

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Cronbach (dalam Hosnan, 2016, hlm. 3), "*learning is shown by change in behavior as a result of experience* (belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman)". Makna dari definisi yang dikemukakan oleh Cronbach ini lebih dalam lagi, yaitu belajar bukanlah semata-mata perubahan dan penemuan, tetapi sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan, tetapi sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan tadi. Setelah terjadi perubahan dan menemukan sesuatu yang baru, maka akan timbul suatu kecakapan yang memberikan manfaat bagi kehidupannya.

Menurut Kingskey (dalam Hosnan, 2016, hlm. 3) mengatakan, "*learning is the process by which behavior (in the sence) is originated or changed thorough pratice or training* (belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan)".

Woolfolk dan Nicolish (dalam Hosnan, 2016, hlm. 3) mengatakan "bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang ada dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman. Belajar adalah (1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, (2) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman, (3) perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman".

Dimiyati dan Mudjiyono (2013, hlm. 295), "Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Dalam belajar tersebut individu menggunakan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik".

Gagne (dalam Thobroni, 2015, hlm. 18) mengatakan, "belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi

siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi tadi”.

Witherington (dalam Hosnan, 2016, hlm. 182) menyatakan “bahwa, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.”

Demikian halnya dengan Budiningsih (dalam Suprihatiningrum, 2016, hlm. 56), menyatakan “bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, yang mana siswa aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.”

Lebih jauh Crow (dalam Hosnan, 2016, hlm. 183) menjelaskan “bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”. Hilgard (dalam Hosnan, 2016, hlm. 183) berpendapat “bahwa belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi”. Menurut Di Vesta dan Thompson (dalam Hosnan, 2016, hlm. 183), “belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman”. Sedangkan menurut Gagne dan Berliner (dalam Hosnan, 2016, hlm. 183), “belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman”.

Sementara Hilgard dan Bower (dalam Thobroni, 2015, hlm. 18), mengatakan bahwa,

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang ditimbulkan dari pengalamannya, belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari, dengan belajar seseorang mendapatkan pengetahuan yang baru, dengan belajar juga perubahan tingkah laku seseorang akan berbeda dari

waktu ke waktu, dalam belajar seseorang dapat menggunakan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

2. Perinsip Belajar

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2015, hlm. 19-20), prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal.

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari.
2. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
3. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
4. Positif atau berakumulasi.
5. Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
6. atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *“any relatively permanent change in an organism’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience”*.
7. Bertujuan dan terarah
8. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, *“ a good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unifed around a vigorous purpose and carried on in intaraction wirsh a rich varied and propocative environtment.”* (dalam Thobroni, 2015, hlm 19-20)

Menurut Gagne dan Berliner (dalam Hosnan, 2016, hlm. 8), prinsip-prinsip belajar siswa yang dapat dipakai oleh guru dalam meningkatkan kreativitas belajar yang mungkin dapat digunakan sebagai acuan dalam proses belajar mengajar, antara lain meliputi prinsip-prinsip sebagai berikut.

1. Pemberian perhatian dan motivasi siswa.
2. Mendorong dan memotivasi siswa.
3. Keterlibatan langsung siswa.
4. Pemberian pengulangan.
5. Pemberian tantangan.
6. Umpan balik dan penguatan.
7. Memperhatikan perbedaan individual siswa.

3. Tujuan Belajar

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2016, hlm. 20), “tujuan belajar yang eksplisit disusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instructional effects*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan.” Sedangkan tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan. Menurut Purwanto (dalam Thobroni, 2015, hlm. 28), berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut.

1. Faktor yang ada pada diri organisasi tersebut yang disebut faktor individual. Faktor individual meliputi hal-hal berikut.
 - a. Faktor kematangan atau pertumbuhan
Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ manusia. Misalnya, anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan meskipun dilatih dan dipaksa anak tersebut tidak akan mampu melakukannya. Hal tersebut dikarenakan untuk dapat berjalan anak memerlukan kematangan potensi-potensi jasmani maupun rohaniannya.
 - b. Faktor kecerdasan atau intelegensi
Di samping faktor kematangan, berhasil atau tidaknya seseorang mempelajari suatu dipengaruhi pula oleh faktor kecerdasan. Misalnya, anak umur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, tetapi pada kenyataannya tidak semua anak-anak tersebut pandai dalam ilmu pasti.
 - c. Faktor latihan dan ulangan
Dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam.
 - d. Faktor motivasi
Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak

- mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.
- e. Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadia masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun, dan sigfat sebaliknya.
2. Faktor yang ada di luar individual yang disebut faktor sosial. Termasuk ke dalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain.
 - a. Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga.
 - b. Suasana dan keadaan yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami anak-anak. Ada keluarga yang memiliki cita-cita tinggi bagi anak-anaknya, tetapi ada pula yang biasa-biasa saja. Termasuk, dalam faktor keluarga yang juga turut berperan adalah ada tidaknya atau ketersediaan fasilitas-fasilitas yang diperlakukan dalam belajar.
 - c. Faktor guru dan cara mengajarnya. Saat anak belajar disekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Sikap dan kepribadian guru dan bagaimana cara mengajarkannya tersebut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.
 - d. Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengaja. Faktor guru dan cara mengajarnya berkaitan erat dengan ketersediaan alat-alat pelajaran yang tersedia di sekolah. Sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam belajar ditambah dengan guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar dengan anak-anak.
 - e. Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia. Seorang anak yang memili intelegensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang keadaan guru-gurunya, dan fasilitisnya baik belum tentu pula dapat dapat belajar dengan baik. Ada faktor yang mempengaruhi
 - f. hasil belajarnya, seperti kelelahan karena sibuk bekerja, serta pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi diluar kemampuannya.
 - g. Faktor motivasi sosial. Motivasi sosial dapat berasal dari orangtua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang lain, seperti dari tetangga, saudara-saudara, teman-teman sekolah, dan teman sepermainan. Pada umumnya, motivasi semacam ini diterima anak tidak dengan sengaja, bahkan tidak denga sadar.

5. Pengertian Pembelajaran

Menurut Winkel (dalam Nara, 2010, hlm. 12) “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan

terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung dialami siswa”.

Sementara menurut Gagne (dalam Nara 2012, hlm. 12) mendefinisikan “pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna”.

Salah satu pengertian pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Gagne diatas akan lebih memperjelas makna yang terkandung dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka terdapat ciri-ciri pembelajaran yang dikemukakan Nara (2010, hlm. 13), yaitu a) Merupakan upaya sadar dan disengaja, b) Pembelajaran harus membuat siswa belajar, c) tujuan harus diterapkan terlebih dahulu sebelum proses pelaksanaan, d) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasil.

Dalam melaksanakan pembelajaran adar dapat tercapainya hasil yang lebih maksimal guru harus memperhatikan prinsip pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Gagne (dalam Nara, 2011, hlm. 16-17) mengatakan ada sembilan perinsip pembelajaran yaitu:

1. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberikan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pembelajaran.
3. Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall of prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi persyaratan untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing

proses/alur berfikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.

6. Memperoleh kinerja atau penampilan siswa (*eliciting performance*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaan terhadap materi.
7. Memberikan balikan (*providing feedback*) memberikan seberapa jauh ketetapan *performance* siswa.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberikan tes atau tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau mempraktikkan apa yang telah dipelajari.

Dari pernyataan diatas pembelajaran dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mengorganisasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa, maka kegiatan pembelajaran erat dengan jenis belajar itu sendiri. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi akibat pembelajaran bisa saja terjadi dalam konteks interaksi sosial dalam lingkungan masyarakat.

6. Tujuan Pembelajaran

Menurut Hosnan (2016, hlm. 10-12) “belajar adalah suatu proses usaha yang sengaja dilakukan peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sadar, dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.” Dalam upaya mencapai tujuan kurikuler program pendidikan di suatu lembaga pendidikan, maka perlu dirumuskan tujuan pembelajaran suatu program atau bidang pelajaran itu ditinjau dari hasil belajar maka akan muncul tiga ranah/aspek, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

a. Tujuan pembelajaran ranah kognitif

Taksonomi ini mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori. Keenam kategori itu mencakup keterampilan intelektual dari tingkat rendah sampai dengan tingkat tinggi. Keenam kategori itu tersusun secara hierarkis yang berarti tujuan pada tingkat diatasnya dapat dicapai apabila

tujuan pada tingkat dibawahnya telah dikuasai. Adapun keenam kategori tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan kognitif tingkat pengetahuan (C1)
 - b) Kemampuan kognitif tingkat pemahaman (C2)
 - c) Kemampuan kognitif tingkat penerapan (C3)
 - d) Kemampuan kognitif tingkat analisis (C4)
 - e) Kemampuan kognitif tingkat sintesis (C5)
 - f) Kemampuan kognitif tingkat evaluasi (C6)
- b. Tujuan pembelajaran ranah afektif
- Tujuan ranah afektif berorientasi pada nilai dan sikap. Tujuan pembelajaran tersebut menggambarkan proses seseorang dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu menjadi pedoman dalam bertingkah laku.
- a) Pengenalan (*receiving*)
 - b) Pemberian respons (*responding*)
 - c) Penghargaan terhadap nilai (*valuing*)
 - d) Pengorganisasian (*organization*)
 - e) Pemeranan (*characterization*)
- c. Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik
- Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik secara hierarkis dibagi kedalam lima kategori berikut.
- a) Peniruan (*imitation*)
 - b) Manipulasi (*manipulation*)
 - c) Ketetapan gerakan (*precision*)
 - d) Artikulasi (*articulation*)
 - e) Naturalisasi (*naturalization*)

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce dan Weil berpendapat “bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan

pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain” (Joyce & Weil, dalam Rusman, 2017, hlm. 244).

Menurut Suprijono (dalam Iskandar dan Narsim, 2015, hlm. 33) “model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.” Hal ini berarti bahwa model pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas karena dapat dijadikan sebagai pedoman. Mendukung pernyataan tersebut, Trianto (Iskandar dan Narsim, 2015, hlm. 33) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.” Fungsi model pembelajaran sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Keberadaan model pembelajaran menjadi sangat penting dan vital dalam mendukung keberhasilan pembelajaran yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran di kelas atau yang lain.

2. Model *Cooperative Learning*

Panitz (dalam Thobroni, 2015, hlm. 235) menyebutkan ada dua pembelajaran berbasis sosial, yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yang selanjutnya di singkat CL dan pembelajaran kolaboratif.

Menurut Johnson dan Johnson (dalam Thobroni, 2015, hlm. 235), “CL adalah kegiatan belajar mengajar secara berkelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok.” Selanjutnya menurut Lie (dalam Thobroni 2015, hlm. 235), sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai “sistem pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning*. CL adalah pembelajaran yang berbasis sosial yang di dasarkan pada falsafah *homo homini socius*.

Selain itu, Nurhadi, dkk (dalam Thobroni, 2015, hlm. 235) berpendapat, “Berpendapat kooperatif mengandung makna

multidimensi. Dalam pembelajaran kooperatif ada makna *learning community*, ada *sharing ideas*, *servis learning*, belajar kelompok, belajar kontekstual, sumber belajar, ada *problem based learning*, ada *learning to be*, ada *learning to know*, ada *learning to do*, ada *learning how to live together*, ada *task-based learning*, ada *school-based learning*, dan ada *collaborative learning*”

Parker (Huda, 2015, hlm. 29) mendefinisikan “kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana siswa para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Davidson (Huda, 2015, hlm. 29-30) mendefinisikan “pembelajaran kooperatif secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kolaboratif, 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.

Menurut Slavin (Thobroni, 2015h, hlm. 237), metode CL memiliki enam karakteristik utama yaitu,

- a) *Group goals* (adanya tujuan kelompok)
- b) *Individual accountability* (adanya tanggung jawab perseorangan);
- c) *Equal opportunities for succes* (adanya kesempatan yang sama untuk menuju sukses)
- d) *Team competition* (adanya persaingan kelompok)
- e) *Task specialization* (adanya penugasan khusus)
- f) *Adaptation to individual needs* (adanya proses penyesuaian diri terhadap kepentingan pribadi).

Roger dan Johnson (dalam Thobroni, 2013, hlm. 238) mengungkapkan lima unsur dalam CL agar pembelajaran mencapai hasil yang maksimal. Kelima unsur tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Saling Ketergantungan Positif
 Dalam pembelajaran kooperatif, guru perlu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa merasa saling membutuhkan. Nurhadi (dalam Thobroni, 2013, hlm. 238) menyatakan rasa saling membutuhkan tersebut dapat dicapai melalui rasa saling ketergantungan pencapaian tujuan, saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, saling ketergantungan bahan atau sumber, saling ketergantungan peran, dan saling ketergantungan hadiah atau penghargaan.

- b) **Tanggung Jawab Perseorangan**
Perwujudan metode CL tentunya berupa kelompok belajar. Dalam kelompok belajar, siswa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas dikelompokkan secara baik. Meskipun dalam penilaian ditunjukkan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap pelajaran secara individu, baik buruknya skor atau nilai yang didapatkan oleh kelompok bergantung pada seberapa baik skor atau nilai yang dikumpulkan oleh masing-masing anggota kelompok.
- c) **Tatap Muka**
Interaksi antar-anggota kelompok sangat penting karena siswa membutuhkan bertatap muka dan berdiskusi. Dengan adanya tatap muka ini, antar-anggota kelompok akan membentuk hubungan yang menguntungkan untuk semua anggota, inti hubungan yang menguntungkan ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing Lie (dalam Thobroni, 2015, hlm. 239).
- d) **Komunikasi Antar Anggota**
Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi yang efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang yang kurang sensitif dan kurang bijaksana dan kurang bijaksana dalam menemukan pendapat mereka Lie (dalam Thobroni, 2015, hlm. 239). Penekanan pada aspek moral, yaitu sopan santun dalam berkomunikasi dan menghargai pendapat orang lain, sangat penting dalam unsur ini.
- e) **Evaluasi Proses Kelompok**
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 CL Lie (dalam Thobroni, 2015, hlm. 239).

3. Unsur-Unsur *Cooperative Learning*

Roger dan David (dalam Hosnan, 2016, hlm. 235-238) mengatakan “bahwa, tidak semua kerja kelompok dapat dianggap *Cooperative Learning*.” Untuk mencapai hasil yang maksimal, enam (6) unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Interaksi tatap muka
- c. Akuntabilitas individual

- d. Keterampilan menjalin hubungan antarpribadi
- e. Komunikasi antaranggota
- f. Evaluasi proses kelompok

4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Eggen dan Kauchak (dalam Hosnan, 2016, hlm. 238), “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Strategi pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran, Ibrahim (dalam Hosnan, 2016, hlm. 239).

- a. *Pertama*, bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa strategi ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Strategi struktur penghargaan kooperatif juga telah dapat meningkatkan penilaian siswa padabelajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.
- b. *Kedua*, penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, kemauan ketidakmauan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.
- c. *Ketiga*, mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting karena banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif bukan hanya mempelajari materi saja, tetapi semua siswa atau pererta didik harus mempelajari keterampilan khusus atau peserta didik peserta didik harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Sungsi keterampilan kooperatif adalah untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Untuk membuat keterampilan kelompok dan sosial yang dibutuhkan. Keterampilan keterampilan itu, Ibrahim (dalam Hosnan, 2016, hlm. 239-240), antara lain sebagai berikut.

- a. Keterampilan-keterampilan sosial. Keterampilan sosial melibatkan perilaku yang menjadikan hubungan sosial berhasil dan memungkinkan seseorang bekerja secara efektif dengan orang lain.

- b. Keterampilan berbagi, banyak siswa mengalami kesulitan berbagai waktu dan bahan. Komplikasi ini dapat mendatangkan masalah pengelolaan yang serius selama pelajaran pembelajaran kooperatif. Siswa-siswa yang mendominasi sering dilakukan secara sadar dan tidak memahami akibat perilaku mereka terhadap terhadap siswa lain atau terhadap kelompok mereka.
- c. Keterampilan berperan serta, sementara ada sejumlah siswa mendominasi kegiatan kelompok, siswa lain tidak mau atau tidak dapat berperan serta. Terkadang siswa yang menghindari kerja kelompok karena malu. Siswa yang tersisih adalah jenis lain siswa yang mengalami kesulitan berperan serta dalam kegiatan kelompok.
- d. Keterampilan-keterampilan komunikasi. Kelompok pembelajaran kooperatif tidak dapat berfungsi secara efektif apabila kerja kelompok itu tidak ditandai dengan miskomunikasi. Empat keterampilan komunikasi; mengulang dengan kalimat sendiri, memberika perilaku, memberikan perasan, dan mengecek kesan adalah penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa untuk memudahkan komunikasi didalam setia kelompok.
- e. Keterampilan-keterampilan kelompok. Kebanyakan orang telah mengalami bekerja dalam kelompok dimana anggota-anggota secara individu merupakan orang yang baik dan memiliki keterampilan sosial. Sebelum siswa dapat belajar secara efektif didalam kelompok pembelajaran kooperatif, mereka harus belajar tentang memahamimsatu sama lain dan satu sama lain menghormati perbedaan mereka.

5. Pentingnya *Cooperative Learning*

Hasil penelitian melalui metode analisis yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson (dalam Hosnan, 2016, hlm. 240) menunjukkan adanya berbagai keunggulan cooperatice learning di antaranya sebagai berikut.

- a. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- b. Mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati.
- c. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- f. Menghilangkan sifat mementingka diri sendiri atau egois dan egosentris.
- g. Menghilangkan siswa dari penderitaan akibat kesendirian atau keterasingan.
- h. Dapat menjadi acuan bagi perkembangan kepribadian yang sehat dan terintegrasi.
- i. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga dewasa.
- j. Mencegah terjadinya gangguan kejiwaan.

- k. Mencegah terjadinya kenakalna dimasa remaja.
- l. Meningkatkan motivasi belajar.

6. Kelebihan *Cooperative Learnig*

Pentingnya CL diterapkan dalam situasi pembelajaran dikelas karena metode ini memiliki keunggulan sebagai berikut, Johnson and Jhonson (dalam Thobroni, 2015, hlm. 239-140).

- a) Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial
- b) Mengembangkan kegembiraan belajar sejati
- c) Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan
- d) Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen
- e) Meningkatkan keterampilan metakognitif
- f) Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois dan egosentris
- g) Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
- h) Menghilangkan siswa dari penderitaan akibat kesendirian atau kesendirian atau keterasingan
- i) Menjadi acuan bagi perkembangan kepribadian yang sehat dan terintegrasi
- j) Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga amsa dewasa
- k) Mencegah timbulnya gangguan kejiwaan
- l) Mencegah terjadinya kenakalan dimasa remaja
- m) Menimbulkan perilaku rasional dimasa remaja
- n) Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan
- o) Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.

7. Kekurangan *Cooperative Learning*

Menurut Thobroni (2015, hlm. 241-242) kekurangan model pembelajaran CL berasal dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (Ekeestern), yaitu:

- a. Faktor dari dalam (intern)
 - 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu proses pembelajaran kooperatif memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
 - 2) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.
 - 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas. Dengan demikian, banyak yang tiak sesuai dengan waktu yang telah di tentukan

- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang. Hal ini mengakibatkan siswa yang lain pasif.
- b. Faktor dari luar (ekstern)
Faktor ini erat kaitannya dengan kebijakan pemerintah, yaitu pelaksanaan tes yang terpusat, seperti UN atau UASBN sehingga kegiatan belajar mengajar dikelas cenderung di persiapkan untuk keberhasilan perolehan UN atau UASBN.

Lie (dalam Thobroni, 2015, hlm. 242), menambahkan bahwa banyak pengajar (guru) masih enggan menerapkan CL dengan berbagai alasan. Alasan utamanya adalah dengan kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan di kelas dan siswa tidak belajar jika mereka ditempatkan dalam kelompok.

C. Model Jigsaw

1. Pengertian *Jigsaw*

Metode ini dikembangkan oleh Aronson dan kawan-kawannya dari universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya (dalam Thobroni, 2015, hlm. 243).

Rusman (dalam Aris, 2014, hlm. 90) “Model pembelajaran *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.”

Dikembangkan oleh Aronson 1975 (Huda. 2015, hlm. 149), selain sebagai teknik, *jigsaw* juga dikenal sebagai metode pembelajaran kooperatif, dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Dapat pula diterapkan untuk beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama dan bahasa, cocok untuk semua tingkat kelas. Dalam teknik ini, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Memberikan banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

2. Langkah-langkah Model *Jigsaw*

Stepen, Sikes and Snapp (dalam Rusman, 2008, hlm. 182), mengemukakan langkah-langkah *Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw* sebagai berikut:

- a) Siswa dikelompokkan sebanyak 1 sampai dengan 5 orang siswa.
- b) Tiap orang dalam team diberi bagian materi berbeda.
- c) Tiap orang dalam team diberi bagian materi yang ditugaskan.
- d) Anggota dari team yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
- e) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke dalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu teman mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama.
- f) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- g) Guru memberi evaluasi.
- h) Penutup.

Sementara Johnson (dalam Hosnan, 2016, hlm. 249) yang menyatakan bahwa.

pembelajaran kooperatif *jigsaw* ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Adapun langkah-langkah *jigsaw* adalah sebagai berikut.

- a) Siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim.
- b) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi tugas yang berbeda.
- c) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- d) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
- e) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- f) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- g) Guru memberi evaluasi.

Slavin (dalam Hosnan, 2016, hlm. 249) mengemukakan beberapa aktivitas *jigsaw*, meliputi berikut ini.

- a) Membaca. Siswa memperoleh topik-topik permasalahan untuk dibaca sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut.

- b) Diskusi kelompok ahli. Siswa yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok (kelompok ahli) untuk mendiskusikan topik permasalahan tersebut.
- c) Laporan kelompok. Ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan hasil diskusinya pada anggota kelompoknya masing-masing.
- d) Kuis. Siswa memperoleh kuis individu/ perorangan yang mencakup semua topik permasalahan.
- e) Perhitungan skor kelompok dan penentuan penghargaan kelompok.

Setelah kuis selesai, dilakukan perhitungan skor perkembangan individu dan skor kelompok. Stal (dalam Hosnan, 2013, hlm. 250) memberikan petunjuk perhitungan skor kelompok seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1

Konversi Skor Perkembangan

Skor Kuis Individu	Skor Perkembangan
0 poin < skor standar	5 poin
1-10 poin < skor standar	10 poin
Skor standar > 10 poin	20 poin
10 poin > skor standar	30 poin
Nilai sempurna	40 poin

Sumber: Hosnan (2016, hlm. 250)

Untuk menentukan tingkat penghargaan pada kelompok, Slavin (dalam Hosnan, 2016, hlm. 250), mengemukakan, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2

Tingkat Penghargaan kelompok

Rata-Rata Kelompok	Penghargaan
15 poin	Cukup
20 poin	Baik
25 poin	Sangat baik

Sumber: Hosnan (2016, hlm. 250)

Tahap pada model *jigsaw* adalah sebagai berikut Silberman (dalam Hosnan, 2016, hlm. 250).

- 1) Pilih sebuah materi yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen. Setiap segmen dapat pendek (misal sebuah kalimat) atau panjang (misalnya beberapa halaman). Jika materinya sangat panjang, minta anggota untuk membaca tugas yang harus mereka lakukan sebelum kelas dimulai.
- 2) Hitung jumlah segmen yang akan dipelajari dan jumlah siswa. Berikan tugas guru yang berbeda untuk kelompok siswa yang berbeda. Misal, jika ada 3 bahasan, sementara jumlah siswa ada 15, maka siswa diminta berhitung dari 1 sampai 3, kemudian berulang. Setiap siswanya yang menyebut angka yang sama dikelompokkan menjadi satu kelompok (sehingga terdapat 3 kelompok). Kemudian, setiap kelompok diminta untuk membaca, mempelajari dan mendiskusikan salah satu segmen materi yang telah dibagi.
- 3) Setelah diskusi kelompok selesai, bentuklah kelompok tipe *jigsaw* dimana setiap guru terdiri atas perwakilan masing-masing kelompok yang telah dibentuk sebelumnya. Misal untuk kasus yang sama dengan no. (2), setiap anggota dalam masing-masing kelompok diminta menghitung 1 sampai 5. Anggota yang menyebutkan angka yang sama dari masing-masing kelompok kemudian digabungkan membentuk 3 kelompok.
- 4) Setiap anggota pada kelompok tipe *jigsaw* yang terbentuk, diminta untuk menjelaskan apa yang telah dipelajarinya kepada anggota kelompok yang lain.
- 5) Kemudian buatlah sebuah diskusi besar untuk mengkaji ulang dan membahas pertanyaan untuk meyakinkan keakuratan pemahaman terhadap keseluruhan materi tersebut.

3. Kelebihan Model *Jigsaw*

Menurut Rusman (dalam Aris, 2014, hlm. 93) menyatakan kelebihan model *jigsaw* sebagai berikut.

- 1) Siswa dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendak sendiri
- 2) Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis
- 3) Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif
- 4) Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual

4. Kelemahan Model *Jigsaw*

Menurut Rusman (dalam Aris, 2014, hlm. 93-94) menyatakan kelebihan model *jigsaw* sebagai berikut.

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

D. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Oemar (2015, hlm. 89), “siswa (peserta didik) adalah suatu organisme yang hidup. Dalam dirinya terkandung banyak kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Dalam diri masing-masing siswa tersebut terdapat ‘prinsip aktif’ yakni keinginan berbuat dan aktif.”

Hosnan (2016, hlm. 82), “dalam aktivitas/kegiatan belajar, guru harus menyadari bahwa setiap orang mempunyai cara yang optimal dan berbeda-beda untuk mempelajari dan memahami informasi baru, bahwa siswa perlu diajarkan cara-cara yang lain dari metode belajar standar yang telah dialaminya untuk memaksimalkan informasi yang dapat mereka pahami dalam kegiatan mengajar.”

Hosnan (2016, hlm. 183), “aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis, dan sebagainya. “

Sedangkan aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi, dan sebagainya.

2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar banyak macamnya, para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D Dierich (dalam Oemar, 2015, hlm. 90) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.

- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita-cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, milih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengikat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut diatas, dan bersifat tumpang tindih. Burton (dalam Oemar, 2013: 91).

3. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran

Oemar (2015, hlm. 91), penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (dalam Thobroni, 2015, hlm. 20), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan mersepon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sistetis fakta-konsep, dan mngembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. 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.

Menurut Bloom (dalam Thobroni, 2015, hlm. 21) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Domain Kognitif mencakup:
 - 1) *Knowladege* (pengetahuan, ingatan)
 - 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
 - 3) *Application* (menerapkan)
 - 4) *Analisisis* (menguraikan, menentukan hubungan)
 - 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
 - 6) *Evaluating* (menilai)
2. Domain Afektif mencakup:
 - 1) *Receiving* (sikap menerima)
 - 2) *Responding* (memberikan respons)
 - 3) *Valuing* (nilai)
 - 4) *Organization* (organisasi)

- 5) *Characterization* (karakterisasi)
3. Domain Psikomotorik mencakup:
 - 1) *Initiatory*
 - 2) *Pre-routine*
 - 3) *Rountinized*
 - 4) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manarjerial, dan intelektual

Selain itu, menurut Lindgren (dalam Thobroni, 2015, hlm. 22), “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”.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Agus, 2013, hlm. 5), hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (dalam Agus, 2013, hlm. 6), “hasil belajar mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Sementara, menurut Lindgren (dalam Agus, 2013, hlm. 7), “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap”.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel. 2.3
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Tempat Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Enjum Jumingsih	Penerapan Strategi Cooperative Learning Type Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Tentang Sistem Bilangan Romawi	bahwa hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya, baik pada siklus I maupun pada siklus II. Pada siklus I, pemahaman siswa terhadap sistem dan aturan gabungan bilangan romawi dibandingkan dengan hasil proses pembelajaran prasiklus ada peningkatan, terbukti dari perolehan nilai rata-rata pada prasiklus hanya mencapai 62,00, sedangkan pada siklus I mencapai 62,30. Begitu pula siklus II, pemahaman siswa terhadap sistem dan aturan gabungan bilangan romawi mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu meningkat menjadi 79,00. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan strategi <i>cooperative learning type jigsaw</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa pada proses pembelajaran sistem bilangan dan aturan bilangan romawi.	SDN 1 Jayagigi Kabupaten Bandung Barat	Penerapan Strategi Cooperative Learning Type Jigsaw	Materi yang digunakan berbeda
2	Mauluddin	Penerapan Model Cooperative Learning Type Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika	hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 73,68 dan meningkat pada siklus II yaitu diperoleh nilai rata-rata siswa 86,66 dengan KKM 65. Pada siklus I terdapat 11 orang siswa yang tuntas 8		Penerapan Model Cooperative Learning Type Jigsaw	Materi yang digunakan berbeda

		di SD	orang siswa yang belum tuntas. Pada siklus dua terdapat 17 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang belum tuntas. Ketuntasan belajar siklus I adalah 57,89% dan siklus II adalah 94,44%. Berdasarkan ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan			
3	Irma Risma yanti	Penggunaan Model <i>Cooperative Type Jigsaw</i> Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku bangsa di Indonesia dalam Pembelajaran IPS	hal ini dapat dilihat dari siklus I pembelajaran IPS pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia dengan penggunaan <i>Cooperative Type Jigsaw</i> belum menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu 70 % sedangkan pada siklus II kegiatan belajar berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu 90,11 % dengan presentase 64,01 %. Sedangkan sikap toleransi siswa selama kegiatan pembelajaran IPS dengan <i>Cooperative Type Jigsaw</i> pada siklus I belum terlihat dengan perolehan 10,88 %, namun terjadi peningkatan pada siklus II mulai terlihat dan sudah membudaya yaitu perolehan rata-rata 13,94 dengan presentase 82,00 %.	SDN Cibacang kabupaten Kecamatan Padalarang Bandung Barat	Penggunaan Model <i>Cooperative Type Jigsaw</i> dan Hasil Belajar	Penggunaan materi berbeda

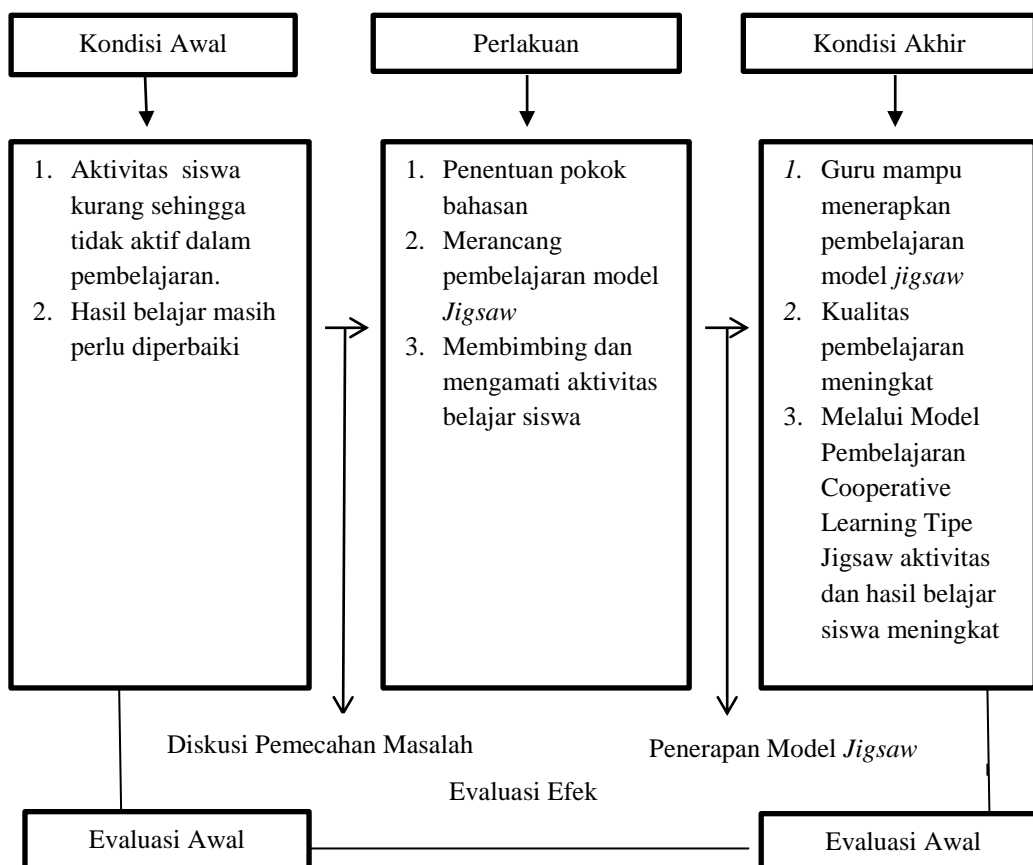
Sumber: Liza Rohmania (2014, hlm. 44)

G. Kerangka Pemikiran

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Sehingga memiliki kemampuan, keterampilan serta menjadi manusia yang berakhlak mulia dan berguna bagi bangsa dan negara.

Dengan demikian, agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan model pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan menggunakan model *jigsaw*. Model *jigsaw* model yang 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 kelompoknya. Pada model pembelajaran ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asli dan kelompok ahli.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model *jigsaw* dalam pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia di kelas IV SDN Cipagalo I, dengan judul Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia melalui model *jigsaw*. Berdasarkan uraian diatas maka penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, kerangka berfikir dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut :



Sumber: Kunandar (2012, hlm. 276)

Gambar. 2.1

Proses Kerangka Berpikir Menggunakan Model *Jigsaw*

H. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana disarankan diutarakan diatas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Model *Jigsaw* ini menitik beratkan kepada kerja kelompok dengan menggunakan kelompok kecil. Model *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara belajar kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang secara heterogen, siswa bekerja sama saling ketergantungan positif secara mandiri.

Dari sejumlah penelitian yang telah dilakukan terhadap model *jigsaw*, terbukti bahwa model *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa. Melalui acuan penelitian terdahulu. Peneliti dapat membuat asumsi bahwa model *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia. Dikarenakan model ini lebih menuntut pada aktivitas siswa sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna.

2. Hipotesis

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara dari penelitian. Oleh karena itu hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah:

“Jika siswa memperoleh pembelajaran dengan penerapan strategi model *jigsaw*, maka pemahaman siswa terhadap pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia akan meningkat”. Dengan meningkatnya pemahaman siswa tersebut, maka aktivitas dan hasil belajar siswa pun baik secara individu maupun kelompok akan meningkat pula.

Secara khusus hipotesis ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. RPP yang disusun dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Cipagalo 1 Kabupaten Bandung.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* pada pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Cipagalo 1 Kabupaten Bandung.
3. Aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Cipagalo 1 pada pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia meningkat setelah diterapkan model *jigsaw*.
4. Hasil belajar siswa kelas IV SDN Cipagalo 1 pada pembelajaran Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, Dadang, Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap-Jateng: Ihla Media.
- Kunandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Depok: Pt rajagrafindo Persada
- Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Rismiyanti, Irma. (2015). *Penggunaan Model Cooperative Learning Type jigsaw Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Rohmania, Liza. (2014). *Menerapkan Model Cooperative Learning Tipe jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Tentang Pokok Bahasan Panca Indera*. Bandung: Tidak diterbitkan.