

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Metode Jigsaw

a. Pengertian Metode Jigsaw

Menurut (Arends, 1997). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (dalam, nia dahlia. Hlm 10)

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 pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, A., 1994).

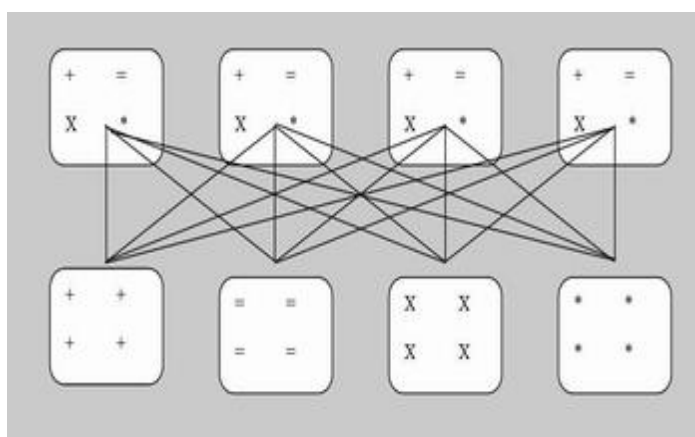
Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang

beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut

Gambar 2.1
Ilustrasi Kelompok Jigsaw (Arends, 1997)



b. Kelebihan Metode Jigsaw

Belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru. bahwa interaksi yang terjadi dalam bentuk kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

c. Kelemahan Metode Jigsaw

Beberapa hal yang bisa menjadi kendala aplikasi model ini dilapangan yang harus kita cari jalan keluarnya, adalah:

- 1) Prinsip utama pola pembelajaran ini adalah ‘*peer teaching*’ pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena

perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain.

- 2) Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak memiliki rasa kepercayaan diri.
- 3) Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh pendidik dan ini biasanya dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelompok tersebut.
- 4) Awal penggunaan metode ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya membutuhkan waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- 5) Aplikasi metode ini pada kelas yang besar (lebih dari 20 siswa) sangatlah sulit, tapi bisa diatasi dengan model team teaching.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Jigsaw

Langkah-langkah dalam penerapan teknik Jigsaw adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam tipe Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (*Counterpart Group/CG*). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok Jigsaw (gigi gergaji). Misal suatu kelas dengan jumlah 20 siswa dan materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan

tujuan pembelajarannya terdiri dari 5 bagian materi pembelajaran, maka dari 30 siswa akan terdapat 5 kelompok ahli yang beranggotakan 5 siswa dan 5 kelompok asal yang terdiri dari 5 siswa. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.

- 2) Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- 3) Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
- 4) Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- 5) Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
- 6) Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidaklah selalu berjalan dengan mulus meskipun rencana telah dirancang sedemikian rupa. Hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran terutama dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran *Cooperative Learning*.
- 2) Jumlah siswa yang terlalu banyak yang mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil sehingga yang hanya

segelintir orang yang menguasai arena kelas, yang lain hanya sebagai penonton.

- 3) Kurangnya sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik pembelajaran *Cooperative Learning*.
- 4) Kurangnya buku sumber sebagai media pembelajaran.
- 5) Terbatasnya pengetahuan siswa akan sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Agar pelaksanaan pembelajaran *Cooperative Learning* dapat berjalan dengan baik, maka upaya yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Guru senantiasa mempelajari teknik-teknik penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* di kelas dan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
- 2) Pembagian jumlah siswa yang merata, dalam artian tiap kelas merupakan kelas heterogen.
- 3) Diadakan sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik pembelajaran *Cooperative Learning*.
- 4) Meningkatkan sarana pendukung pembelajaran terutama buku sumber.
- 5) Mensosialisasikan kepada siswa akan pentingnya sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

2. Keaktifan Dalam Proses Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. pengertian pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar . *Desain* pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Ciri-ciri pembelajaran

- 1) Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu
- 2) Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- 3) Focus materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik
- 4) Adanya aktifitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran
- 5) Aktor guru yang cermat dan tepat
- 6) Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing
- 7) Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 8) Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk.

b. Pengertian Keaktifan

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98).

Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak–banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.

Rousseau dalam (Sardiman, 2001: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Thorndik mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum “*law of exercise*”-nya menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu. Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri , baik secara rohani maupun teknik.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

c. Klasifikasi Keaktifan

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut (Sardiman, 2001: 99) :

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 4) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- 5) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (2004: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah;
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya;
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah;

- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil– hasil yang diperolehnya;
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis;
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (*visual activities*), mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (*mental activities*).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik);
- 3) Mengingatnkan kompetensi belajar kepada peserta didik;
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari);
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari;
- 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Memberikan umpan balik (*feedback*)

- 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur;
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran

Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar,tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran Merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

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

3. Konsep Pembelajaran Dalam PPKn

“PPKn atau *civic Education* adalah program pendidikan pembelajaran yang secara programatik-prosedural berupaya memanusiakan (*humanizing*) dan membudayakan (*civilizing*) serta memberdayakan (*empowering*) manusia/anak didik dan kehidupannya menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntunan kaharusan/yuridis constitutional bangsa/negara yang bersangkutan.”

Mata Pelajaran *Civics* atau kewarganegaraan, pada dasarnya berisikan pengalaman belajar yang digali dan dipilih dari disiplin ilmu sejarah, geografi, ekonomi, dan politik, pidato-pidato presiden, deklarasi hak asasi manusia, dan pengetahuan tentang Perserikatan Bangsa-Bangsa.

Selain memiliki karakteristik, PPKn juga memiliki misi seperti

- 1) PPKn sebagai pendidikan politik, yang berarti program pendidikan ini memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada siswa agar mereka mampu hidup sebagai warga negara yang memiliki tingkat kemelekan politik (*Political literacy*), serta kemampuan berpartisipasi politik (*political participation*) yang tinggi.
- 2) PPKn sebagai pendidikan hukum, yang berarti bahwa program pendidikan ini diarahkan untuk membina siswa sebagai warga negara yang memiliki kesadaran hukum dan kewajibannya, dan yang memiliki kepatuhan terhadap hukum yang tinggi.
- 3) PPKn sebagai pendidikan nilai (*Value education*), yang berarti melalui PPKn diharapkan tertanam dan tertransformasikan nilai, moral, dan

norma yang dianggap baik oleh bangsa dan negara kepada diri siswa, sehingga mendukung bagi upaya *nation and character building*.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value-based education*” konfigurasi atau kerangka sistemik PPKn dibangun atas dasar paradigma sebagai berikut: pertama, PPKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Kedua, PPKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat *konfluen* atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep dan moral pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bernegara. Ketiga, PPKn secara programatik dipandang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman mengajar (*learning experiences*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.

Pelajaran lain yang diajarkan di sekolah lebih kepada menekankan aspek kognitif saja dan aspek afektif dan psikomotoriknya kurang disentuh. Dengan kenyataan tersebut siswa hanya beranggapan bagaimana prestasi belajarnya harus meningkat dan hanya menerima teori yang disampaikan guru atau dari sumber-sumber yang dijadikan pegangan.

Sesuai dengan misi PPKn bahwa membentuk warga negara yang baik (*to be good citizenship*). Bahwa bagaimana materi yang terdapat dan diajarkan dalam mata pelajaran PPKn dilaksanakan selama proses belajar mengajar dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalkan materi

yang disampaikannya mengenai penegakan hukum, hak asasi manusia dan budaya politik.

Jika kita lihat keadaan negara Indonesia yang sedang dilanda mult krisis baik dari pemerintahan maupun dari masyarakatnya itu sendiri. Masalah yang dihadapi oleh Negara Indonesia seolah-olah tidak pernah ada akhirnya yang berimbas pula masyarakatnya itu sendiri. Penegakan hukum di negara Indonesia masih jauh dari harapan semua yang mana dengan tegas bahwa pada pasal 1 ayat 3 UUD 1945 yang menyatakan bahwa :”Negara Indonesia adalah negara hukum”. Tetapi pada kenyataannya berbanding terbalik bahwa hukum yang diagung-agungkan itu bias dipertainkan dan diperjual-belikan seperti barang dagangan di pasar-pasar. Keadaan tersebut dirasakan langsung oleh masyarakat sehingga mempunyai asumsi azas tidak percaya terhadap pemerintah. Hak-hak masyarakat seolah-olah kurang bahkan ironisnya tidak .

B. Kerangka Pemikiran

1. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya, materi Jigsaw yang dapat digunakan dengan berbentuk narasi tertulis, 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 pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki dampak yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. Yakni dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Selain itu, pembelajaran tipe Jigsaw merupakan lingkungan belajar di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Jadi, siswa dilatih untuk berani berinteraksi dengan teman-temannya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menjadikan guru tidak lagi dominan dalam pembelajaran dan sebaliknya siswa yang banyak melakukan aktifitas belajar. Ini berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa

2. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar PPKn

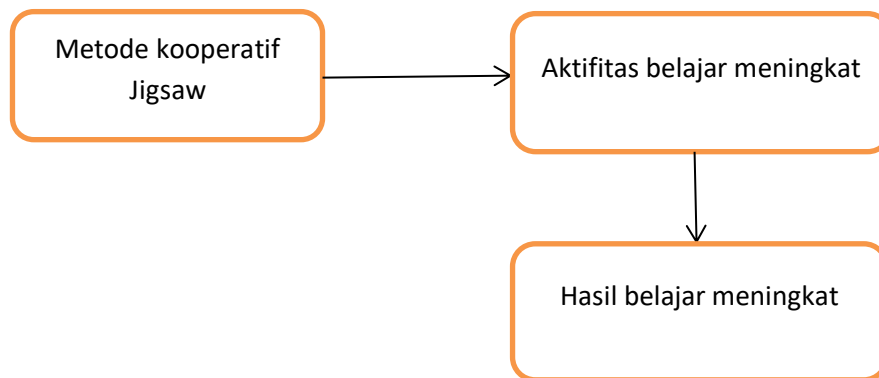
Upaya meningkatkan hasil belajar memerlukan pembaharuan model-model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang memungkinkan suasana dialog agar peserta didik dapat terlihat secara aktif selama pembelajaran. Suasana pembelajaran dikondisikan sedemikian rupa sehingga tercipta interaksi diantara peserta didik. Hal ini untuk menghapus kesan komunikasi yang berjalan satu arah, dari guru ke peserta didik. Diharapkan peserta didik dapat menggali dan menemukan sendiri informasi tentang materi pelajaran. Sehingga peserta didik dapat merasakan belajar PPKn sebagai tantangan bukan sebagai beban. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dimungkinkan pembelajaran bagi siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan, konsep-konsep tersebut dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif dapat menambah unsur interaksi sosial pada pembelajaran PPKn didalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam bentuk beberapa kelompok, setiap kelompok yang terdiri dan empat atau lima siswa, dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dan campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar

belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang sesuai dengan pelajaran yang direncanakan diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian



Berdasarkan bagan tersebut di atas, dapat digambarkan bahwa pembelajaran dengan tipe Jigsaw akan memberikan peningkatan kepada aktivitas belajar siswa. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, maka akan memberikan nilai tambah pada penguasaan materi sehingga hasil belajar akan menjadi optimal.

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Sederatan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan yang sedang diteliti asumsi yang harus diberikan tersebut diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar. Anggapan dasar ini merupakan landasan teori didalam pelaporan hasil penelitian nanti.

Dalam hal ini peneliti harus dapat meningkatkan pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode Jigsaw itu sangat penting, karena dengan adanya metode Jigsaw tidak hanya guru yang menjelaskan, tetapi juga siswa lebih aktif dibandingkan dengan guru, karena siswa yang lebih banyak menjelaskan.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara atas masalah penelitian. prosedur penelitian suatu pendekatan praktek, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Dalam arti katanya hipotesis memang berasal dua (2) penggalan kata, "*hypo*" yang artinya "dibawah" dan "*thesa*" yang artinya "kebenaran". Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa dan berkembang menjadi hipotesis. Jika siswa sadar terhadap bagaimana cara meningkatkan keterampilan pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode Jigsaw dikelas VII SMP Al Inayah Kutamukti akan menunjukkan peningkatan hasil yang baik. Berdasarkan asumsi diatas penelitian merumuskan hipotesis sebagai berikut :

Terdapat perubahan dalam pembelajaran PPKn dengan hasil yang lebih meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran Jigsaw setelah melakukan penelitian ini : "penerapan metode Jigsaw untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran PPKn siswa kelas VII di SMP Al Anayah Kutamukti"