

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Jigsaw*

1. Pengertian Metode *Jigsaw*

Jigsaw telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins.¹⁰

Pembelajaran *Jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Pembelajaran *jigsaw* ini merupakan pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, dan siswa bekerjasama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.¹¹

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling

¹⁰Trianto, *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009). hal. 56

¹¹Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 182

tergantungan satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.¹²

Bahan ajar diberikan pada metode *jigsaw* dalam bentuk teks dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagiannya masing-masing. Kemudian para anggota dari kelompok berbeda bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian yang sama. Lalu, mereka berkumpul membentuk “kelompok ahli” (*expert group*) yang bertugas mengkaji bagian tersebut. Selanjutnya siswa yang berada di kelompok ahli kembali pada kelompok asal untuk mengajarkan anggota lainnya mengenai bahan yang telah dibahas dalam kelompok ahli. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam kelompok asal, siswa di evaluasi secara individu mengenai bahan yang telah dipelajari. Individu atau kelompok yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan uraian diatas, yang dimaksud dengan metode *jigsaw* adalah suatu metode belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam belajar atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dengan kata lain, metode *jigsaw* dapat diartikan peserta didik memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pembelajaran.

Peran guru dalam metode *jigsaw* ini sebagai fasilitator untuk mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kelompok, dan

¹²Mashudi, dkk, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme Kajian Teoritis dan Praktis*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2003), hal.75

menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendiri.

2. Langkah-Langkah Metode *Jigsaw*

Metode *Jigsaw* dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Aronson. Kelompok belajar dibagi dalam dua kategori, yakni kelompok ahli (*expert group*) dan kelompok asal (*home group*). Guru memberikan permasalahan pada kelompok asal, kemudian peserta didik dipecah ke dalam kelompok ahli.¹³

Materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa bagian dan masing-masing dipelajari oleh kelompok ahli. Anggota kelompok tim ahli harus memahami materi yang didiskusikan agar dapat menjelaskan materi tersebut di kelompok asal. Setelah memahami materi untuk waktu yang ditentukan, peserta didik kembali ke kelompok asal. Masing-masing anggota kelompok asal secara bergantian menjelaskan materi yang telah dibahas di kelompok ahli. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab terhadap penguasaan anggota kelompok lainnya untuk menghadapi evaluasi yang diberikan oleh guru atau menyelesaikan permasalahan yang diberikan.¹⁴

Adapun tahap-tahap metode *jigsaw* menurut Syaifurahman dan Tri Ujiati yaitu:

- 1) Menyiapkan bahan pembelajaran.

¹³Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara,2013), hal.136

¹⁴Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*,...hal.137

- 2) Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim yang terdiri atas beberapa peserta didik.
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- 4) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- 5) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab.
- 6) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap orang kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- 7) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 8) Guru memberikan evaluasi.
- 9) Penutup.¹⁵

Pembagian kelompok dalam pembelajaran menggunakan metode *jigsaw* ditentukan berdasarkan kemampuan peserta didik yang dapat dievaluasi melalui tes awal. Setiap kelompok terdiri dari komunitas yang heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan lainnya. Hasil tes awal juga digunakan untuk mengukur skor perkembangan individu serta sumbangan anggota kelompok terhadap kemajuan kelompoknya. Kemajuan kelompok dihitung berdasarkan rata-rata perkembangan skor individu dari setiap anggota kelompoknya.¹⁶

Tiap anggota tim memiliki tanggung jawab dalam mempelajari bahan ajar, kemudian setiap anggota tim saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi diantara sesama anggota tim. Peserta didik mendapat nilai pribadi dan nilai kelompok. Tim bekerjasama dan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tes. Setiap anggota kelompok menyumbangkan poin diatas

¹⁵Syaifurrahman dan Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal.78

¹⁶Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*,...hal.137

nilai rata-rata mereka sendiri. Ini berarti setiap peserta didik, pandai ataupun lamban mempunyai kesempatan untuk memberikan kontribusi.¹⁷

Dalam penerapan metode pembelajaran *jigsaw* ada beberapa langkah yang harus dilakukan sebagai berikut.¹⁸

1) Pembentukan Kelompok Asal

Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan heterogen. Jumlah anggota kelompok dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah topik yang akan dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Pembelajaran Pada Kelompok Asal

Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari topik atau submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya. Kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.

3) Pembentukan Kelompok Ahli

Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

4) Diskusi Kelompok Ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap

¹⁷Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*,...hal.137

¹⁸Made Wina, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*,(Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 194

anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

5) Diskusi Kelompok Asal

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapatkan giliran.

6) Diskusi Kelas

Dengan dipandu oleh guru diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahasan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki kesalahan pemahaman konsep oleh peserta didik.

7) Pemberian Kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok. Namun, pengadaan kuis juga dapat dilaksanakan atau dikerjakan secara kelompok. Nilai yang diperoleh melalui kuis akan

menjadi milik kelompok tersebut. Untuk menghitung skor perkembangan individu dihitung seperti pada tabel berikut ini.¹⁹

Tabel 2.1 Perhitungan Skor Perkembangan

Nilai Test	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 pont di bawah skor awal	0 Poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal	10 Poin
Skor dasar sampai 10 poin di atas skor awal	20 Poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 Poin
Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor awal)	30 Poin

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Jigsaw*

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menggunakan metode *jigsaw* memiliki kelebihan dan kekurangan, diantara kelebihanannya yaitu:

- Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain.
- Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.
- Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.
- Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.²⁰

Menurut Mashudi dan kawan kawan dalam buku desain Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Kajian Praktis dan Teoritis memaparkan kelebihan dari metode *Jigsaw* ini yaitu:

- Dapat menambah kepercayaan peserta didik dan mampu berpikir kritis.
- Setiap peserta didik akan memiliki tanggung jawab akan tugasnya.
- Mengembangkan kemampuan peserta didik mengungkapkan ide atau gagasan dmecahkan masalah tanpa takut berbuat salah.
- Dapat meningkatkan kemampuan sosial (mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif).
- Dapat berlatih komunikasi dengan baik.
- Waktu pelajaran yang lebih efektif dan efisien.²¹

¹⁹Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka,2007), hal.56

²⁰Abdul Majid, *Stategi Pembelajaran*,..183

Sedangkan kekurangannya yaitu:

- a. Membutuhkan waktu lama.
- b. Siswa yang pandai cenderung tidak mau disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.²²
- c. Prinsip utama pembelajaran ini adalah “*Peerteaching*” yaitu pembelajaran oleh teman sendiri. Ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini, pengawasan guru menjadi hal yang mutlak diperlukan agar tidak terjadi salah konsep (*Miss Conception*).
- d. Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak percaya diri, pendidik harus mampu memainkan perannya dalam memfasilitasi kegiatan belajar.
- e. Awal pembelajaran ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- f. Aplikasi metode ini pada kelas yang besar (>40 siswa) sangat sulit.²³

²¹Mashudi, dkk, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme Kajian Teoritis dan Praktis*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 79

²²Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*,... hal. 184

²³Novi Emildadiany, *Cooperative Learning- Teknik Jigsaw*, dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>, diakses pada 6 Februari 2018

B. Media Pembelajaran *Mind Mapping*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim kepadapenerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain dikemukakan oleh para ahli diantaranya yaitu AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai

dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.²⁴ Media merupakan sarana atau saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam sebuah komunikasi.

Media berperan penting dalam pembelajaran, media digunakan untuk membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Terdapat banyak sekali media pembelajaran, untuk memudahkannya dibuatlah klasifikasi yang menyederhanakan pengelompokan media pembelajaran. Berikut ini disajikan klasifikasi media pembelajaran.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual merupakan salah media yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

1) Media Visual Diproyeksikan (*Projected Visual*).

Media ini pada dasarnya merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007) hal. 3-4

pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Beberapa alat yang termasuk ke dalam alat proyeksi diam (*still pictures*) adalah *Opaque Projection*, *Overhead Projection* (OHP), dan *Slide Projection*. Sedangkan yang termasuk ke dalam alat proyeksi bergetrak (*motion pictures*) adalah *film projection*. Saat ini banyak sekolah maju yang memanfaatkan alat proyeksi LCD dengan berbantuan komputer sehingga proses pembelajaran menjadi semakin menarik.

2) Media Visual Tidak Diproyeksikan (*Non Projected Visual*)

Jenis media visual ini antara lain:

a) Gambar Fotografik

Gambar fotografik atau seperti fotografik termasuk ke dalam gambar diam/mati (*still pictures*), misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan isi/bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

b) Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengiktisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Secara umum fungsi media grafis

untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol itu perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Beberapa bentuk media grafis antara lain:

(1) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail. Sketsa bisa dibuat di atas kertas gambar dengan satu yang dipersiapkan untuk materi tertentu, dan dapat juga langsung pada papan tulis sambil guru menerangkan dengan menggunakan kapur biasa. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta didik menghindari verbalisme, juga dapat memperjelas penyampaian dengan harga murah dibandingkan dengan media apapun.

(2) Gambar

Gambar yang dimaksud dalam media grafis adalah gambar karya tangan dan bukan foto hasil teknis fotografi. Penyajian objek melalui gambar dapat mengungkapkan bentuk nyata maupun kreasi khayalan

belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat orang yang menggambarannya.

(3) Grafik

Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan perkembangan sesuatu keadaan dengan menggunakan titik, garis atau bentuk-bentuk dan diberi keterangan yang sesuai. Tujuan penggunaan grafik untuk menjelaskan data statistik secara visual, memperlihatkan hubungan, perbandingan, pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan secara kuantitatif dengan jelas.

(4) Bagan

Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan terdapat juga media grafis yang lain seperti gambar, diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

b. Media Audio

Media audia adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari

isi tema. Contoh media audio adalah program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek ketrampilan mendengarkan. Media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

c. Media Audio-Visual

Media ini mengandung kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual maka penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contoh dari media audiovisual ini diantaranya program televisi/video pendidikan/ intruksional, program slide suara, dan sebagainya.²⁵

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam kajian ini media mind mapping termasuk dalam kategori media visual yang tidak diproyeksikan dan termasuk dalam media grafis berbentuk bagan.

²⁵Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas*, (Bandung: Alfabeta), hal235-238

3. *Mediamind mapping*

Konsep *mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an.²⁶ Menurut DePorter dan Readon, *mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.²⁷ Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang mempelajari konsep atau teknik mengingat sesuatu dengan bantuan *mind map* (menggunakan peta konsep, pencatatan materi belajar dituangkan dalam bentuk diagram yang memuat simbol, kode, gambar, dan warna yang saling berhubungan) sehingga kedua bagian otak manusia dapat digunakan secara maksimal.²⁸ *Mind Mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi yang didapat kemudian diletakkan dengan rinci dan dibuat secara teratur dengan melibatkan kerja otak untuk mengorganisasikan informasi yang telah didapat.

Untuk membuat suatu *mind mapping* (peta konsep), peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi ide-ide kunci yang berhubungan dengan suatu topik dan menyusun bentuk-bentuk tersebut dalam suatu pola.

4. Cara menyusun *mind mapping*

Manfaat awal *mind mapping* adalah untuk mencatat. Tetapi penyusunan *mind mapping* berbeda dengan mencatat, lebih spesifiknya

²⁶Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Y, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 76.

²⁷Bobii DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2002), hal. 153

²⁸Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Y, *Penelitian Pendidikan Matematika*,...hal.

yaitu berupa catatan ringkas dari suatu penjelasan dan berbentuk pemetaan seperti bagan, grafik dan lain-lain mengenai suatu pelajaran.

Mind mapping menggantikan metode lama yang kaku dan kadang mengganggu kebebasan memunculkan ide-ide baru. De Porter dan Hernacki dalam buku *Quantum Learning* menempatkan kegiatan mencatat sebagai salah satu kegiatan terpenting dalam pembelajaran, karena kegiatan mencatat sebagai salah satu kegiatan terpenting dalam pembelajaran, selain dapat mengingat daya ingat, catatan juga diperlukan untuk mengingat apa yang tersimpan di dalam memori. Tanpa mencatat dan mengulang, kebanyakan peserta didik hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang mereka baca dan dengar.²⁹

Jadi suatu ringkasan lebih mudah dipahami jika dituangkan dalam bentuk *mind mapping*, karena *mind mapping* dapat membantu cara kerja otak dalam mengingat informasi, memudahkan pemahaman pada penjelasan yang meluas. Karena itu hendaknya setiap peserta didik pandai menyusun *mind mapping* untuk memudahkan proses pembelajaran utamanya untuk mengingat pemahaman yang didapatnya. Ada beberapa langkah untuk membuat atau menyusun *mind mapping*, yaitu:

- a. Memilih suatu bahan bacaan
- b. Menentukan konsep-konsep yang relevan
- c. Mengelompokkan (mengusulkan konsep-konsep yang relevan)
- d. Menyusun konsep-konsep tersebut dalam suatu bagan

²⁹Bobbi DePorter dan Mike Hernaki, *Quantum Learning*.,hal.152

- e. Menghubungkan konsep-konsep itu dengan kata atau menggunakan kata penghubung.³⁰

5. Kelebihan media *mind mapping*

Ada beberapa kelebihan dari media pembelajaran *mind mapping* diantaranya yaitu:

- a. Gambaran konsep hierarki memudahkan seseorang untuk memahami dengan jelas saling ketergantungan dan hubungan diantara informasi penting yang telah dikumpulkan.
- b. Dengan mengetahui konsep dan fakta utama yang terkait dengan ingatan kita, maka memudahkan kita untuk menyimpan seluruh dasar ilmu tanpa harus memperhatikan semua isi.
- c. Dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik, karena proses kreatif dimulai dengan satu pemahaman tentang konsep dasar atau tujuan dari satu pokok persoalan yang sedang dihadapi.
- d. Bentuk bagan konsep ada kaitannya dengan sistem kerja otak dalam mengatur dan menghubungkan informasi baru dalam proses belajar. Informasi seringkali masuk ke dalam pikiran kita dengan potongan-potongan yang tidak terorganisir. Melalui *mind mapping* maka materi yang dipelajari akan lebih mudah diterima oleh otak.³¹
- e. Dengan mengkodekan informasi ke dalam kata-kata kunci atau gambaran-gambaran yang bisa mewakili gagasan utama, maka memudahkan kita untuk mengingat informasi tersebut.

³⁰Trianto, *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif*., hal. 159

³¹Edmund Bachman, *Metode Belajar Berpikir Kritis dan Inovatif*.(Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2005), hal.53-57.

Jadi ketika pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media *mind mapping*, memudahkan peserta didik untuk mengingat materi, karena adanya pemetaan konsep yang saling berhubungan.

6. Kekurangan media *mind mapping*

Adanya kelebihan yang dimiliki selama penerapan media pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran, juga ditemui beberapa kelemahan dari penerapan media pembelajaran *mind mapping*. Kelemahan tersebut antara lain suasana kelas yang kurang tenang karena peserta didik berkeinginan untuk melengkapi *mind mapping* (peta konsep). Selain hal tersebut peserta didik terkadang menjiplak *mind mapping* karya temannya, sehingga mengurangi orisinalitas dari ide yang disalurkan. Selain itu tidak semua peserta didik dapat memahami suatu bacaan dengan cepat sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menuangkan dalam bentuk *mind mapping* (peta konsep).³²

³²Novrianti, “Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Peta Konsep” <http://sweetyhome.wordpress.com> diakses pada 10/02/18/peta-konsep.hal.7

C. Kajian tentang Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Jenkins dan Unwin dalam kutipan Hamzah B. Uno menyatakan bahwa “hasil akhir dari belajar (*learning outcomes*) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil kegiatan belajarnya”.³³

Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Belajar menimbulkan perubahan tingkah laku dan pembelajaran adalah cara mengadakan perubahan tingkah laku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. perubahan tingkah laku tersebut meliputi tiga ranah yang disebut Taksonomi. Tiga ranah dalam Taksonomi Bloom adalah:

- a. Domain Kognitif, terdiri atas enam tingkatan, yaitu: Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi.
- b. Domain Psikomotor, terdiri atas lima tingkatan, yaitu: Peniruan, Penggunaan, Ketepatan, Perangkain, Naturalisasi.
- c. Domain Afektif, terdiri atas lima tingkatan, yaitu: Pengenalan, Merespon, Penghargaan, Pengorganisasian, Pengalaman.³⁴

Berikut ini, Muhibbin Syah menjabarkan penjelasan mengenai hasil belajar tersebut beserta indikatornya.³⁵

³³Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.16

³⁴Asri Budiningsing, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal.75

³⁵Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal.151

Tabel 2.2 Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar³⁶

Ranah	Jenis Prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
Ranah Cipta (Kognitif)	Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes Lisan 2. Tes Tertulis 3. Observasi
	Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan	1. Tes Lisan 2. Tes Tertulis 3. Observasi
	Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	1. Tes Lisan 2. Tes Tertulis
	Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes Tertulis 2. Pemberian Tugas 3. Observasi
	Analisis (Pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	1. Dapat menguraikan 2. Dapat mengklasifikasikan/memilah-milah	1. Tes Tertulis 2. Pemberian Tugas
	Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	1. Dapat menghubungkan 2. Dapat menyimpulkan 3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	1. Tes Tertulis 2. Pemberian Tugas

Dari penjabaran tabel diatas, penilaian hasil belajar Akidah Akhlak dilihat dari aspek kognitif.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam belajar, diantaranya yaitu:³⁷

a. Faktor-faktor stimuli belajar

³⁶Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas*,...hal. 215.

³⁷Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), cet. 5 hal.113

Yang dimaksud dengan stimuli belajar disini yaitu segala hal di luar individu yang merangsang individu itu mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimuli dalam hal ini mencakup materiil, penegasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima atau dipelajari oleh di pelajar.

b. Faktor-faktor metode belajar

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan.

Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu metode *Jigsaw*. Dalam metode *Jigsaw* ini peserta didik diharapkan dapat saling membantu dalam berfikir dan lebih semangat dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.

c. Faktor-faktor individual

Selain faktor stimuli dan metode belajar, faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang, seperti halnya kondisi kesehatan jasmani dan rohani, kapasitas mental, usia dan lain sebagainya.

D. Kajian tentang Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Secara syara' Akidah yaitu iman kepada Allah, para malaikatnya, kitab-kitabnya, para rasulnya dan kepada hari akhir serta kepada Qadar

yang baik maupun buruk.³⁸ Dalam syariat Islam disebut dengan rukun iman.

Akhlak secara etimologi (arti bahasa) berasal dari kata *khalaqa*, yang kata asalnya *khuluqun*, yang berarti : perangai, tabiat, adat atau khalqun yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi secara etimologi akhlak itu berarti perangai, adat, tabiat, atau sistem perilaku yang dibuat.³⁹

Menurut Zakiyah Daradjat, dkk, “Akidah Akhlak adalah suatu bidang studi yang mengajarkan dan membimbing untuk dapat mengetahui, memahami, dan meyakini akidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang sesuai dengan ajaran Islam.”⁴⁰

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Akidah Akhlak yaitu sub mata pelajaran dari pendidikan agama Islam yang membahas tentang Akidah dan Akhlak, yang mengajarkan dan membimbing untuk dapat mengetahui, memahami dan meyakini Akidah Islam serta dapat membentuk dan mengamalkan tingkah laku yang baik sesuai dengan syariat Islam.

2. Fungsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs berfungsi sebagai:

³⁸Harun Nasution, *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: UI Press, 1985), hal. 30

³⁹Abu Ahmadi, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*, Bumi Aksara, (Jakarta:2008), hal.198

⁴⁰Zakiyah Darajat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hal. 173

- a. Menumbuhkembangkan Akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Akidah Islam⁴¹

Dari fungsi mata pelajaran Akidah Akhlak diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa mempelajari Akidah Akhlak dapat menjadi kebiasaan berakhlak mulia dan menumbuhkan beradat kebiasaan yang baik. Dengan demikian perilaku sosial seperti tanggungjawab, menghormati orang lain, tolong menolong dan lain sebagainya dengan sendirinya akan tumbuh dan berkembang lebih baik.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Ruang Lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek Akidah terdiri atas dasar dan tujuan Akidah Islam, sifat-sifat Allah, *al-asma' al-husna*, iman kepada Allah, Kitab-kitab Allah, Rasul-rasul Allah, Hari Akhir serta Qada Qadar.

⁴¹Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Arab di Madrasah, hal.50

- b. Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas *ber-tauhiid, ikhlaas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyaar, shabar, syukur, qanaah, tawadu', husnudz-zhan, tasaamuh* dan *ta'aawun*, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja.
- c. Aspek akhlak tercela meliputi *kufur, syirik, riya, nifaaq, anaaniah*, putus asa, *ghadlab*, tamak, *takabbur, hasad*, dendam, *ghibah, fitnah*, dan *namiimah*.⁴²

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa Akidah Akhlak mencakup semua aspek kehidupan. Tidak hanya menyangkut aspek perilaku manusia terhadap Tuhannya melainkan aspek sosial seperti perilaku terhadap sesama.

E. Pengaruh Metode *Jigsaw* dengan Media *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa

Terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif dan menghasilkan hasil belajar yang diinginkan dapat dilakukan dengan menambah penggunaan bantuan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode *jigsaw* dengan media *mind mapping* untuk membantu menumbuhkan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar dan menghilangkan kebosanan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung seperti yang biasa dilakukannya.

⁴²Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Arab di Madrasah, hal. 53

Kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan masih monoton yaitu dengan berpusat pada guru saja tanpa melibatkan peserta didik. Hal ini menyebabkan kebosanan pada peserta didik dan menurunkan semangat belajarnya sehingga hasil belajarnya menurun.

Metode *jigsaw* mengubah bentuk pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan satu arah atau konvensional menjadi berkelompok dan saling bertukar pengetahuan. Peserta didik yang biasanya bosan dengan pembelajaran tersebut akan terdorong untuk lebih giat mengikuti pembelajaran. Karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab masing-masing atas pengetahuan yang dibawanya. Hal ini membuat peserta didik merasa ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat menguasai materi dengan tepat.

Metode *jigsaw* dibantu dengan media *mind mapping* yaitu berupa ringkasan yang terkonsep akan membuat ingatan peserta didik bertambah kuat dan yakin dalam menyampaikan materinya kepada kelompok asal atau teman kelompok awalnya. Dengan demikian besar kemungkinan bahwa penggunaan metode *jigsaw* dengan media *mind mapping* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Maria Ifamahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Elektro di Universitas Negeri Surabaya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu Pada Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja tahun 2013, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X TEI di SMK Negeri 3 Boyolangu pada standar kompetensi menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja, jenis penelitiannya yaitu quasi eksperimen, metode pengumpulan datanya dengan *Pretest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dibanding dengan model konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunatul Laila mahasiswa jurusan PGMI di IAIN Tulungagung yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Irsyadut Tholibin Tugu Rejotangan Tulungagung, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan peningkatan kerjasama, keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak materi akhlak tercela melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Jenis penelitian yang dipakai peneliti yaitu penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, metode pengumpulan datanya yaitu dengan tes, observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Hasil dari penelitiannya yaitu pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Norma Kusmintayu yang berjudul Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa kelas V-A SMP Negeri 5 Surakarta tahun 2012,

penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa, jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas, metode pengumpulan datanya dengan observasi, wawancara, angket, tes dan analisis dokumen. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya keaktifan dan motivasi berbicara siswa.

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan nama peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu Pada Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (2003). Oleh Maria Ifa	Metode Kuantitatif	Metode kooperatif tipe <i>jigsaw</i> dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional. Meningkat 10,72% pada kelas eksperimen dan 8.8 pada kelas kontrol.	1. Menggunakan metode <i>Jigsaw</i>	1. Tidak menggunakan media <i>mind mapping</i> 2. Fokus pada hasil belajar standar kompetensi menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja
2	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V MI Irsyadut Tholibin Tugu Rejotangan Tulungagung	Penelitian Tindakan Kelas	Dapat meningkatkan hasil belajar. Yaitu berdasarkan observasi pada siklus I ke siklus ke II dari 77% menjadi 94%, Kejasama 75% menjadi 95%, keaktifan 80% menjadi 90%, pre test dari 70,83% menjadi 100% dengan kategori sangat baik.	1. Menggunakan metode <i>jigsaw</i> 2. Fokus pada meningkatkan hasil belajar.	1. Tidak menggunakan media <i>mind mapping</i>
3	Penerapan Metode <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa kelas V-A SMP Negeri 5 Surakarta (2012). Oleh Norma Kusmintayu.	Kualitatif	Meningkatnya keaktifan dan motivasi siswa dalam berbicara.	1. Menggunakan media <i>mind mapping</i>	1. Meningkatkan ketrampilan berbicara

Berdasarkan tabel di atas, maka posisi penelitian yang peneliti lakukan di antara penelitian terdahulu adalah terletak pada penggunaan metode *jigsaw* dengan media *mind mapping* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode *Jigsaw* dan media *mind mapping* membantu kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Fokus penelitiannya terletak pada pengaruh yang diperoleh dari penggunaan metode *jigsaw* dengan *mind mapping* tersebut pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

G. Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini peneliti menerangkan metode pembelajaran *jigsaw* dengan media *mind mapping* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi akhlak terpuji pada diri sendiri. Penerapan metode *jigsaw* ini melalui beberapa tahap, yaitu pembentukan kelompok asal, pembelajaran pada kelompok asal, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli yang didalamnya menggunakan media *mind mapping* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak tersebut, kemudian kembali ke kelompok asal dan diadakannya diskusi kelas, selanjutnya diadakan tes kemampuan.

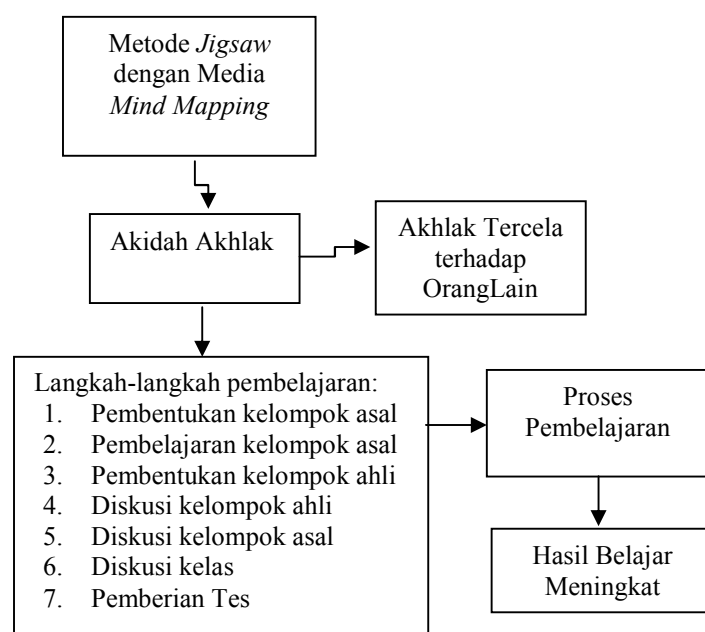
Tahap pertama adalah pembentukan kelompok asal, guru membagi kelompok asal yang terdiri dari 4-6 orang anggota dengan kemampuan heterogen. Tahap kedua pada kelompok asal, setiap siswa dari kelompok asal mempelajari sub materi yang menjadi keahliannya. Tahap ketiga adalah pembentukan kelompok ahli, ketua kelompok asal membagi tugas pada

masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli sesuai dengan sub materi yang sama. Tahap keempat adalah diskusi kelompok dari anggota kelompok ahli dengan menggunakan media *mind mapping* sebagai pendukungnya.

Selanjutnya pada tahap kelima adalah diskusi kelompok asal. Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan kepada kelompok asal yang lain. Tahap keenam adalah diskusi kelas yang dipandu oleh guru. Tahap ketujuh adalah pemberian tes kepada peserta didik.

Pokok bahasan yang dipelajari pada mata pelajaran Akidah Akhlak ini adalah materi tentang Akhlak terpuji pada diri sendiri. Penerapan metode *jigsaw* dengan media *mind mapping* pada materi akhlak terpuji pada diri sendiri ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar. Uraian dari kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan pada sebuah bagan dibawah ini:

Bagan 2.1. KerangkaKonseptual



H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis memiliki peran andil yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Untuk menguji suatu kebenaran hipotesis diperlukan informasi yang dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan, apakah pernyataan tersebut dapat dibenarkan atau tidak. Berdasarkan landasan teori di atas, dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah Hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi: “Ada pengaruh penggunaan metode *Jigsaw* dengan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak MTs Darul Huda Wonodadi Blitar”