

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar

Mendengar istilah belajar khususnya di Indonesia mungkin sudah tidak asing lagi di benak masyarakat, karena belajar merupakan bagian yang sangat mendasar yang perlu dikembangkan dalam diri setiap individu. Orang sering beranggapan bahwa belajar hanya terjadi dalam konteks dunia pendidikan, seperti di sekolah dan perguruan tinggi, padahal itu tidak sepenuhnya benar. Menurut Hanafy (2014, hlm 68) “Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar membentuk kemampuan yang *relative* konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara”. Pendapat di atas beranggapan bahwa belajar menghasilkan perubahan pada diri individu yang dapat membentuk kemampuan yang *relative* konstan. Menurut Wahid (2018) “Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”. Pendapat berikut menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses dan kegiatan yang melibatkan sifat perubahan yang dapat mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Menurut Pane & Dasopang (2017, hlm 335) “Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya”. Maksud dari pendapat di atas bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Dari perspektif pembelajaran, pembelajaran tidak bisa hanya dilihat dari satu sisi tetapi harus dilihat secara holistik ketika masyarakat pada umumnya selalu mengaitkan proses pembelajaran dengan bidang formal atau pendidikan, menjaga agar masyarakat perlu mengetahui bahwa belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja, bertujuan untuk menambah wawasan dari mereka yang awalnya gptek untuk mengerti dan mereka yang sudah memiliki wawasan yang bisa memperkuat apa yang dilihat secara mendalam.

Pada intinya proses belajar terhenti karena guru tidak hadir, pemikiran seperti ini jangan sampai terus berkembang karena dapat merugikan siswa/ peserta didik. Kasus seperti ini sering terjadi dan sangat memperhatikan karena pada zaman yang sudah serba canggih sekarang ini proses belajar masih tergantung kepada guru/pendidik, hal ini seharusnya belajar dapat dilaksanakan meskipun guru tidak hadir, melihat dari kasus belajar yang terjadi dalam dunia pendidikan, maka perlu pemahaman lebih lanjut menurut Pane & Dasopang (2017, hlm 335) menjelaskan: “Tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan penekanan tersendiri tentang hakikat belajar dan proses ke arah perubahan sebagai hasil belajar”. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar.

- a. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.
- b. Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.

- c. Teori Belajar Psikologi Sosial, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
 - d. Teori Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.
 - e. Teori Fitrah, pada dasarnya peserta didik lahir telah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada hakikatnya yang akan dapat berkembang dalam diri seorang anak.
- Dari uraian di atas, terkait dengan teori behaviorisme, kognitivisme, teori belajar psiko sosial, teori gagne serta yang terakhir adalah teori fitrah, maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak beubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

2.1.1.1 Prinsip – prinsip Belajar

Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan suatu perubahan dalam hidupnya baik tingkahlaku, sikap, keterampilan, daya pikir, dan berbagai kemampuan lainnya yang diperlukan dalam kehidupan yang menunjukkan perubahan perilakunya. Prinsip Belajar:

- 1) Prinsip Kesiapan Proses yang dipengaruhi kesiapan peserta didik atau kondisi peserta didik yang memungkinkan dia belajar.
- 2) Prinsip Motivasi Suatu keadaan dari peserta didik untuk mengatur arah kegiatan dan memelihara kondisi tersebut.
- 3) Prinsip Persepsi Interpretasi tentang situasi yang hidup dan dipengaruhi oleh peserta didik itu sendiri. Setiap peserta didik dapat melihat dunia dengan caranya sendiri yang berbeda dari yang lain.
- 4) Prinsip Tujuan Sasaran khusus yang hendak dicapai oleh setiap peserta didik yang tergambar dalam pikiran dan dapat diterima oleh setiap peserta didik dalam

proses pembelajaran yang terjadi.

- 5) Prinsip Pembedaan Individual Proses pengajaran semestinya memperhatikan perbedaan individual dalam kelas dan dapat memberi kemudahan pencapaian.
- 6) ujian belajar setinggi-tingginya. Pengajaran yang hanya memperhatikan satu tingkat sasaran akan gagal memenuhi kebutuhan seluruh siswa.
- 7) Prinsip Transfer dan Retensi Proses Transfer adalah belajar dianggap jika seorang peserta didik dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru dan dapat digunakan pada situasi lain. Retensi adalah kemampuan seseorang yang dapat menggunakan lagi hasil belajar.
- 8) Prinsip Belajar Kognitif adalah proses pengenalan dan penemuan yang mencakup asosiasi antar unsure, pembentukan konsep, penemuan masalah dan keterampilan memecahkan masalah yang dapat membentuk perilaku baru, berfikir, menalar, menilai dan berimajinasi.
- 9) Prinsip Belajar Afektif dalam prinsip belajar afektif, seseorang akan menemukan nilai emosi, dorongan, sikap dan minat bagaimana dia menghubungkan dengan pengalaman baru.
- 10) Prinsip Belajar Evaluasi dapat mempengaruhi proses belajar saat ini dan selanjutnya pelaksanaan pelatihan evaluasi memungkinkan bagi peserta didik untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan.
- 10 Prinsip Belajar Psikomotor mengandung aspek mental dan fisik yang menentukan bagaimana peserta didik dapat mengendalikan aktivitas ragawinya.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian. Tujuan memberikan petunjuk untuk memilih pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalikasikan waktu, memilih alat bantu pembelajaran serta menyediakan ukuran untuk mengukur hasil belajar siswa. Sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

Menurut Oemar Hamalik (Poniman, 2016, hlm 258-259) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu:

- 1) Tingkah laku terminal
Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.
- 2) Kondisi-kondisi tes
Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku.
- 3) Ukuran-ukuran perilaku
Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

2.1.2 Konsep Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan salah satu aspek interaksi yang berlangsung melalui kegiatan belajar dan mendidik secara terus menerus, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku. Pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu proses yang memadukan dua kegiatan yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Menurut Yamin (2013, hlm 15) “Pembelajaran adalah usaha yang disengaja, ditentukan dan dikendalikan agar orang lain belajar atau untuk mengadakan perubahan yang relatif permanen pada orang lain”. Maksud dari pendapat di atas adalah bahwa proses pembelajaran harus terdiri dari strategi yang baik, dan karena tidak ada instruksi yang jelas beredar, dalam praktiknya semuanya dapat dikendalikan sesuai rencana, terutama siswa akan memiliki efek yang dihasilkan dalam bentuk dapat merasakan Perubahan perilaku yang relatif permanen. Menurut Huda (2013, hlm 2) “ Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman”. Maksud dari pendapat di atas adalah hal ini itu yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Tidak dapat disangkal bahwa pendidik adalah jembatan yang memberikan pengetahuan kepada siswa selama proses pembelajaran dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang mempengaruhi perubahan perilaku. Seperti yang dikemukakan oleh Pane & Dasopang (2017, hlm 337) “Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses

belajar”. Pendapat berikut memperjelas bahwa pendidik atau guru memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Di sana, guru harus secara sadar atau merencanakan proses pendidikan (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) Agar dapat menyelesaikan proses pembelajaran.

Banyaknya pandangan yang berpendapat mengenai pembelajaran, maka perlu adanya kesenjangan agar masyarakat global dapat mengambil esensi dari proses Pembelajaran telah dipahami sejak awal dengan munculnya berbagai pendapat para ahli tentang pembelajaran, dan dapat ditarik benang merah terkait apa itu pembelajaran. Proses pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan proses belajar mengajar di mana guru menanamkan pengetahuan. Siswa berasimilasi dan menanggapi pengetahuan yang berasimilasi. Terjadi proses interaksi yang mengakibatkan siswa mengalami perubahan tingkah laku yang bersifat permanen. Pendidikan memberikan suatu wadah yang sangat terbuka untuk semua kalangan, dimana pendidikan dapat dirasakan tanpa melihat batasan tepat dan waktu, esensi pendidikan kali ini akan terarah pada domain pendidikan pada ranah sekolah, dimana ranah sekolah merupakan tempat yang tepat untuk berbicara mengenai pengetahuan dan disiplin ilmu, didalam ranah sekolah memiliki berbagai disiplin ilmu serta tenaga pendidik yang bertalenta di bidangnya, ranah sekolah selalu memberikan proses pembelajaran yang terencana demi terciptanya perubahan perilaku, perencanaan yang dapat merubah perilaku adalah perencanaan yang memiliki struktur model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik. Menurut Aunurrahman (Hasanah 2019, hlm 113) “Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model- model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran”. Pandangan berikut mengemukakan bahwa berhasilnya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga pendidik dalam mengembangkan model-model pembelajaran.

2.1.2.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah

jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.

Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh Karena itu, maka seorang guru tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya. Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Tujuan Pembelajaran Umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru.

Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang guru harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:

- 1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai
- 2) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku)
- 3) Secara spesifik menyatakan criteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Pada umumnya, aktivitas siswa akan berkurang jika materi pelajaran yang diberikan oleh guru tidak menarik perhatiannya disebabkan cara mengajar yang mengabaikan prinsip-prinsip mengajar. Sering sekali guru merasa telah menguasai materi pelajaran dengan menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan perkembangan bahkan jiwa siswa, dengan begitu maka guru akan mengalami kegagalan dalam menyampaikan materi dan sebaliknya pula, siswa akan

mengalami kegagalan dalam menerima pelajaran. Prinsip pembelajaran sangat penting jika ada prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, dengan adanya pandangan tersebut maka penulis memberikan pandangannya tersendiri terhadap prinsip-prinsip pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran sebagai dasar perubahan perilaku
- 2) Dampak dari proses pembelajaran adalah perubahan tingkah laku secara menyeluruh
- 3) proses pembelajaran terjadi karena kebutuhan harus dipenuhi dan tujuan tercapai.
- 4) pembelajaran adalah salah satu bentuk pengalaman

Pada dasarnya pembelajaran bertujuan untuk mempersiapkan diri untuk menyongsong masa depan yang akan datang, kita harus siap menghadapi dunia ini yang amat rumit dan amat banyak sekali tantangan, yang bisa menyelamatkan kita yaitu ilmu yang kita bangun sejak kecil sampai kelak akhir hayat kita.

2.1.2.3 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat digambarkan sebagai sistem yang dirancang untuk menghasilkan hasil yang khas. Tentunya untuk mencapai suatu hasil yang berkarakteristik, kita harus melalui proses pembelajaran yang tujuannya untuk mencerdaskan siswa. Proses pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan rangkaian kegiatan dengan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen yang terdapat dalam proses pembelajaran menurut Pane & Dasopang (2017, hlm 340) :

- 1) Guru dan siswa

Dalam UU. RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Bab IV pasal 29 ayat 1 disebutkan bahwa Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memiliki hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada pendidikan perguruan tinggi.

2) Tujuan Pembelajaran Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan saran yang dapat dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran dapat lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana, dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.

3) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah substansi yang dapat disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat berjalan. Oleh karena itu, guru yang dapat mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang dapat disampaikan kepada siswa. Materi belajar merupakan satu sumber belajar bagi siswa. Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Suharmi Arikunto memandang bahwa materi pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh siswa. Maka, seorang guru ataupun pengembangan kurikulum seharusnya tidak boleh lupa harus memikirkan sejauh mana bahan-bahan yang topiknya tertera yang berhubungan dengan kebutuhan siswa pada usia tertentu dan dalam lingkungan tertentu juga.

4) Metode Pembelajaran

Menurut J.R David dalam *Teaching Strategies For College Class Romm* yang dikutip oleh Abdul Majid, mengatakan “Bahwa pengertian metode adalah cara untuk mencapai sesuatu. Untuk melaksanakan suatu strategi digunakan seperangkat metode pengajaran tertentu”.

5) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat pendukung untuk memperlancar penyelenggaraan agar lebih efisien dan efektif dalam mencpaitujuan pembelajaran. Alat bantu atau media pembelajaran data berupa

orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam siste pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. melalui evaluasi dapat diketahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran.

Uraian di atas merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang dapat dirasakan oleh semua kalangan. Konsep pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap kelangsungan hidup masyarakat global. Konsep yang dipelajari dapat memengaruhi perubahan perilaku yang penting dan bertahan lama jika tanaman ditanam dengan benar sejak usia dini.

2.1.3 Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratife yang saling percara satu sama lain, anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan kelompok yang bersifat *heterogen*. Asumsi menurut Sinaga (2019, hlm 8) “*Cooperative learning* dapat diartikan belajar bekerjasama meraih keberhasilan dalam ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu setiap siswa harus mempunyai atau memiliki kemampuan atau keterampilan berpikir yang bagusatau baik (*thinking skill*)”. Asumsi lain menurut Huda (2013, hlm 111) yang menjelaskan tentang *cooperative learning* ialah “Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri”. Menurut Rusman (Mendala 2019) bahwa “Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk kegiatan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen”.

Dari tiga pendapat bisa disimpulkan bahwa *cooperatife learning* adalah pembelajaran kelompok di mana satu orang berinteraksi satu sama lain untuk memecahkan masalah belajar yang diajukan oleh seorang guru, bekerja sama akan

berdampak signifikan pada kepribadian sosial, mengurangi perilaku negatif tentang pada dasarnya dapat membawa kekuatan dan keuntungan bagi diri sendiri.

2.1.3.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Cooperatife Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur – unsur dasar yang membedakan pemisahan dari kelompok yang dibuat tanpa pertimbangan. Implementasi yang tepat dari proses pembelajaran kolaboratif akan memungkinkan pendidik untuk mengelola kelas dengan lebih baik dan lebih efektif. Ada lima unsur dasar menurut Rusman & Pd (2012, hlm 212) dalam pembelajaran kooperatif (*cooperatife learning*) yaitu sebagai berikut :

- a. Prinsip Ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaktion*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.
- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif’.

Setelah kita memahami tentang pengertian model *cooperative learning* yang harus lebih memperhatikan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran *cooperative learning*, sekarang dapat ditarik kesimpulan dengan menyeluruh bahwa Model pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran berbasis kelompok dimana setiap anggota memiliki peran penting untuk dimainkan, namun harus ditekankan bahwa model pembelajaran *cooperative* bukanlah tentang kerjasama tim, karena perbedaannya, apalagi sangat jelas. Pembentukan kelompok dan semua anggota berperan aktif, sedangkan kerjasama tim adalah pembentukan kelompok dan satu orang akan menjadi pemimpin atau pusat utama. Apalagi pembelajaran *cooperative* memiliki karakteristik, prinsip dan tujuan yang berbeda

dengan model lain, sehingga model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat diapresiasi.

2.1.3.2 Prosedur Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* memiliki basis pada teori psikologi kognitif dan teori pembelajaran sosial. Fokus pembelajaran *cooperative learning* tidak hanya bertumpu pada apa yang dilakukan peserta didik tetapi juga pada apa yang dipikirkan peserta didik selama aktivitas belajar berlangsung. Informasi dalam program kurikulum tidak hanya disampaikan kepada siswa oleh guru, tetapi siswa difasilitasi dan dimotivasi untuk berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompok, dengan guru dan dengan bahan ajar secara optimal sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam pembelajaran *cooperative learning*, guru berperan sebagai fasilitator, penyedia sumber belajar bagi peserta didik, guru peserta didik dalam belajar memecahkan masalah, dan sebagai pelatih peserta didik agar memiliki ketrampilan *cooperative learning*.

Langkah-langkah pembelajaran menurut Rusman & Pd (2012, hlm 212) *cooperatife learning* dibagi dalam beberapa langkah yaitu:

- a. Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pembelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.
- b. Belajar Kelompok, Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- c. Penilaian, Penilaian dalam penjelasan kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- d. Pengakuan Tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau timpaling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

2.1.3.3 Model-Model Pembelajaran *Cooperatife Learning*

Cooperative learning adalah strategi belajar mengajar yang menekankan sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau saling membantu dalam suatu struktur kolaboratif yang teratur dalam kelompok, terdiri dari dua orang atau lebih. Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran *cooperative learning*, menurut Huda (2013, hlm 197) antara lain : “1) Model TGT; 2) *Teams assisted individualization*; 3) *Student Teams Achievement Division (STAD)*; 4) *Numbered*

head together; 5) Model Jigsaw; 6) Think pair share; 7) Two stay two stray; 8) role playing; 9) Pair check; 10) Cooperative script;.

1) *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams-Games-Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, Interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

2) *Team Assisted Individualization (TAI)*

Menurut Robert Slavin (1984), *Team-Assisted Individualization (TAI)* merupakan sebuah program pedagogik yang berusaha mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa secara akademik. Pengembangan TAI dapat mendukung praktik-praktik ruang kelas, seperti pengelompokan siswa, pengelompokan kemampuan di dalam kelas, pengajaran terprogram, dan pengajaran berbasis-komputer. Tujuan TAI adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif; selain juga ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta motivasi siswa dengan belajar kelompok.

Ada beberapa manfaat TAI yang memungkinkannya memenuhi kriteria pembelajaran efektif. Di antaranya adalah 1) meminimalisasi keterlibatan guru dalam pemeriksaan dan pengelolaan rutin; 2) melibatkan guru untuk mengajar kelompok-kelompok kecil yang heterogen; 3) memudahkan siswa untuk melaksanakannya karena teknik operasional yang cukup sederhana; 4) memotivasi

siswa untuk mempelajari materi-materi yang diberikan dengan cepat dan akurat, tanpa jalan pintas; dan 5) memungkinkan siswa untuk bekerja dengan siswa-siswa lain yang berbeda sehingga tercipta sikap positif di antara mereka (Slavin, 1984).

Sintak pembelajaran TAI mencakup tahapan-tahapan konkret dalam melaksanakan program tersebut di ruang kelas.

- a) Tim - Dalam TAI, siswa dibagi ke dalam tim-tim yang beranggotakan 4-5 orang, sebagaimana dalam STAD dan TGT.
- b) Tes Penempatan - Siswa diberikan pre-test. Mereka ditempatkan pada tingkatan yang sesuai dalam program individual berdasarkan kinerja mereka pada tes ini. Materi-Siswa mempelajari materi pelajaran yang akan didiskusikan.
- c) Belajar Kelompok-Siswa melakukan belajar kelompok bersama rekan-rekannya dalam satu tim.
- d) Skor dan Rekognisi - Hasil kerja siswa di-score di akhir pengajaran, dan setiap tim yang memenuhi kriteria sebagai "tim super" harus memperoleh penghargaan (Recognition) dari guru.
- e) Kelompok Pengajaran-Guru memberi pengajaran kepadasetiap kelompok tentang materi yang sudah didiskusikan.
- f) Tes Faktu-Guru meminta siswa untuk mengerjakan tes-tes untuk membuktikan kemampuan mereka yang sebenarnya.

3) *Student Team Achievement Division (STAD)*

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Strategi ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin (1995) dan rekan-rekannya di Johns Hopkins University. Dalam STAD, siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota.

4) *Numbered-Head Together (NHT)*

Pada dasarnya, *Numbered Head Together (NHT)* merupakan varian dari diskusi kelompok. Menurut Slavin (1995), metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Tujuan dari NHT adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain untuk meningkatkan kerja sama siswa, NHT juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Sintak atau tahap tahap pelaksanaan NHT pada hakikat nya hampir sama dengan diskusi kelompok, yang rinciannya adalah sebagai berikut.

- a) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok
- b) Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor
- c) Guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.
- d) Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- e) Guru memanggil salah satu nomor secara acak.
- f) Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan Jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

5) *Jigsaw*

Metode *Jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aronson (1975). Metode ini memiliki dua versi tambahan, *Jigsaw li* (Slavin, 1989) dan *Jigsaw III* (Kagan, 1990). Metode ini dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Ia menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dalam *Jigsaw*, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Sintak metode *Jigsaw* dapat dilihat sebagai berikut.

- a) Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian/ subtopik. Misalnya, topik tentang novel dibagi menjadi alur, tokoh, latar, dan tema.
- b) Sebelum subtopik-subtopik itu diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu. Guru bisa menuliskan topik ini di papan tulis dan bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksudkan untuk mengaktifkan kemampuan siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
- c) Siswa dibagi dalam kelompok berempat.
- d) Bagian/subtopik pertama diberikan pada siswa/anggota 1, sedangkan siswa/anggota 2 menerima bagian/sub- topik yang kedua. Demikian seterusnya.
- e) Kemudian, siswa diminta membaca/mengerjakan bagian/ subtopik mereka masing-masing.
- f) Setelah selesai, siswa saling berdiskusi mengenal bagian/subtopik yang dibaca/dikerjakan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Dalam kegiatan ini, siswa bisa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
- g) Khusus untuk kegiatan membaca, guru dapat membagi bagian-bagian sebuah cerita yang belum utuh kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian-bagian tersebut untuk memprediksikan apa yang dikisahkan dalam cerita tersebut.
- h) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. Diskusi ini bisa dilakukan antarkelompok atau bersama seluruh siswa.
- i) Jika tugas yang dikerjakan cukup sulit, guru dapat membentuk "kelompok ahli (expert group)". Setiap anggota yang mendapat bagian/subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang juga mendapat bagian/subtopik tersebut. Misalnya, anggota yang memperoleh bagian/subtopik alur berkumpul dengan anggota dari kelompok lain yang juga memperoleh subtopik tentang alur. Perkumpulan mereka inilah yang disebut sebagai "kelompok ahli". Kelompok-kelompok ini lalu bekerja sama mempelajari mengerjakan bagian/subtopik tersebut. Kemudian, masing-

masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya yang semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajari. nya (dari "kelompok ahli") kepada rekan-rekan kelompoknya yang semula.

6) *Think-Pair Share (TPS)*

Think-Pair Share (TPS) merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh Profesor Frank Lyman di University of Maryland pada 1981 dan diadopsi oleh banyak penulis di bidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun selanjutnya. Strategi ini memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir (*wait or think time*) pada elemen interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons siswa terhadap pertanyaan.

Manfaat TPS antara lain adalah: 1) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, 2) mengoptimalkan partisipasi siswa, dan 3) memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Skill-skill yang umumnya dibutuhkan dalam strategi ini adalah sharing informasi, bertanya, meringkas gagasan orang lain, dan paraphrasing TPS sebaiknya dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini.

- a) Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota/siswa.
- b) Guru memberikan tugas pada setiap kelompok.
- c) Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
- d) Kelompok membentuk anggota-anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengerjaan individunya.
- e) Kedua pasangan lalu bertemu kembali dalam kelompok-kelompoknya masing-masing untuk menshare hasil diskusinya.

7) *Two-Stay Two-Stray (TSTS)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TSTS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat

saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Sintak metode TS-TS dapat dilihat pada rincian tahap-tahap berikut ini.

- a) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe TS-TS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling mem- belajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
- b) Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- c) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggota- kan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- d) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
- e) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas mem- bagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- h) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

8) *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment (Fogg, 2001). Dalam RP, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayan gkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi, Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

9) *Pair Check*

Pair Check merupakan metode pembelajaran berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada 1990. Model ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan.

Berdasarkan sintak tersebut, langkah-langkah rinci penerapan metode *Pair Check* adalah sebagai berikut :

- a) Guru menjelaskan konsep.
- b) Siswa dibagi ke dalam beberapa tim. Setiap tim terdiri dari 4 orang. Dalam satu tim ada 2 pasangan. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing masing satu peran yang berbeda: pelatih dan partner.
- c) Guru membagikan soal kepada partner.
- d) Partner menjawab soal, dan si pelatih bertugas mengecek jawabannya. Partner yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapat satu kupon dari pelatih.
- e) Pelatih dan partner saling bertukar peran. Pelatih menjadi partner, dan partner menjadi pelatih.
- f) Guru membagikan soal kepada partner.
- g) Partner menjawab soal, dan pelatih bertugas mengecek jawabannya. Partner yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapat satu kupon dari pelatih.
- h) Setiap pasangan kembali ke tim awal dan mencocokkan jawaban satu sama

lain.

- i) Guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.
- j) Setiap tim mengecek jawabannya.
- k) Tim yang paling banyak mendapat kupon diberi hadiah atau reward oleh guru.

10) *Cooperative Script*

Menurut Lambiotte, dkk. (1988), *Cooperative Script* adalah salah satu strategi pembelajaran di mana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Strategi ini ditujukan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan. *Cooperative Script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan ide-ide pokok dari gagasan besar yang disampaikan oleh guru.

Sintak tahap-tahap pelaksanaan strategi pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut:

- a) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan.
- b) Guru membagi wacana/materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya.
- c) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama ber- peran sebagai pembicara dan siapa yang berperan se bagal pendengar.
- d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan- nya. Selama proses pembacaan, siswa-siswa lain harus menyimak/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- e) Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- f) Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.
- g) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran.
- h) Penutup

2.1.4 Konsep Pembelajaran *Cooperatife Learning Tipe Jigsaw*

Model *jigsaw* ini dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di *University of Texas*. *Jigsaw* adalah struktur kooperatif di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mengajarkan beberapa materi kepada anggota lainnya. Menurut Yamin (2013, hlm 90) “Kooperatif *jigsaw* adalah penerapan kerjasama kelompok peserta didik di dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan heterogen dan masing-masing peserta didik bertanggung jawab atas satu porsi bahan”. Jadi, *jigsaw* ini berkolaboratif dan menekankan kerja sama antar anggota kelompok, di mana setiap individu memiliki tugas unik untuk memahami materi pendidikan, yang kemudian diberikan kepada kelompok masing-masing. Menurut Rusman & Pd (2012, hlm 217) “Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama”. Sedangkan asumsi lain menurut Arsani (2013) “Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan”. Penulis mengambil kesimpulan dari asumsi di atas bahwa Model *jigsaw* adalah model pembelajaran yang menggunakan kerjasama dengan siswa lain untuk memecahkan masalah yang disajikan kepada siswa oleh guru. Model ini mengembangkan kompetensi intelektual, termasuk kompetensi emosional, dan pengembangan keterampilan.

2.1.4.1 Manfaat Strategi *Cooperatife Learning Tipe Jigsaw*

Penelitian yang dilakukan ada pengaruh positif yang didapat setelah melakukan penelitian tentang Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini, menurut Rusman (2012, hlm 219) bahwa pengaruh positifnya yaitu :

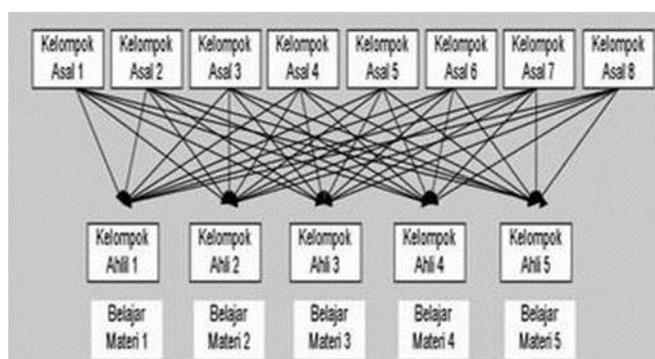
- a. Meningkatkan hasil belajar;
- b. Meningkatkan daya ingat;
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi;
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu
- e. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen;
- f. Meningkatkan sikap positif terhadap guru;
- g. Meningkatkan harga diri anak;
- h. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan
- i. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Adapun asumsi lain tentang manfaat *cooperative learning* ini menurut Ryandan Wheeler (Yamin 2013, hlm 91) yaitu “Peserta didik yang belajar secara kooperatif membuat keputusan yang lebih kooperatif dan membantu dalam game simulasi dibandingkan para peserta didik yang belajar secara kompetitif”. Kemudian menurut Phelps (Yamin 2013, hlm 91) “Menemukan pilihan pertemanan yang lebih positif secara signifikan dan pilihan negatif yang lebih sedikit dibandingkan dengan kelompok kontrol”. Dari ke 3 pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat penelitian *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini memberikan pengaruh positif kepada pembelajaran sehingga peserta didik dapat menemukan pembelajaran dengan bersama sama.

2.1.4.2 Model Penerapan Strategi *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Pada pembelajaran model kooperatif learning tipe *jigsaw* para siswa bekerja dalam kelompok yang heterogen. Para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik- topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota kelompok saat mereka membaca, siswa dari kelompok berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk menentukan topik mereka. Menurut Yamin (2013, hlm 94) Langkah-langkah dalam penerapan teknik *jigsaw* adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda beda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi peserta didikan yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.



Gambar 2.1 : Contoh Pembentukan Kelompok *Jigsaw*
Sumber: Yamin (2013, hlm 94)

- b. Setelah peserta didik 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 pembelajaran dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- c. Pembelajar memberikan kuis untuk peserta didik secara individual.
- d. Pembelajaran memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- e. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
- f. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtun serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai”.

2.1.5 Konsep Pendidikan

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya disamping itu, kehidupan juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia. Jika ditinjau dari sejarah, teori-teori dan desain tersebut muncul karena adanya teori yang sudah ada sebelumnya, yang posisinya adalah memperbaiki, merivisi, atau malah menciptakan teori baru. Teori dalam pendidikan muncul setelah terdapatnya berbagai permasalahan yang terjadi didalam pendidikan itu sendiri. Suatu teori akan muncul apabila terjadi suatu kekurangan yang terdapat didalam dunia pendidikan. Menurut Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara (Pristiwanti 2022) Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya “. Maksud dari pendapat di atas pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya,

melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik.

2.1.5.1 Prinsip - prinsip Pendidikan

Pendidikan sejatinya merupakan usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk memperoleh hasil yang optimal dari pendidikan itu sendiri. Hasil yang optimal tentunya dapat diperoleh dengan aplikasi pendidikan yang tepat sesuai dengan berpegang pada prinsip-prinsip pendidikan. Menurut Driyarkara (Sulkipani 2014, hlm 101) empat prinsip pendidikan yaitu: humanisme, humanisasi, humaniora dan humanitas. Berikut penjelasan ke empat prinsip tersebut.

1) Humanisme

Humanisme merupakan filsafat pendidikan, pandangan awal yang mendasari kegiatan kependidikan. Pendidikan oleh humanisme dilihat sebagai penyempurnaan diri manusia.

2) Humanisasi

Humanisasi merupakan proses pendidikan. Visi dalam humanisme itu harus dicapai melalui proses yang manusiawi pula, yaitu humanisasi, yang dengan sendirinya mengimplikasikan hominisasi. "Manusia tidak hanya harus menjadi homo (manusia): dia juga harus menjadi homo yang human, artinya berkebudayaan lebih tinggi."

3) Humaniora

Humaniora sebagai sarana menghumanisasikan pengajaran. Humaniora disini dimaksudkan dalam dua arti; yaitu pertama, sekumpulan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti filsafat, sejarah, ilmu-ilmu bahasa. Kedua, cara pengajaran yang mencoba mengangkat unsur-unsur pemanusiaan dalam pengajaran.

4) Humanitas

Humanitas dikatakan sebagai tujuan akhir pendidikan yang pada akhirnya bermuara pada kemanusiaan integral atau utuh yang terus menerus harus disempurnakan bercirikan:

a) Memiliki kepekaan budaya (*cultural sensibility*) yang diwujudkan dalam

menghargai pluralisme dan multikulturalisme.

- b) Memperhatikan tantangan sejarah (*historically attentive*) yang terus berubah.
- c) Mampu memprakarsai berbagai terobosan dan inovasi serta menemukan makna baru dalam berbagai dimensi kehidupan (*philosophically creative*).
- d) Memiliki keunggulan akademik dan sekaligus memiliki kepedulian kepada keadilan dan ketidakadilan (*academic excellence and sensitivity to justice and injustice*).

2.1.5.2 Unsur - unsur Pendidikan

Pendidikan dalam arti luas telah dilakukan sejak manusia ini ada di dunia ini. Jadi, usia pendidikan sama tuanya dengan kehidupan manusia itu sendiri. Dengan perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi dan bentuk pendidikan itu. Demikian pula perkembangan penyelenggaraannya, sesuai dengan kemajuan pikiran dan ide-ide manusia tentang pendidikan. Ada beberapa pendapat terkait dengan unsur-unsur dalam pendidikan. Menurut Ramayulis (Haeran 2022, hlm 40), ada beberapa unsur dalam pendidikan di antaranya, yaitu:

- a) Kegiatan pendidikan yang meliputi: pendidikan diri sendiri, pendidikan oleh lingkungan, pendidikan oleh seseorang terhadap orang lain.
- b) Binaan pendidikan, mencakup: jasmani, akal dan qalbu.
- c) Tempat pendidikan, mencakup: rumah tangga, sekolah dan masyarakat.
- d) Komponen pendidikan, mencakup: dasar, tujuan, materi, metode, media, evaluasi, administrasi, dana dan sebagainya.

Sementara itu, menurut Umar Tirtarahardja dan S.L. La Sulo (Haeran 2022, hlm 40) mengemukakan beberapa unsur dalam pendidikan, yaitu:

- a) Subjek yang dibimbing (peserta didik)
- b) Orang yang membimbing (pendidik)
- c) Interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif)
- d) ke arah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan)
- e) Pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan)
- f) Cara yang digunakan dalam bimbingan (alat dan metode)
- g) Tempat di mana peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan)

2.1.6 Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan

2.1.6.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan sarana untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena olahraga erat kaitannya dengan gerak manusia.

Bentuk penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah berawal dari rotasi siswa yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan jasmani. Menurut Aji & Winarno (2016, hlm 1453) pendidikan jasmani :

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, tindakan moral dan penalaran.

Asumsi lain pendidikan jasmani menurut Septiyan (2016, hlm 2) yaitu “Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan”.

Asumsi lain menurut Mustafa & Winarno (2020, hlm 2) ”Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui gerak sehingga dapat mencapai kesehatan serta tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Dari tiga asumsi di atas bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik untuk mencapai kesehatan dan kebugaran jasmani, keterampilan motorik mengarah pada perkembangan kemampuan perilaku dan intelektual seseorang.

2.1.6.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Membahas salah satu tujuan dari proses pendidikan jasmani, banyak kalangan khususnya pendidik yang berpendapat tentang tujuan pendidikan jasmani, ada yang berpendapat bahwa tujuan pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berolahraga, ada yang berpendapat untuk meningkatkan kebugaran peserta didik. Ada pula yang berpendapat tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan peserta didik. Pada pembahasan sebelumnya sudah dibahas bahwa pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas pembelajaran dengan menitik beratkan kepada aktivitas gerak untuk meningkatkan fisik, mental, pengetahuan serta kesehatan. Namun semua pendapat berikut tidak lah salah, namun kebenarannya harus di luruskan agar pendidik dapat mengetahui tujuan sebenarnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

2.1.6.3 Manfaat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara umum. Melalui program pendidikan jasmani dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa ada pendidikan jasmani di lingkungan sekolah, maka akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Menurut Agus Mahendra (2004) bahwa, secara umum manfaat pendidikan jasmani di sekolah mencakup:

1) Memenuhi kebutuhan anak akan gerak

Pendidikan jasmani memang merupakan dunia anak-anak dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Di dalamnya anak-anak dapat belajar sambil bergembira melalui penyaluran hasratnya. Semakin terpenuhi kebutuhan akan gerak dalam masa-masa pertumbuhannya, semakin besar kemaslahatannya bagi keulaitas pertumbuhan itu sendiri.

2) Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya

Pendidikan jasmani adalah waktu untuk berbuat. Anak-anak akan lebih memilih untuk berbuat sesuatu daripada hanya harus melihat atau mendengarkan orang lain ketika mereka sedang belajar. Suasana kebebasan yang ditawarkan di lapangan atau gedung olahraga sirna karena sekian lama terkurung di antara batas-batas ruang kelas. Keadaan ini benar-benar tidak sesuai dengan dorongan nalurinya. Dengan bermain dan bergerak anak benar-benar belajar tentang potensinya dan dalam kegiatan ini anak-anak mencoba mengenali lingkungan sekitarnya. Para ahli sepaham bahwa pengalaman ini penting untuk merangsang pertumbuhan intelektual dan hubungan sosialnya dan bahkan perkembangan harga diri yang menjadi dasar kepribadian kelak.

3) Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna

Peranan pendidikan jasmani di sekolah dasar cukup unik, karena turut mengembangkan dasar-dasar keterampilan yang diperlukan anak untuk menguasai berbagai keterampilan dalam kehidupan dikemudian hari. Karena pada usia SD tingkat pertumbuhan sedang lambat-lambatnya, maka pada usia-usia inilah kesempatan anak untuk mempelajari keterampilan gerak sedangkan tiba pad amasa

kritisnya. Konsekuensinya, keterlantaran pembinaan pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak pada masa berikutnya.

4) Menyalurkan energi yang berlebihan

Anak adalah makhluk yang sedang berada dalam masa kelebihan keseimbangan perilaku dan mental anak. Segera setelah kelebihan energi tersalurkan, anak akan memperoleh kembali keseimbangan dirinya, karena setelah istirahat, anak akan kembali memperbaharui dan memulihkan energi secara optimal.

5) Meningkatkan perkembangan diri

Hal ini merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional Pendidikan jasmani yang benar akan memberikan sumbangan yang sangat berarti terhadap pendidikan anak secara keseluruhan. Hasil nyata yang diperoleh dari pendidikan jasmani adalah perkembangan yang lengkap, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial dan moral.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa banyak manfaat yang diperoleh dari pendidikan jasmani di antaranya sebagai pemenuhan akan gerak anak, mengenalkan lingkungan dan potensi anak, menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna, untuk menyalurkan energi yang berlebihan dan sebagai proses secara serempak baik fisik, mental maupun emosional. Hal ini artinya, pendidikan jasmani merupakan suatu pendidikan yang di dalamnya mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, tetapi juga aspek mental, emosional dan spiritual.

2.1.6.4 Prinsip Prinsip Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak, agar mereka dapat belajar bergerak, dan belajar memulai gerak, serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani. Menurut Delbert Obertuffer dari Ohio State University (Taryono), ada sepuluh prinsip yang harus diperhatikan dan dijadikan pedoman dalam melaksanakan Pendidikan Jasmani, yaitu:

- 1) Bahwa pendidikan jasmani harus merupakan gambaran dari negara, harus merupakan pokok dari kebudayaan bangsa dan tidak bertentangan dengan

usaha pencapaian tujuan hidup suatu bangsa,

- 2) Bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani harus selalu mengakui pengetahuan dan membuktikan fakta-fakta tentang manusia sebagai suatu organisme,
- 3) Bahwa dalam pendidikan jasmani terdapat tujuan, dasar, penilaian dan kriteria untuk mengukur manfaat pelaksanaan bagi kebaikan individual,
- 4) Bahwa dalam pendidikan jasmani terdapat potensi besar untuk belajar, untuk menanamkan pantulan pikiran dan untuk kecerdikan memilih,
- 5) Bahwa dalam mengajar penilaian pada bidang moral-etik, harus direncanakan
- 6) Bahwa dalam pendidikan jasmani lebih banyak ilmu pengetahuan sosialnya dari pada pengetahuan biologi, sebab hasilnya dapat diukur dalam hubungan tingkah laku kelompok,
- 7) Bahwa kegiatan dan metode yang melahirkan tujuan yang memancarkan kesadaran lebih mementingkan lahiriah dan lebih disenangi dari pada bakat individual yang mementingkan diri sendiri,
- 8) Bahwa pendidikan jasmani jauh dari unsur-unsur mengasingkan diri dan memisahkan diri, kurikulum pendidikan jasmani harus berisi unsur-unsur serupa atau sama dengan ungkapan perasaan seni yang lain,
- 9) Bahwa pendidikan jasmani sebagai profesi yang berdiri kuat di atas kaki sendiri berdasarkan ilmu pengetahuan dan semestinya bekerja sama dengan profesi lain untuk kebaikan manusia,
- 10) Bahwa dalam pendidikan jasmani yang terutama diinginkan adalah kualitas kepemimpinan yang tinggi dan mempunyai kepastian jelas bagi keterampilan tersebut.

2.1.7 Hakikat bola basket

Saat ini, Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer. Hal ini didukung dengan dimasukkannya permainan bola basket sebagai mata pelajaran wajib dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan serta mata pelajaran tersebut juga dikenalkan dan diajarkan mulai dari SD hingga SMA. Menurut Susanto Teguh (Priyanto 2022, hlm 42) “Permainan bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola kedalam

keranjang lawan”. Sedangkan asumsi lain menurut Fadel anugerah (2019, hlm 43) “Bola Basket adalah olahraga bola yang terdiri atas dua regu, Masing-masing beranggotakan lima orang, kedua regu saling bertanding mencetak poin dengan cara memasukan bola ke dalam keranjang lawan”. Dari dua asumsi diatas bisa penulis simpulkan bahwa permainan Bola basket adalah olahraga paling populer di dunia. Permainan bola basket terdiri dari dua tim, setiap tim terdiri dari lima orang, dua tim bersaing memperebutkan *point* dengan cara melempar bola ke dalam keranjang, olahraga ini menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan.

2.1.7.1 Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Untuk menjadi pemain bola basket yang baik terlebih dahulu harus menguasai teknik yang baik, maka penguasaan teknik dasar bola basket adalah mutlak dan harus dimiliki oleh pemain, karena pemain bola basket merupakan permainan dengan gerakan yang kompleks. Artinya, gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi dengan benar sehingga atlet dapat bermain dengan baik.

Meskipun pemain bola basket adalah pemain tim, sangat penting untuk menguasai keterampilan individu dasar sebelum seseorang bermain dalam tim mereka. Selain itu, dengan menguasai teknik dasar bola basket, pemain akan lebih luwes dan lebih mudah berimprovisasi saat bermain. Menurut Fadel Anugerah (2019, hlm 49) Teknik dasar permainan bola basket mencakup: “1) Cara Memegang Bola Basket; 2) Cara Menangkap Bola Basket; 3) Cara Mengoper atau Melempar Bola Basket; 4) Cara menggiring Bola Basket; 5) Cara Pivot atau Memoros; dan 6) Cara Shooting”. Semua teknik dasar tersebut selain dilatih juga harus dikuasai oleh pemain bola basket. Secara umum teknik dasar dalam permainan bola basket antarlain: *Dribble* (menggiring bola); *passing* (Mengoper Bola); dan *shooting* (Menembak). Kiranya tidak dapat disangkal lagi bahwa latihan dasar sangatlah penting dalam permainan bola basket.

2.1.7.2 Teknik Dasar *Shooting Free Throw* Bola Basket

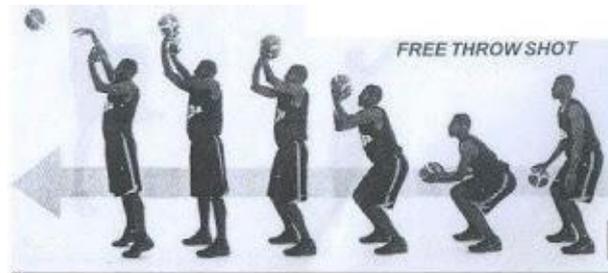
Teknik Dasar *Shooting Free Throw* Bola Basket Menembak atau *shooting* dalam olahraga bola basket merupakan salah satu teknik yang sangat penting dimiliki setiap atlet bola basket, karena dengan menembak, perolehan angka yang

didapat dari hasil tembakan akan menentukan kemenangan suatu tim. Kemampuan shooting adalah kemampuan seseorang untuk melakukan lemparan atau tembakan ke keranjang dengan memasukkan bola secara efektif dan efisien berdasarkan aturan permainan yang berlaku, kemampuan *shooting* yang baik harus didukung oleh kemampuan fisik yang baik konsentrasi dan percaya diri pada saat melakukan lemparan shooting, Dalam teknik shooting ada beberapa pendapat yang mengemukakan seperti, Menurut Setiagraha (2011) menjelaskan bahwa “*Shooting* merupakan sasaran akhir setiap bermain keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam shooting”. Sedangkan menurut Kosasih (2008) “*Shooting* adalah skill dasar bola basket yang paling dikenal dan paling digemari”. Menurut Rosmi (2017) “Menembak merupakan usaha yang dilakukan pemain untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dengan tujuan memperoleh angka atau skor sebanyak banyaknya untuk memenangkan pertandingan”. Adapun menurut Perbasi dalam jurnal Rosmi (2017, hlm 87) Menyatakan “*free throw* adalah kesempatan yang diberikan kepada pemain untuk mencetak angka dari belakang garis tembakan hukuman di dalam setengah lingkaran”. Adapun tahapan-tahapan untuk melaksanakan *free throw*.

Menurut Indrawan & Nurhidayat dalam (Gonzaga Fendi Prima 2019, hlm 15) ada fase-fase dalam melakukan *Free Throw* adalah sebagai berikut:

1. Fase Persiapan
 - a. Penegasan yang positif
 - b. Letakkan kaki untuk menembak sedikit di luar tanda
 - c. Lakukan dengan rutin
 - d. Sikap yang seimbang
 - e. Tangan yang tidak menembak di bawah bola
 - f. Tangan yang menembak dibelakang bola
 - g. Ibu jari rilek
2. Fase pelaksanaan
 - a. Lihat target
 - b. Rentangkan kaki
 - c. Rentangkan siku
 - d. Lenturkan pinggang dan jari-jari ke depan
 - e. Lepaskan jari telunjuk
 - f. Tangan penyeimbang pada bola sampai terlepas
3. Fase follow-Through
 - a. Lihat target
 - b. Lengan terentang

- c. Jari telunjuk menunjuk pada target
- d. Telapak tangan kebawah saat shooting
- e. Posisi lengan tetap ke atas dan posisi lengan tetap di atas



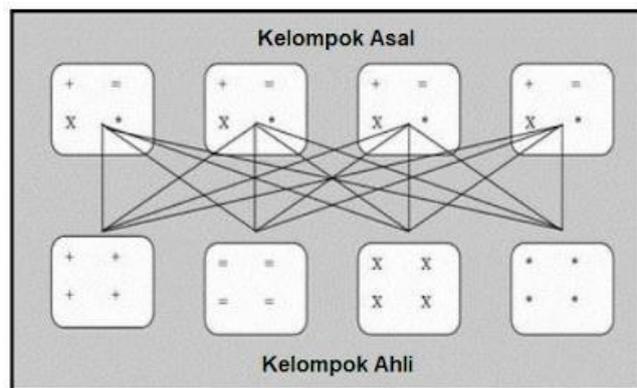
Gambar 2.2 Teknik Dasar *Free Throw*

(Indrawan & Nurhidayat, 2016)

Dari definisi-definisi di atas meskipun nampaknya sangat berbeda satu samalain, karena mereka mengartikannya menurut pandangan mereka sendiri, tetapi dipandang secara kaseluruhan pendapat para ahli tersebut dapat saling melengkapi. Karena itu penulis menarik kesimpulan bahwa *free throw* adalah kesempatan untuk mencetak poin melalui lemparan bebas yang dilakukan di belakang garis di *free throw*. Kemudian kemenangan suatu tim terkadang ditentukan oleh keberhasilan dalam mengeksekusi tembakan bebas atau *free throw*, semakin baik eksekusi tembakan bebas, semakin banyak poin atau nilai tim, dan semakin tinggi skor akan dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.

2.1.8 Penerapan Pembelajaran *free throw* dengan Menggunakan Model *Cooperatife Learning Tipe Jigsaw*

Cooperatife Learning Tipe Jigsaw Model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai tujuh orang secara heterogen dan siswa bekerja sama secara aktif dan bertanggung jawab secara saling tergantung secara mandiri.



Gambar 2.3 : Ilustrasi pengelompokan model *cooperatife learning* tipe *jigsaw*

Sumber: Priansa, Donni juni (2017, hlm 347)

Dari gambar diatas dapat dijelaskan langkah-lagkah dalam penerapan teknik model pembelajaran *cooperatife learning* tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut :

1. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 7 peserta didik dengan kemampuan yang heterogen. Kelompok ini disebut kelompok asal, kelompok asal ini nantinya akan di pecah lagi menjadi kelompok ahli atau pakar. Cara pembagian kelompok ahli ini dengan cara peserta didik di bagi terlebih dahulu sub materi setiap anggota kelompoknya oleh pengajar, setelah itu peserta didik disuruh berkumpul sesuai sub materi yang sama dari setiap kelompok asal, ketika peserta didik sudah berkumpul sesuai dengan sub materi yang sama kelompok tersebut adalah kelompok ahli. Dimana kelompok ahli ini akan mempelajari dan memahami sub materi yang diberikan oleh pengajar, setelah peserta didik mempelajari dan memahaminya kelompok ahli ini akan dikembalikan kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan sub materi yang dia kuasai kepada anggota yang lain.
2. Materi pelajaran diberikan kepada peserta didik yang menjadi “ahli atau pakar” di masing-masing kelompok dalam bentuk teks yang telah dibagi oleh pengajar.
3. Setiap anggota kelompok membaca atau mengamati media gambar beserta suruhannya yang ditugaskan oleh pengajar dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
4. Anggota kelompok yang lain telah mempelajari sub materi yang sama bertemu dengan kelompok-kelompok ahli. Setelah kembali kekelompoknya, para ahli

bertugas mengajarkan teman-temannya.

5. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, peserta didik dituntut untuk melakukan gerakan yang diperintahkan oleh pengajar (media gambar) dengan membenaran gerakan dikoreksi oleh seluruh temannya di dalam kelompoknya masing-masing.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah dibuktikan kebenarannya, validitasnya, dan realibilitasnya untuk membandingkan yang ditulis oleh penulis. Penelitian tersebut adalah :

Penelitian yang penulis lakukan ini relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ananda Rizky Fadillah mahasiswa jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, Universitas Siliwangi tahun 2016 meneliti mengenai “Upaya meningkatkan hasil belajar *chest pass* dan *bounce pass* permainan bola basket menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *jigsaw*”.

Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* masih banyak keunggulannya dibandingkan dengan kelemahannya karena kelemahannya bisa diantiaipasi dengan *scenario* yang diterapkannya. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada variable bebasnya, penulis variable bebasnya mengenai *free throw* bola basket sedangkan *variable* bebas yang ditulis oleh ananda Risky Fadillah mengenai teori *chest pass* dan *bounce pass*, persamaan terletak pada *variable* terikatnya yaitu *kooperatif learning* tipe *jigsaw*.

Penelitian yang selanjutnya yang pernah dilakukan oleh Femby Amanda mahasiswa jurusan pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, Universitas siliwangi tahun 2016 meneliti mengenai “ Upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket menggunakan metode pembelajaran *inquiry*”.

Hasil dari tersebut menyimpulkan bahwa bahwa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum hasil belajar *dribbling* bola basket. Dan juga ketika proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah dan demonstrasi ternyata masih kurang efektif. Perbedaan dengan penelitian yang

penulis teliti terletak pada variable terikatnya, penulis variable terikatnya mengenai pembelajaran *jigsaw* sedangkan *variable* terikat yang ditulis oleh Femby ananda mengenai pembelajaran inquiry persamaan terletak pada variable bebasnya yaitu *dribbling* bola basket.

Penelitian yang selanjutnya yang pernah dilakukan oleh Muhammad Hasbillah Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP YPUP Makassar tahun 2021 meneliti mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*”

Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan klasikal. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada variable bebasnya, penulis variable bebasnya mengenai *free throw* bola basket sedangkan variabel yang ditulis Muhammad hasbillah variabel bebasnya adalah lompat jauh gaya jongkok, sedangkan persamaanya terletak pada varable terikatnya yaitu tipe *jigsaw*.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka atau asumsi yang diperlukan dalam suatu penelitian sangat berguna sebagai dasar pembentukan hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Menurut sugiyono (2022, hlm 60) “Kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan suatu kerangka konseptual sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan variabel tersebut.

Hasil belajar *shooting free throw* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya masih ditemukan banyak kekurangan dalam pelaksanaannya. Untuk itu perlu segera dilakukan

perbaikan pembelajaran dengan menggunakan konsep Model Pembelajaran *cooperative learning* yang akan meningkatkan hasil belajar teknik *shooting free throw* pada saat permainan *free throw* bola basket.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan suatu struktur kooperatif untuk mempelajari anggota anggota lain tentang salah satu bagian materi. Menurut Yamin (2013, hlm 90) “Kooperatif *jigsaw* adalah penerapan kerjasama kelompok peserta didik di dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan heterogen dan masing-masing peserta didik bertanggung jawab atas satu porsi bahan”. Jadi, *jigsaw* ini berkolaboratif dan menekankan kerja sama antar anggota kelompok, di mana setiap individu memiliki tugas unik untuk memahami materi pendidikan, yang kemudian diberikan kepada kelompok masing- masing. Dalam penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan mejadi “ pakar “ di bagiannya. Para peseta didiknya memiliki materi sama dari setiap kelompok bertemu untuk memastikan bahwa mereka memahami baguan yang ditunjuk untuk kelompoknya dan setelah itu merencanakan cara untuk mengajarkan informasi itu kepada para anggota kelompoknya. Setelah itu, peserta didik kembali ke kelompok belajarnya, dengan membawa keahliannya .akhirnya, peserta didik menjalani tes individual yang mencakup seluruh materi dan mendapatkan poin untuk skor tim belajarnya. Berdasarkan alasan tersebut diperkirakan akan terjadi peningkatan hasil belajar peseta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan model *cooperaive learning* tipe *jigsaw* ini.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah keterangan atau jawaban sementara dri hubungan fenomena-fenomena yang komplek. Menurut Sugiyono (2022, hlm 63) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian,di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah salah satu jawaban sementara yang dibuat oleh peneliti untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Jawaban yang buat oleh peneliti ini masih bersifat sementara, yang dapat di uji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, “Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar *free throw* permainan bola basket pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023”

