertentu. Wujud kebudayaan selain sebagai kompleksitas ide,

³⁷ Haidir Muhammad, *Pengertian Sejarah...*, diakses tanggal 8 Januari 2015

gagasan, nilai dan norma maupun sebagai peraturan, juga mencerminkan pola tingkah laku dalam masyarakat yang terjadi karena ekspresi atau manifestasi hasil proses belajar. Ekspresi ini juga terwujud dalam hasil karyanya sebagai sebuah budi dayanya. Selanjutnya menurut Musa Asy'ari karena kebudayaan yang berasal dari kata *budhi* yang artinya akal, merupakan tata nilai yang dimiliki manusia sebagai sikap perilaku dan cara berpikir. Kata *budhi* juga berarti intelek, kecerdasan akal, kemampuan untuk mempertahankan konsep yang telah diterima secara umum.³⁸

Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan paling tidak mempunyai tiga wujud, yaitu: (1) wujud ideal, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya, (2) wujud kelakuan, yaitu wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat, dan (3) wujud benda, yaitu wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya.³⁹

3. Islam

Ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW tidak disebut mengikuti namanya. Ajaran itu diberi nama Islam, yang artinya selamat dan tunduk kepada Allah. Kata Islam juga berarti sifat dasar manusia (*fitrah*), pandangan hidup yang berpusat kepada Allah

³⁸ Ajjid Thohir, *Perkembangan Peradaban di Kawasan Dunia Islam: Melacak Akar-akar Sejarah, Sosial, Politik, dan Budaya Umat Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 345

³⁹ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam Dirasah Islamiyah II*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993), hal. 1-2

(*tauhid*), peradaban yang usianya 14 abad lebih, dan sebuah kebudayaan dunia yang universal.⁴⁰

Jika ketiga kata di atas "Sejarah, Kebudayaan, dan Islam" digabungkan, maka menjadi "Sejarah Kebudayaan Islam" berangkat dari beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa yang di maksud dengan "Sejarah Kebudayaan Islam" adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang di hasilkan oleh umat Islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.⁴¹ Peneliti menyimpulkan bahwa definisi mengenai sejarah kebudayaan Islam yakni kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa silam yang diabadikan yang menyangkut awal mulanya Islam yang di bawa oleh Rasulullah SAW. Sejak zaman Rasulullah SAW, kebudayaan Islam berkembang terus menerus sejalan dengan perkembangan pemikiran atau meluasnya kekuatan politik dan daerah penganut Islam.

2. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurasyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki

⁴⁰ Ziauddin Sardar dan Zafar Abbas Malik, *Muhammad for Beginners (Mengenal Islam for Beginners)*, terj. Julianti, (Bandung: Mizan, 2001), hal. 4

⁴¹ Haidir Muhammad, *Pengertian Sejarah...*, diakses tanggal 8 Januari 2015

kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.⁴²

3. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:⁴³

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.

⁴² Abuded, *Makalah Pembelajaran SKI MI*, dalam <http://abubed.blogspot.com/2012/04/makalah-pembelajaran-ski-mi.html>, diakses tanggal 8 Januari 2015

⁴³ *Ibid.*,

- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:⁴⁴

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathul Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

⁴⁴ Anonim, *Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah* <http://www.paklativi.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-ski-madrasah-ibtidaiyah.html>, diakses tanggal 8 Januari 2015.

5. Tujuan dan Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

a. Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya adalah:⁴⁵

- 1) Untuk mendapatkan informasi dan pemahaman mengenai asal-usul khazanah budaya dan kekayaan di bidang lainnya yang pernah diraih oleh umat islam di masa lampau dan mengambil ‘ibrah (pelajaran) dari kejadian tersebut.
- 2) Untuk membentuk watak dan kepribadian umat. Sebab, dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu.
- 3) Agar siswa dapat memilah dan memilih mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu. Mengambil pelajaran yang baik dari suatu umat dan meninggalkan hal-hal yang tidak baik.
- 4) Agar siswa mampu berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya Islam di masa yang akan datang.

b. Manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya adalah:⁴⁶

⁴⁵ Setia Widanti, *Tujuan dan Manfaat Mempelajari SKI*, dalam <http://setiawidanti.blogspot.com/2012/12/tujuan-dan-manfaat-mempelajari-sejarah.html>, diakses tanggal 8 Januari 2015

⁴⁶ *Ibid.*,

- 1) Merasa bangga dan mencintai kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum Muslimin masa lalu.
- 2) Berpartisipasi memelihara peninggalan-peninggalan masa lalu dengan cara mempelajari dan mengambil manfaat dari peninggalan-peninggalan tersebut.
- 3) Meneladani perilaku yang baik dari tokoh-tokoh terdahulu.
- 4) Mengambil pelajaran dari berbagai keberhasilan dan kegagalan masa lalu.
- 5) Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang telah dilakukan oleh Fita Nuraisiyah, mahasiswa S1 Program Studi PGMI STAIN Tulungagung dengan Judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di SDI Al-Azhar Tulungagung.” Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk: 1) Mendeskripsikan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, 2) Mendeskripsikan prestasi belajar siswa, 3) Mengetahui respon siswa. Metode

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 5,05, 2) siswa menunjukkan respon yang positif terhadap pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara terhadap perwakilan siswa kelas V-C serta hasil angket siswa.⁴⁷

Kedua, penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Hidayatul Umah, mahasiswa S1 Program Studi PGMI STAIN Tulungagung dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk: 1) Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, 2) Meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pelajaran IPA materi sumber daya alam pada siswa kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan meningkatkan hasil belajar siswa yang semula nilai rata-rata tes awalnya 63,70 dan pada tes akhir

⁴⁷ Fita Nuraisyah, *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di SDI Al-Azhar Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

siklus I menjadi 79,9. Namun Dari data hasil tes akhir diperoleh 13 siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 dan 7 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum, sehingga persentase ketuntasan belajar pada siklus I adalah 65%, yang berarti bahwa persentase ketuntasan belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan, yaitu 75%. Sehingga diperlukan siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus berikutnya yaitu siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang semula nilai rata-rata pada tes awal 63,70 dan siklus I 79,9 menjadi 86,66 pada siklus II. Pada siklus II ini 24 siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 dan 3 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II adalah 88%, yang berarti bahwa persentase ketuntasan belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, yaitu 75%. Dengan demikian, membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.⁴⁸

Ketiga, penelitian yang telah dilakukan oleh Vitrotul Anwar Dasuki, mahasiswa S1 Program Studi PGMI STAIN Tulungagung dengan Judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV-B di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013.” Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk: 1) Untuk menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran

⁴⁸ Dian Hidayatul Umah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

kooperatif tipe jigsaw, 2) Untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai pre test, post test siklus I sampai post test siklus II. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 65,84 (pre test) meningkat menjadi 74,23 (post test siklus I) dan meningkat lagi menjadi 81,17 (post test siklus II). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, peningkatan prestasi belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75%. Terbukti pada hasil pre test, dari 30 siswa yang mengikuti tes, ada 13 siswa yang tuntas belajar dan 17 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan presentase ketuntasan belajar 43,33%. Meningkat pada hasil post test siklus I, dari 34 siswa yang mengikuti tes ada 23 siswa yang tuntas belajar dan 11 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan presentase ketuntasan belajar 67,65%. Meningkat lagi pada hasil post test siklus II, dari 34 siswa yang mengikuti tes, ada 30 siswa yang tuntas belajar dan 4 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan presentase ketuntasan belajar 88,23%.⁴⁹

Keempat, penelitian yang telah dilakukan oleh Nurul Lailatul Aliyah, mahasiswa S1 Program Studi PGMI STAIN Tulungagung dengan Judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk

⁴⁹ Vitrotul Anwar Dasuki, *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV-B di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2103)

Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Bahasan Akhlak Terpuji Siswa Kelas IV-A di MIN Jeli Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013.” Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk: 1) Untuk menjelaskan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, 2) Untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai pre test, post test siklus I sampai post test siklus II. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 62,31 (pre test) meningkat menjadi 75,97 (post test siklus I) dan meningkat lagi menjadi 86,67 (post test siklus II). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, peningkatan prestasi belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75%. Terbukti pada hasil pre test, dari 26 siswa yang mengikuti tes, ada 8 siswa yang tuntas belajar dan 18 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan presentase ketuntasan belajar 30,77%. Meningkat pada hasil post test siklus I, dari 27 siswa yang mengikuti tes ada 17 siswa yang tuntas belajar dan 10 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan presentase ketuntasan belajar 62,97%. Meningkat lagi pada hasil post test siklus II, dari 27 siswa yang mengikuti tes, ada 24 siswa yang tuntas

belajar dan 3 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan presentase ketuntasan belajar 88,89%.⁵⁰

Kelima, penelitian yang telah dilakukan oleh Didik Dwi Ashari, mahasiswa S1 Program Studi PGMI STAIN Tulungagung dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pagaruh Gaya terhadap Gerak Benda pada Siswa Kelas IV-A SDI Al-Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013.” Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk: 1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran jigsaw, 2) Untuk mengetahui langkah-langkah guru dalam menerapkan model jigsaw, dan 3) Untuk mengetahui penerapan model jigsaw dalam meningkatkan minat belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, pengamatan, wawancara, dan catatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran jigsaw mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi pada siklus I yang mana nilai pre test sebanyak 13,63% meningkat pada nilai post test yaitu 50% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,61%. Peningkatan pemahaman konsep dan aktivitas belajar juga berdampak pada

⁵⁰ Nurul Lailatul Aliyah, *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Bahasan Akhlak Terpuji Siswa Kelas IV-A di MIN Jeli Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi pengaruh gaya terhadap gerak benda.⁵¹

Keenam, penelitian yang telah dilakukan oleh Indah Wahyuni, mahasiswa S1 Jurusan PGMI IAIN Tulungagung dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Ma’arif Gendingan Kedungwaru Tulungagung.” Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk: 1) Menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, 2) Mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang terus mengalami peningkatan pada saat pre test nilai rata-rata siswa 42,76 kemudian pada post test siklus I nilai rata-rata siswa 57,76 dan pada post test siklus II nilai rata-ratanya menjadi 80,52. Demikian juga pada ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari pre test 31,03% post test siklus I 55,17% dan post test siklus II naik menjadi 82,76%. Hasil pengamatan aktivitas siswa

⁵¹ Didik Dwi Ashari, *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pagaruh Gaya terhadap Gerak Benda pada Siswa Kelas IV-A SDI Al-Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu dari 78% meningkat menjadi 86% dengan kategori sangat baik.⁵²

Dari keenam uraian penelitian terdahulu di atas, disini peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Tabel Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Fita Nuraisyah: Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di SDI AL-Azhar	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.	1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.
Diah Hidayatul Umah: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.	1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.
Vitrotul Anwar Dasuki: “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan	1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.	1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.

Bersambung....

⁵² Indah Wahyuni, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Ma'arif Gendingan Kedungwaru Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

Lanjutan tabel....

<p>Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV-B di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”</p>		
<p>Nurul Lailatul Aliyah: “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Bahasan Akhlak Terpuji Siswa Kelas IV-A di MIN Jeli Karangrejo Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”</p>	<p>1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.</p>	<p>1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.</p>
<p>Didik Dwi Ashari: “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pagaruh Gaya terhadap Gerak Benda pada Siswa Kelas IV-A SDI Al-Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”</p>	<p>1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.</p>	<p>1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.</p>
<p>Indah Wahyuni: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Al-Ma’arif Gendingan Kedungwaru Tulungagung”</p>	<p>1. Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.</p>	<p>1. Tujuan yang hendak dicapai berbeda. 2. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 3. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.</p>

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti pendahulu dengan peneliti pada penelitian ini adalah terletak pada tujuan penelitian dan juga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk beberapa mata pelajaran, subyek, dan lokasi penelitian yang berbeda.

F. Asumsi Penelitian

Berdasarkan permasalahan, kerangka teori dan kajian pendahuluan, dalam hal ini peneliti dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya. Asumsi yang harus diberikan tersebut diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar.⁵³

Peneliti memiliki beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
2. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam bekerja secara kelompok sehingga implikasinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat membangkitkan tanggung jawab siswa terhadap tugas individu mereka sehingga implikasinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat membangkitkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga implikasinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 104

5. Responden dapat memahami dengan benar instrumen yang diberikan.
6. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai test dan sikap saat kerja sama dalam kelompok.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁵⁴ Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

1. Jika model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan “Wafatnya Nabi Muhammad SAW” pada siswa kelas V-B MIN Pandansari Ngunut Tulungagung, maka kerja sama siswa akan meningkat.
2. Jika model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan “Wafatnya Nabi Muhammad SAW” pada siswa kelas V-B MIN Pandansari Ngunut Tulungagung, maka keaktifan siswa akan meningkat.
3. Jika model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pokok bahasan “Wafatnya Nabi Muhammad SAW” pada siswa kelas V-B MIN Pandansari Ngunut Tulungagung, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

H. Kerangka Pemikiran

Pada kondisi awal, salah satu indikator penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MIN Pandansari adalah kurangnya

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 64

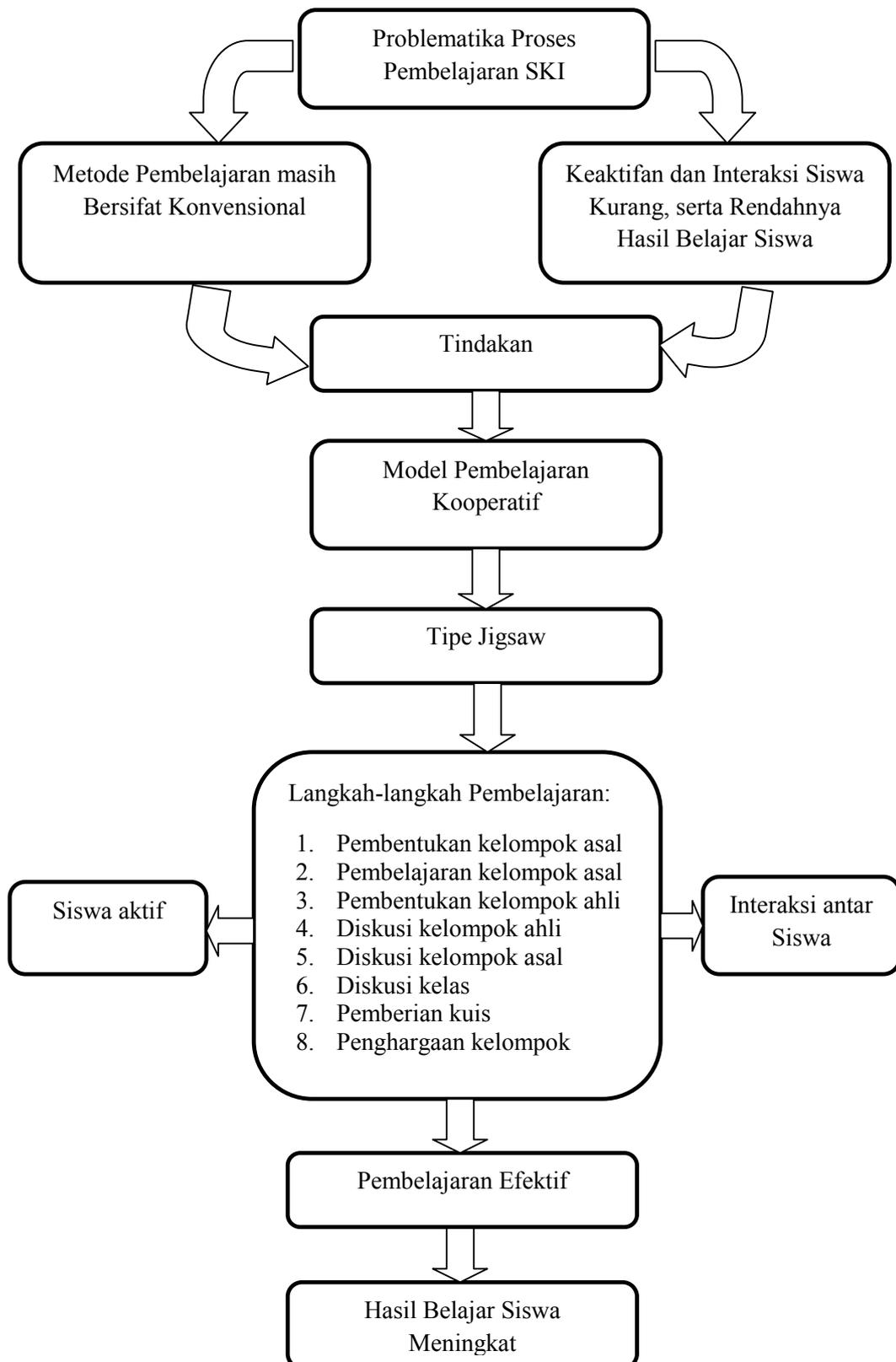
keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditambah dengan metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara efektif. Kondisi pembelajaran yang seperti ini menyebabkan keaktifan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi kurang sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Kondisi yang seperti ini harus segera diselesaikan dengan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa sangat tergantung pada keaktifan dan interaksi yang terjadi antar siswa. Diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain kerja sama, tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas juga sangat dibutuhkan. Interaksi antar siswa sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya interaksi dalam proses belajar mengajar maka siswa akan kelihatan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengajak siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran. Adapun model yang tepat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Pembelajaran dengan model ini siswa akan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif karena dalam pembelajaran ini siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah dalam materi pelajaran yang diberikan. Sehingga interaksi siswa yang terjadi di kelas dalam proses belajar akan lebih meningkat dan peran hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok.

Adapun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang harus ada dan dilaksanakan adalah: 1) pembentukan kelompok asal, 2) pembelajaran kelompok asal, 3) pembentukan kelompok ahli, 4) diskusi kelompok ahli, 5) diskusi kelompok asal, 6) diskusi kelas, 7) pemberian kuis, dan 8) penghargaan kelompok. Sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diharapkan pembelajaran di MIN Pandansari Ngunut Tulungagung, khususnya siswa kelas V-B pada mata pelajaran SKI akan lebih efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Uraian dari kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan pada sebuah bagan di bawah ini:



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran