

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pemahaman

Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Menurut kamus Psikologi kata pemahaman berasal dari kata *insight* yang mempunyai arti wawasan, pengertian pengetahuan yang mendalam, jadi arti dari *insight* adalah suatu pemahaman atau penilaian yang beralasan mengenai reaksi-reaksi pengetahuan atau kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki seseorang. Menurut Arikunto (1995: 115), pemahaman (*comprehension*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian, pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : (a) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (b) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe-an menjadi pemahaman, artinya (a) proses, (b) perbuatan, (c) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham) (Depdikbud, 1994: 74).

Hasil belajar pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dibandingkan tipe belajar pengetahuan (Suke Silversius, 1991: 43-44; Nana Sudjana, 1992: 24) menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga katagori, yaitu ; (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai

dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok dan, (3) tingkat ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi. Memiliki pemahaman tingkat ekstrapolasi berarti seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat estimasi, prediksi berdasarkan pada pengertian dan kondisi yang diterangkan dalam ide-ide atau simbol-simbol, serta kemampuan membuat kesimpulan yang dihubungkan dengan implikasi dan konsekuensinya.

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (W.S. Winkel, 1996: 245; 2004; 274-275). Jadi pemahaman (*comprehension*) adalah suatu tanggapan yang mewakili hasil belajar dari pesan tertulis yang terkandung dalam komunikasi (pengajaran). W.S Winkel mengambil dari Taksonmi Bloom, yaitu suatu Taksonomi yang dikembangkan untuk mengklasifikasikan tujuan instruksional. Bloom membagi kedalam tiga katagori, yaitu termasuk salah satu bagian dari aspek kognitif karena dalam ranah kognitif tersebut terdapat aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam aspek di bidang kognitif ini merupakan hirarki kesukaran tingkat berpikir dari yang rendah sampai yang tertinggi.

Pemahaman (*comprehension*) Menurut Bloom (1956: 89-90) :

“Here we are using the term “comprehension“ to include those objectives, behaviors, or responses which represent an understanding of the literal message contained in a communication. In reaching such understanding, the student may change the communication in his mind

or in his overt responses to some parallel from more meaningful to him. There may also be responses which represent simple extensions beyond what is given in the communication it self.

Di sini kita menggunakan istilah "pemahaman" untuk memasukkan tujuan, perilaku, atau tanggapan yang mewakili pemahaman tentang pesan tertulis yang terkandung dalam komunikasi. Dalam mencapai pemahaman tersebut, siswa dapat mengubah komunikasi dalam pikirannya atau dalam respon terbuka untuk beberapa paralel dari lebih bermakna baginya. Mungkin juga ada tanggapan yang merupakan ekstensi yang sederhana melampaui apa yang diberikan dalam komunikasi itu sendiri.

Taksonomi Bloom adalah sebuah teori pendidikan yang diciptakan oleh Benjamin S Bloom pada tahun 1956. Pada Taksonomi Bloom, tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu : (1) Ranah kognitif, (2) Ranah afektif, (3) Ranah psikomotorik.

Pada pembahasan ini, akan focus pada pembahasan ranah kognitif sebagaimana telah dijabarkan oleh Benjamin S Bloom, yaitu :

a. Pengertian (*Knowledge*)

Tahap pertama pada Taksonomi Bloom. Pada tahap ini seseorang dapat mengenali pengertian, definisi, gagasan, atau fakta-fakta dari istilah tertentu. Misalkan : Phobia adalah. Maka pada tahap ini kita akan memaknai phobia adalah ketakutan yang berlebihan pada sesuatu yang tidak wajar.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pada tahap ini seseorang sudah memahami sesuatu seperti sebuah gambaran, diagram, grafik, laporan, peraturan dan lain-lain. Misalkan ketika

melihat grafik statistik penyakit phobia di Indonesia seseorang sudah bisa menterjemahkan kepada pemahamannya.

c. Aplikasi (*Application*)

Tahap ini seseorang sudah dapat menerapkan pengertian, metode, rumus ke aplikasi nyata. Misalkan seseorang sudah bisa menjabarkan tentang seseorang yang memiliki penyakit phobia di kehidupan nyata misalnya cemas pada sesuatu atau seseorang sudah bisa menjelaskan statistik tentang penyakit phobia di Indonesia dengan menggambar grafik statistik.

d. Analisis (*Analysis*)

Selanjutnya pada tahap ini seseorang sudah dapat menganalisa informasi yang masuk dan membaginya dalam bagian-bagian. Misalnya seseorang dengan ciri-ciri menjadi cemas tiba-tiba di lingkungan luar atau di suatu acara maka seseorang sudah mampu menjawab soal tersebut dengan phobia sosial.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Pada tahap ini seseorang sudah dapat menjabarkan struktur dan informasi yang belum terlihat sehingga menemukan sebuah solusi dari persoalan. Misalkan phobia sosial maka seseorang dapat menjabarkan faktor-faktor dari phobia sosial misal faktor traumatik masa lalu, kondisi keluarga yang tidak mendukung, dll. Sehingga dapat ditemukan sebuah solusi.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini seseorang sudah dapat menjabarkan solusi yang dipersoalkan dan memilih solusi-solusi yang tepat. Misalkan phobia sosial solusinya dengan menggunakan terapi CBT, obat psikotropica, dll

B. Metode *Jigsaw Learning*

Teknik mengajar *Jigsaw Learning* pada awalnya dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson di Universitas Texas, kemudian diadopsi Slavin di Universitas John Hopkin. Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara dan teknik ini menggabungkan keempatnya. *Jigsaw* adalah suatu struktur multifungsi struktur kerjasama belajar. *Jigsaw* dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk presentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan (Efi, 200: 17; Ahmadi dan Amri, 2010: 94). Dalam teknik ini, guru memperhatikan skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Ahmadi dan Amri, 2010: 94).

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 bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Metode

pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen, beranggotakan 4-6 siswa, setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar dan harus mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota tim lainnya (Arends, 1997: 87; Slavin, 2009: 29; Ahmadi dan Amri, 2010: 95).

Jigsaw merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (*Group to group exchange*) dengan suatu perbedaan penting : setiap peserta didik mengajarkan sesuatu, ini adalah alternatif menarik, ketika ada materi yang dipelajari dapat disingkat atau “dipotong” dan disaat tidak ada bagian yang harus diajarkan sebelum yang lain-lain. Setiap peserta didik mempelajari sesuatu yang dikombinasi dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik lain, buatlah sebuah kumpulan pengetahuan yang bertalian atau keahlian (Silberman, 2000: 160).

Teknik mengajar *Jigsaw* dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Lie, 2002: 69).

Menurut Ibrahim, dkk (2000: 18), sebagai salah satu model pembelajaran, metode kooperatif tipe *jigsaw* mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya di dalam kelas, sebagai berikut:

a. Kelebihan

1. Dapat mengembangkan hubungan antara pribadi positif di antara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda.

2. Menerangkan bimbingan sesama teman.
3. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi.
4. Memperbaiki kehadiran.
5. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.
6. Sikap apatis berkurang.
7. Pemahaman materi lebih mendalam.
8. Meningkatkan motivasi belajar.

b. Kelemahan

Jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang fleksibel, namun kelemahan metode ini adalah:

1. Jika Guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan ketrampilan-ketrampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
2. Jika jumlah anggota kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas yang pasif dalam diskusi.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik.

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, 2002; Ahmadi dan Amri, 2010: 95).

Rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik *Jigsaw* untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning*, langkah-langkah pokok yang dilakukan adalah: pembagian tugas, pemberian lembar ahli, mengadakan diskusi dan mengadakan kuis adapun rencana pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diatur secara intruksional sebagai berikut (Efi 2007:17. Slavin, 2009; 33. Amir&Ahmadi, 2010; 96-97. Isjoni, 2011; 79-80):

1. Siswa diberi kuis (*pre-test*) sebelum dilakukan diskusi untuk membahas materi yang akan diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil, dan di dalamnya dibagi menjadi kelompok ahli yang berdasarkan pada materi yang diberikan pada tiap siswa dalam kelompok.
3. Siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi.
4. Siswa dengan topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut.
5. Diskusi kelompok: ahli kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan pada kelompoknya.
6. Siswa memperoleh kuis (*post-test*) individu yang mencakup semua topik. Penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

C. Belajar

Belajar adalah hal memperoleh kebiasaan, pengetahuan, dan sikap (Crow dan Crow ,1989: 275), sependapat dengan pernyataan tersebut Setomo (1993: 68) mengemukakan bahwa belajar adalah pengolahan lingkungan seseorang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan proses tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah pengetahuan, perkembangan daya pikir, sikap dan lain-lain (Setomo, 1993: 120). Menurut pendapat Thorndike (dalam Crow dan Crow 1989: 279-280) belajar adalah menyangkut pertalian hubungan yaitu formasi yang memperkuat hubungan-hubungan ujung syaraf antara stimulus dan respon.

Jadi belajar adalah sebuah proses yang terjadi dalam otak manusia. Saraf dan sel-sel otak yang bekerja mengumpulkan semua yang diterima oleh pancaindra dan disusun oleh otak sebagai hasil belajar, itulah sebabnya orang tidak bisa belajar jika fungsi otaknya terganggu. Dan juga belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Maksudnya belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas lagi daripada itu, yakni mengalami.

Prinsip-prinsip belajar sangat penting peranannya dalam belajar dan pembelajaran, karena prinsip belajar dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda dan oleh setiap individu murid. Prinsip-prinsip belajar

harus benar-benar dipahami dengan sungguh-sungguh oleh Guru, karena hal ini yang menunjang faktor keberhasilan belajar yang ingin dicapai baik oleh murid maupun Guru. Slameto (2003: 27-28) menggolongkan prinsip-prinsip aktivitas belajar sebagai berikut:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, antara lain: 1) Setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan bimbingan untuk mencapai tujuan instruksional. 2) Belajar juga harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional karena belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar dengan efektif dan perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar, yaitu; 1) belajar itu prosesnya kontinu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya, belajar merupakan proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, *discovery* dan proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lainnya) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan, 2) stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.
- c. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari, yaitu: Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya dan dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat keberhasilan belajar, yaitu belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang karena proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian, keterampilan, sikap itu mendalam pada siswa (repetisi).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dengan hasil yang memuaskan, guru harus memahami prinsip-prinsip belajar, dimana kegiatan pelaksanaan proses pembelajaran harus berorientasi pada optimalisasi partisipasi aktif seluruh siswa.

Sekolah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh murid di sekolah. Aktivitas murid tidak cukup hanya dengan mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2006: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan murid yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti; menyatakan, merumuskan, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
3. *Listening activities*, seperti; mendengarkan, uraian percakapan, diskusi, pidato dan musik.
4. *Writing activities*, seperti menulis buku cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.

5. *Drawing activities*, seperti; menggambar: membuat grafik, peta dan diagram.
6. *Motor activities*, seperti : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, dan beternak.
7. *Mental activities*, seperti; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil kesimpulan.
8. *Emotional activities*, seperti; menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan jujur.

Jadi, dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar perannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya, ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para Guru. Kreativitas Guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan murid yang sangat bervariasi tersebut.

D. Indikator Belajar Aktif dan Kreatif

Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti; 1) sering bertanya kepada Guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru, 2) mampu menjawab pertanyaan, dan 3) senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi, yaitu segi proses dan hasil yang

dicapai. Menurut Yasa (2008: 2), hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. 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, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Ahmadi dan Supriyono (2004: 206), menjelaskan indikator cara belajar murid aktif dapat dilihat dari tingkah laku yang mana muncul dalam proses belajar mengajar, berdasarkan apa yang dirancang oleh Guru.

Indikator tersebut dapat dilihat dari lima segi, yakni:

- a. Dari sudut murid, antara lain:
 1. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
 2. Penampilan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai keberhasilannya.
 3. Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal-hal tersebut tanpa tekanan Guru atau pihak lainnya (kemandirian belajar).
- b. Dari sudut Guru, yaitu:
 1. Usaha mendorong, membina gairah belajar dan partisipasi siswa secara aktif.
 2. Tidak mendominasi kegiatan belajar siswa.
 3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing.

4. Menggunakan berbagai jenis pembelajaran mengajar serta pendekatan multimedia.

c. Dari segi program, yaitu:

1. Tujuan instruksional serta konsep maupun isi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, serta kemampuan subjek didik.
2. Program cukup jelas dapat dimengerti murid dan menantang murid untuk melakukan kegiatan belajar.
3. Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan.

d. Dari segi situasi belajar yaitu:

1. Tampak adanya iklim hubungan intim dan erat antara Guru dan siswa, antara siswa dengan siswa, Guru dengan Guru, serta dengan unsur pimpinan di sekolah.
2. Gairah serta kegembiraan belajar siswa sehingga siswa memiliki motivasi yang kuat serta keleluasaan mengembangkan cara belajar masing-masing.

e. Dari segi sarana belajar, yaitu:

1. Adanya sumber dan alat belajar untuk digunakan siswa.
2. Fleksibilitas waktu untuk melakukan kegiatan belajar.
3. Dukungan dari berbagai jenis media pengajaran.
4. Kegiatan belajar siswa tidak terbatas di dalam kelas tapi juga di luar kelas.

Dengan adanya tanda-tanda tersebut, maka akan lebih mudah bagi Guru dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Setidak-tidaknya dapat

memberikan rambu-rambu bagi Guru dalam mewujudkan aktivitas belajar siswa. Proses dalam belajar merupakan faktor yang paling penting, proses sebetulnya menekankan kreativitas. Pada umumnya, proses berkenaan dengan cara belajar berkembang. Bagaimana siswa bisa bergaul dengan Guru dan lain sebagainya.

E. Macam-macam Strategi Pembelajaran

Menurut Hamalik (2002), strategi merancang sistem pengajaran adalah suatu rencana untuk mengerjakan prosedur merancang sistem secara efisien. Strategi dasar dalam perencanaan meliputi; (1) menganalisa tuntutan sistem, (2) mendesain sistem, dan (3) mengevaluasi dampak sistem.

Strategi pembelajaran diarahkan pada strategi yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual, diantaranya; (1) pengajaran berbasis masalah, (2) pengajaran kooperatif, (3) pengajaran berbasis *inquiry*, (4) pengajaran berbasis tugas atau proyek, (5) pengajaran berbasis kerja, dan (6) pengajaran berbasis jasa layanan. (Nurhadi & Senduk, 2003).

1. Pengajaran Berbasis Masalah

Pengajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran (Nurhadi & Senduk, 2003).

Pengajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk didalamnya belajar bagaimana belajar. Menurut Ibrahim dan Nur (2000), mengatakan bahwa pengajaran berbasis masalah dikenal dengan nama lain pembelajaran proyek, pembelajaran berdasarkan pengalaman, pembelajaran autentik, dan pembelajaran berakar pada kehidupan nyata. Peran Guru dalam pengajaran berbasis masalah ini adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran dan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah.

2. Pengajaran Kooperatif

Abdurrahman dan Bintoro (2000), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antarsiswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Menurut Suryanto (1999), pembelajaran kooperatif adalah salah satu jenis belajar kelompok dengan kekhususan sebagai berikut; (a) kelompok terdiri atas anggota yang heterogen (kemampuan, jenis kelamin, dsb), (b)

ada ketergantungan yang positif di antara anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan melaksanakan tugas kelompok dan akan diberi tugas individual, (c) kepemimpinan dipegang bersama, tetapi ada pembagian tugas selain kepemimpinan, (d) guru mengamati kerja kelompok dan melakukan intervensi bila perlu, dan (e) setiap anggota kelompok harus siap menyajikan hasil kerja kelompok.

3. Pengajaran Berbasis *Inquiry*

Dalam pembelajaran dengan penemuan (*inquiry*), siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip sendiri (Nurhadi & Senduk, 2003).

Pembelajaran dengan penemuan (*inquiry*) merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivistik yang telah memiliki sejarah panjang dalam inovasi atau pembaharuan pendidikan. Belajar dengan penemuan mempunyai beberapa keuntungan. Pembelajaran dengan *inquiry* memacu keinginan siswa untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki keterampilan kritis karena mereka harus selalu menganalisis dan menangani informasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran berbasis *inquiry* adalah salah satu komponen dari penerapan pendekatan *CTL* (*Contextual Teaching And Learning*), yang berarti menemukan dan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis

CTL (Contextual Teaching And Learning). Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

4. Pengajaran Berbasis Tugas atau Proyek

Pengajaran berbasis tugas atau proyek terstruktur membutuhkan suatu pendekatan pengajaran komprehensif di mana lingkungan belajar siswa didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah autentik termasuk pendalaman materi dalam suatu topik mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi atau membentuk pembelajarannya, dalam produk nyata.

5. Pengajaran Berbasis Kerja

Pengajaran berbasis kerja memerlukan suatu pendekatan pengajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut digunakan kembali di dalam tempat kerja.

Mengajar siswa di kelas adalah suatu bentuk pemagangan. Pengajaran berbasis kerja menganjurkan pentransferan model pengajaran dan pembelajaran yang efektif kepada aktivitas sehari-hari di kelas, baik dengan cara melibatkan siswa dalam tugas-tugas kompleks maupun membantu siswa dalam mengatasi tugas.

6. Pengajaran Berbasis Jasa Layanan

Pengajaran berbasis jasa layanan memerlukan penggunaan metodologi pengajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat

dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk merefleksikan jasa layanan tersebut, jadi menekankan hubungan antara pengalaman jasa layanan dan pembelajaran akademis. Strategi pembelajaran ini berpijak pada pemikiran bahwa semua kegiatan kehidupan dijiwai oleh kemampuan melayani.

F. Belajar Prespektif Islam

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital. Dibandingkan dengan makhluk lain, di dunia ini tidak ada makhluk hidup yang sewaktu baru dilahirkan sedemikian tidak berdayanya seperti bayi manusia. Sebaliknya tidak ada makhluk lain di dunia ini yang setelah dewasa mampu menciptakan apa yang telah diciptakan manusia dewasa. Jika bayi manusia yang baru dilahirkan tidak mendapat bantuan dari orang dewasa, niscaya binasalah ia. Ia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik oleh manusia lain, meskipun bayi yang baru dilahirkan itu membawa beberapa naluri dan potensi-potensi yang diperlukan untuk kelangsungan hidupnya.

Dalam prespektif Islam tidak dijelaskan secara rinci dan operasional mengenai proses belajar, proses kerja sistem memori akal dan proses dikuasanya pengetahuan dan ketrampilan manusia. Namun Islam menekankan dalam signifikasi fungsi kognitif (akal) dan fungsi sensori (indera-indera) sebagai alat-alat penting untuk belajar sangat jelas. Kata-kata kunci seperti *ya'qilun*, *yatafardkkarun*, *yubshirun*, *yasma'un* dan sebagainya terdapat dalam Al-Qur'an merupakan bukti betapa pentingnya penggunaan fungsi ranah cipta dan karsa manusia dalam belajar dan meraih ilmu pengeatahuan. Arti penting

memori dan ilmu pengetahuan. Hal ini tersirat dalam firman Allah (QS.Muhammad: 19) :

فَاعْلَمْ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَاسْتَغْفِرْ لِذَنْبِكَ وَلِلْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مُتَقَلَّبَكُمْ وَمَثْوَاكُمْ ﴿١٩﴾

19. Maka Ketahuilah, bahwa Sesungguhnya tidak ada Ilah (sesembahan, Tuhan) selain Allah dan mohonlah ampunan bagi dosamu dan bagi (dosa) orang-orang mukmin, laki-laki dan perempuan. dan Allah mengetahui tempat kamu berusaha dan tempat kamu tinggal.

Selanjutnya, berikut ini penyusunan kutipan firman-firman Allah baik secara Eksplisit maupun Implisit mewajibkan seseorang itu untuk belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan:

a. Allah berfirman dalam QS. Al-Zumar ayat 9 yang berbunyi :

أَمْ مَنْ هُوَ قَنِيْتُ ۚ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

9. (apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.

b. Surat Al-Israa' ayat 36 :

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا ﴿٣٦﴾

36. Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya.

Perintah belajar di atas, tentu saja harus dilaksanakan melalui proses kognitif, dalam hal ini sistem memori yang terdiri atas memori sensorik, memori jangka pendek dan memori jangka panjang berperan sangat aktif dan

menentukan berhasil atau gagalnya seseorang dalam meraih pengetahuan dan keterampilan.

Islam memandang umat manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan kosong, tak berilmu pengetahuan, namun Tuhan memberikan potensi yang bersifat jasmaniah dan rohaniah untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemaslahatan umat itu sendiri. Adapun alat-alat yang bersifat psikis seperti mata dalam hubungannya dengan kegiatan belajar merupakan subsistem yang satu sama lain berhubungan secara fungsional sebagaimana firman Allah dalam Q.S An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

78. Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Sedemikian pentingnya arti daya nalar akal dalam prespektif ajaran Islam, hal tersebut terbukti dengan dikisahnya penyesalan para penghuni neraka karena keengganan dalam menggunakan akal mereka untuk memikirkan peringatan Allah. Dalam surat Al-Mulk ayat 10:

وَقَالُوا لَوْ كُنَّا نَسْمَعُ أَوْ نَعْقِلُ مَا كُنَّا فِي أَصْحَابِ السَّعِيرِ ﴿١٠﴾

10. Dan mereka berkata: "Sekiranya kami mendengarkan atau memikirkan (peringatan itu) niscaya tidaklah kami termasuk penghuni-penghuni neraka yang menyala-nyala".

Sehubungan dengan penjelasan yang diuraikan di atas, muncullah pertanyaan tentang bagaimana fungsi kalbu (*qalb*) bagi kehidupan Psikologis manusia. Arti konkret (bersifat fisik) *qalb* menurut kamus Arab-Inggris Al-Maurid adalah *heart* (jantung) bukan *lever* (hati). Kata "hati" yang biasanya dipakai untuk menterjemahkan "qalb" itu dalam Bahasa Arab disebut *kabid*. Menurut kamus Arab-Indonesia Al-Munawir (1984), arti fisik *qalb* di samping "jantung" juga "hati". Akan tetapi, mungkin pengertian hati ini dimasukkan karena sudah terlanjur populer di kalangan penerjemah kitab-kitab arab di Indonesia. Dalam pengertian *non*-fisik (yang bersifat abstrak) kamus Arab Indonesia mengartikan *qalb* sebagai *al-'aql* (akal); *al-lubb* (inti;akal); *al-zakirah* (ingatan; mental) dan *al-quwwatul' aqilah* (daya pikir).

Kamus Arab-Indonesia Al-Maurid memberikan arti *non*-fisik *Qalb* dengan kata-kata : *mind* (akal) dan *secret thought* (pikiran tersembunyi atau pikiran rahasia). Pengertian *non*-fisik seperti yang tersebut dalam kamus Al-Munawwir dan Al-Maurid itulah yang lebih cocok untuk memahami kata *Qalb*. Bahkan untuk memilih arti *non*-fisik akal untuk *Qalb* terasa lebih sesuai apabila kita memperhatikan firman Allah (dalam surat Al-A'araf ayat 179).

Artinya : "Dan Sesungguhnya kami jadikan untuk (isi neraka Jahannam) kebanyakan dari jin dan manusia, mereka mempunyai hati, tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah)".

Hati menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah organ tubuh berwarna kemerah-merahan yang terletak di bagian atas rongga perut yang fungsinya untuk mengambil sari makanan dan untuk memproduksi empedu. Sedangkan secara *non*-fisik, kamus tersebut mengartikan hati sebagai tempat

segala perasaan batin dan tempat menyimpan pengertian-pengertian. Pengertian *non*-fisik menurut KBBI sama sekali tidak mengesankan arti 'tempat' sebagai sinonim kata hati dalam arti fisik yang konkret.

Berdasarkan penjelasan di atas yang perlu digarisbawahi adalah bahwa hati dalam prespektif disiplin ilmu apapun tidak memiliki fungsi mental seperti otak. Sehingga pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam seluruh bidang studi hendaknya ditanamkan dalam otak para pelajar atau siswa bukanlah ditanamkan dalam hatinya.

Adapun metode-metode dalam belajar mengajar dalam perspektif Islam sebagai berikut:

1. Metode Dialog *Qur'āni* dan *Nabawi*

Metode dialog *qur'āni* dan *nabawi* adalah metode pendidikan dengan cara berdiskusi sebagaimana yang digunakan oleh Alquran dan atau hadist-hadist Nabi. Metode ini, disebut pula metode *khiwār* yang meliputi dialog *khitābi* dan *ta'abbudi* (bertanya dan lalu menjawab); dialog deskriptif dan dialog naratif (menggambarkan dan lalu mencermati); dialog argumentatif (berdiskusi lalu mengemukakan alasan kuat); dan dialog *Nabawi* (menanamkan rasa percaya diri, lalu beriman). Untuk yang terakhir ini, (dialog *Nabawi*) sering dipraktekkan oleh sahabat ketika mereka bertanya sesuatu kepada Nabi saw.

Dialog *qur'āni-nabawi* merupakan jembatan yang dapat menghubungkan pemikiran seseorang dengan orang lain sehingga mempunyai dampak terhadap jiwa peserta didik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni;

- a) permasalahan yang disajikan secara dinamis,
- b) peserta dialog tertarik untuk terus mengikuti jalannya percakapan itu,
- c) dapat membangkitkan perasaan dan menimbulkan kesan dalam jiwa,
- d) topik pembicaraan yang disajikan secara realistis dan manusiawi,

Dapat dirumuskan bahwa dialog *qur'āni-nabawi* adalah metode Pendidikan Islam yang sangat efektif dalam upaya menanamkan iman pada diri seseorang, sehingga sikap dan perilakunya senantiasa terkontrol dengan baik.

2. Metode Kisah *Qur'āni* dan *Nabawi*

Metode kisah disebut pula metode “cerita” yakni cara mendidik dengan mengandalkan bahasa, baik lisan maupun tertulis dengan menyampaikan pesan dari sumber pokok sejarah Islam, yakni al-Qur'an dan Hadist. Salah satu metode yang digunakan al-Qur'an untuk mengarahkan manusia ke arah yang dikehendaknya adalah dengan menggunakan cerita (kisah). Setiap kisah menunjang materi yang disajikan, baik kisah tersebut benar-benar terjadi maupun kisah simbolik.

Dalam al-Qur'an dijumpai banyak kisah-kisah, terutama yang berkenaan dengan misi kerasulan dan umat masa lampau. Muhammad Qutb berpendapat bahwa kisah-kisah yang ada dalam al-Qur'an dikategorikan ke dalam tiga bagian:

1. Kisah yang menunjukkan tempat, tokoh dan gambaran peristiwa.
2. Kisah yang menunjukkan peristiwa dan keadaan tertentu tanpa menyebut nama dan tempat kejadian.

3. Kisah dalam bentuk dialog yang terkadang tidak disebutkan pelakunya dan di mana tempat kejadiannya.

Pentingnya metode kisah diterapkan dalam dunia pendidikan karena dengan metode ini, akan memberikan kekuatan psikologis kepada peserta didik, dalam artian bahwa dengan mengemukakan kisah-kisah nabi kepada peserta didik, mereka secara psikologis terdorong untuk menjadikan Nabi-Nabi tersebut sebagai *uswah* (suri tauladan).

Kisah-kisah dalam al-Qur'an dan hadis, secara umum bertujuan untuk memberikan pengajaran terutama kepada orang-orang yang mau menggunakan akalunya. Relevansi antara cerita (kisah) *qur'āni* dengan metode penyampaian cerita dalam lingkungan pendidikan ini sangat tinggi. Metode ini merupakan suatu bentuk teknik penyampaian informasi dan instruksi yang amat bernilai, dan seorang pendidik harus dapat memanfaatkan potensi kisah bagi pembentukan sikap yang merupakan bagian esensial pendidikan *qur'āni* dan *nabawi*.

3. Metode Perumpamaan

Metode ini, disebut pula metode "*amstāl*" yakni cara mendidik dengan memberikan perumpamaan, sehingga mudah memahami suatu konsep. Perumpamaan yang diungkapkan al-Qur'an memiliki tujuan psikologi edukatif, yang ditunjukkan oleh kedalaman makna dan ketinggian maksudnya. Dampak edukatif dari perumpamaan al-Qur'an dan Nabawi diantaranya :

- a. Memberikan kemudahan dalam memahami suatu konsep yang abstrak, ini terjadi karena perumpamaan itu mengambil benda sebagai contoh konkret dalam al-Qur'an.

- b. Mempengaruhi emosi yang sejalan dengan konsep yang diumpamakan dan untuk mengembangkan aneka perasaan ketuhanan.
- c. Membina akal untuk terbiasa berpikir secara valid pada analogis melalui penyebutan premis-premis.
- d. Mampu menciptakan motivasi yang menggerakkan aspek emosi dan mental manusia.

4. Metode Keteladanan

Metode ini, disebut pula metode “meniru” yakni suatu metode pendidikan dan pengajaran dengan cara pendidik memberikan contoh teladan yang baik kepada anak didik. Dalam al-Qur’an, kata teladan diproyeksikan dengan kata *uswah* yang kemudian diberi sifat dibelakangnya seperti sifat *hasanah* yang berarti teladan yang baik. Metode keteladanan adalah suatu metode pendidikan dan pengajaran dengan cara pendidik memberikan contoh teladanan yang baik kepada anak didik agar ditiru dan dilaksanakan. Dengan demikian metode keteladanan ini bertujuan untuk menciptakan akhlak *al-mahmudah* kepada peserta didik.

Acuan dasar dalam berakhlak *al-mahmudah* atau *al-karimah* adalah Rasulullah dan para Nabi lainnya yang merupakan suri tauladan bagi umatnya. Seorang pendidik dalam berinteraksi dengan anak didiknya akan menimbulkan respon tertentu baik positif maupun respon negatif, seorang pendidik sama sekali tidak boleh bersikap otoriter, terlebih memaksa anak didik dengan cara-cara yang dapat merusak fitrahnya. Nilai edukatif keteladanan dalam dunia pendidikan adalah metode influitif yang paling meyakinkan keberhasilannya

dalam mempersiapkan dan membentuk moral spiritual dan sosial anak didik.

Keteladanan itu ada dua macam, yaitu:

- a. Sengaja berbuat untuk secara sadar ditiru oleh si terdidik.
- b. Berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang akan ditanamkan pada terdidik sehingga tanpa sengaja menjadi teladan bagi terdidik.

5. Metode *Ibrah* dan *Mau'izhah*

Metode ini, disebut pula metode “nasehat” yakni suatu metode pendidikan dan pengajaran dengan cara pendidik memberikan motivasi. Metode *ibrah* dan atau *mau'izhah* (nasehat) sangat efektif dalam pembentukan keimanan, mempersiapkan moral, spiritual dan sosial anak didik. Nasehat dapat membukakan mata anak didik terhadap hakekat sesuatu, serta memotivasinya untuk bersikap luhur, berakhlak mulia dan membekalinya dengan prinsip-prinsip Islam.

Menurut al-Qur'an, metode nasehat hanya diberikan kepada mereka yang melanggar peraturan dalam arti ketika suatu kebenaran telah sampai kepadanya, mereka seolah-olah tidak mau tahu kebenaran tersebut terlebih melaksanakannya. Pernyataan ini menunjukkan adanya dasar psikologis yang kuat, karena orang pada umumnya kurang senang dinasehati, terlebih jika ditujukan kepada pribadi tertentu.

6. Metode *Targhib* dan *Tarhib*

Metode ini, disebut pula metode “ancaman” dan atau “intimidasi” yakni suatu metode pendidikan dan pengajaran dengan cara pendidik memberikan hukuman atas kesalahan yang dilakukan peserta didik. Istilah *targhib* dan *tarhib* dalam al-Qur'an dan al-Sunnah berarti ancaman atau intimidasi melalui

hukuman yang disebabkan oleh suatu dosa kepada Allah dan rasul-Nya. Jadi, ia juga dapat diartikan sebagai ancaman Allah melalui penonjolan salah satu sifat keagungan dan kekuatan Illahiah agar mereka (peserta didik) teringat untuk tidak melakukan kesalahan. Ada beberapa kelebihan yang paling penting berkenaan dengan metode targib dan tarhib ini, antara lain :

- a. *Targib* dan *tarhib* bertumpu pada pemberian kepuasan dan argumentasi.
- b. *Targib* dan *tarhib* disertai gambaran keindahan surga yang menakjubkan atau pembebasan azab neraka.
- c. *Targib* dan *tarhib* Islami bertumpu pada pengobatan emosi dan pembinaan afeksi ketuhanan. *Targib* dan *tarhib* bertumpu pada pengontrolan emosi dan keseimbangan antara keduanya.

G. Pengaruh Metode Jigsaw terhadap Pemahaman Materi

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling berkerja sama dan membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Ahmadi dan Amir, 2010: 94). Jadi dalam pembelajaran dengan metode *Jigsaw* siswa harus memahami materi yang sedang diajarkan baik untuk dirinya maupun anggota kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu

kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan maupun mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompok (Arends, 1997: 87; Ahmadi dan Amir, 2010: 94).

Metode Kooperatif *Jigsaw* dengan segala kelebihanannya yaitu dapat menumbuhkan motivasi intrinsik yang dapat memberikan dorongan terhadap minat siswa untuk mempelajari konsep yang diberikan melalui berbagai pengalaman, kejadian, fakta dan fenomena yang dialaminya sendiri, sehingga dapat memberikan suatu hasil yang diharapkan dan yang lebih penting adalah siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (W.S. Winkel, 1996: 245; 2004; 274-275). Pemahaman (*comprehension*) yang diutarakan oleh Bloom sebelumnya (1956; 89-90), ditujukan untuk memasukkan tujuan, perilaku, atau tanggapan yang mewakili pemahaman tentang pesan tertulis yang terkandung dalam komunikasi. Dalam mencapai pemahaman tersebut, siswa dapat mengubah komunikasi dalam pikirannya atau dalam respon terbuka untuk beberapa paralel dari lebih bermakna baginya. Mungkin juga ada tanggapan yang merupakan ekstensi sederhana melampaui apa yang diberikan dalam komunikasi itu sendiri. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah suatu tanggapan individu dari pengetahuan yang ia dapat baik secara verbal maupun *non-verbal* saat terjadi komunikasi.

Pengertian maupun dampak positif dari metode *Jigsaw Learning* sangat kooperatif dengan tujuan utama belajar. Belajar adalah hal untuk memperoleh kebiasaan, pengetahuan, dan sikap (Crow dan Crow, 1989: 275), sependapat

dengan pernyataan tersebut Setomo (1993: 68) mengemukakan bahwa belajar adalah pengolahan lingkungan seseorang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan proses tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah pengetahuan, perkembangan daya pikir, sikap dan lain-lain (Setomo, 1993: 120). Menurut pendapat Thorndike (dalam Crow dan Crow, 1989: 279-280), belajar adalah menyakut pertalian hubungan yaitu formasi yang memperkuat hubungan-hubungan ujung syaraf antara stimulus dan respon.

Jadi belajar adalah sebuah proses yang terjadi dalam otak manusia. Saraf dan sel-sel otak yang bekerja mengumpulkan semua yang diterima oleh panca indra dan disusun oleh otak sebagai hasil belajar, itulah sebabnya orang tidak bisa belajar jika fungsi otaknya terganggu. Dan juga belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Maksudnya belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas lagi daripada itu, yakni mengalami.

Metode *Jigsaw* sangat tepat sekaligus mendukung sekali dalam proses belajar sebagaimana diuraikan di atas ada hubungan yang positif antara penerapan metode *Jigsaw* dalam proses belajar sehingga mampu mendorong siswa memperoleh suatu hasil pemahaman pengetahuan yang sedang dipelajari secara optimal, yang mana pemahaman itu sendiri adalah suatu tanggapan individu dari pengetahuan yang ia dapat baik secara verbal maupun *non-verbal*

saat terjadi komunikasi, dalam artian individu terlibat langsung secara aktif. Hal tersebut juga diperjelas oleh beberapa penelitian yang akan diuraikan.

Penelitian Sharan (dikutip Arends, 2007), menunjukkan bahwa belajar kooperatif menghasilkan lebih banyak perilaku kooperatif, verbal maupun *non-verbal*, dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian eksperimen yang dilakukan Siregar (2009), pada mahasiswa prodi Bimbingan Konseling FKIP UAD Yogyakarta semester ketiga Tahun Ajaran 2008/2009 menemukan bahwa metode belajar *Think-Pair-Share*, salah satu metode belajar kooperatif, mampu mengembangkan *self-efficacy* mahasiswa. Metode belajar *Think-Pair-Share*, seperti halnya metode *Jigsaw*, merupakan metode belajar kelompok kecil terstruktur.

Aronson, dkk (Marning dan Lucking, 1991), dari penelitiannya menyimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan metode *Jigsaw* menjadi lebih menyukai teman-temannya dalam satu kelompok belajar dibanding dengan kesukaan mereka terhadap teman-temannya satu kelas yang bukan anggota kelompok belajarnya. Dengan belajar kooperatif mereka saling menghargai dan saling peduli satu sama lain, sehingga mampu meningkatkan hubungan interpersonal di antara mereka. Marning dan lucking (dalam Alsa, 2009), mengatakan pembelajaran kooperatif selain memberikan kontribusi secara positif pada prestasi akademik juga meningkatkan keterampilan sosial dan *self-esteem* siswa serta penelitian (Alsa, 2009), bahwa metode pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan hubungan intrapersonal dan kerjasama kelompok pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UGM serta (Yani, 2011: 88), yaitu dengan menggunakan tindakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada

konsep listrik ternyata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran fisika pada konsep listrik. Dari beberapa penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa metode kooperatif sangat efektif sebagai metode pembelajaran khususnya metode *Jigsaw Learning*.

Dengan kelebihan metode *Jigsaw Learning* sebagaimana diuraikan di atas banyak memberikan kontribusi yang besar dalam pembentukan motivasi individu baik secara internal maupun eksternal, sehingga hal tersebut sangat membantu sekaligus memudahkan siswa dalam memahami suatu pelajaran yang sedang diajarkan sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik dan optimal.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh positif metode *Jigsaw Learning* terhadap pemahaman pelajaran Bimbingan Konseling di SMA Negeri 1 Papar Kediri

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif metode *Jigsaw Learning* terhadap pemahaman pelajaran Bimbingan Konseling di SMA Negeri 1 Papar Kediri.