

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Metode *Jigsaw*

###### a. Pengertian Metode *Jigsaw*

Metode *jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran aktif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4-5 orang (materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks) dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain

Metode *jigsaw* telah dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978.<sup>1</sup> *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen. Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa berupa teks dan setiap anggota bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari.

Teknik ini serupa dengan pertukaran antar kelompok. Bedanya setiap siswa mengajarkan sesuatu. Ini

---

<sup>1</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 235.

merupakan alternatif menarik bila ada materi belajar yang bisa disegmentasikan. Tiap siswa mempelajari setiap bagian yang bila digabungkan akan membentuk pengetahuan yang padu.<sup>2</sup>

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali kepada kelompok asal dan berusaha mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang mereka dapatkan saat pertemuan di kelompok ahli. *Jigsaw* didesain selain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya selanjutnya diakhiri pembelajaran. Peserta didik diberi kuis secara individu yang mencakup materi setiap peserta didik terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Mel Sibernnen, *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*, (Bandung: Nusa Media, 2004), hlm. 65

<sup>3</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, hlm. 237.

Jadi metode *jigsaw* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan memanfaatkan kelompok asal dan kelompok ahli dalam mengembangkan materi yang diajarkan.

b. Dasar Metode *jigsaw*

Metode *jigsaw* sebagaimana proses pembelajaran kelompok lainnya merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *cooperative script* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berfikir, untuk merespon dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami. Guru memilih menggunakan belajar kelompok pasangan untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan.<sup>4</sup>

Dalam Islam juga menganjurkan proses pembelajaran dilakukan dengan bentuk kerja sama diantara siswa termaktub dalam Q.S. al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

---

<sup>4</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruksvitis*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 81

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ... (المائدة: ٢)

... Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran...”(QS. al-Maidah: 2)<sup>5</sup>

Dalam hadits juga dijelaskan tentang pentingnya saling menolong seperti Hadits Anas bin Malik

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أُنْصِرْ أَخَاكَ ظَالِمًا أَوْ مَظْلُومًا، قَالَ: يَا رَسُولَ اللَّهِ: هَذَا نَنْصُرُهُ مَظْلُومًا، فَكَيْفَ نَنْصُرُهُ ظَالِمًا؟ قَالَ: تَأْخُذُ فَوْقَ يَدَيْهِ. (رواه المسلم).<sup>6</sup>

“Dari Anas RA berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Tolonglah saudaramu yang dzalim atau yang didzalimi. Dikatakan bagaimana jika menolong yang dzalim? Rasulullah menjawab: Tahanlah (hentikan) dia dan kembalikan dari kedzalimannya, karena sesungguhnya itu merupakan pertolongan padanya.” (HR. Muslim)

Dari ayat di atas maka dapat diketahui bahwa prinsip kerjasama dan saling membantu dalam kebaikan juga sangat dianjurkan oleh agama (Islam).

---

<sup>5</sup> Soenarjo, dkk., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Depag RI, 2004), hlm. 156.

<sup>6</sup> Imam Muslim, *Shahih Muslim Juz IV*, (Beirut: Dar Al-Kutub Al-Ilmiah, t.th), hlm.247

Muhammad Fadlil al Jamali menyatakan, bahwa pendidikan yang dapat disarikan dari Al Qur'an berorientasi pada :

- 1) Mengenalkan individu akan perannya diantara sesama makhluk dengan tanggung jawabnya di dalam hidup ini.
- 2) Mengenalkan individu akan interaksi sosial dan tanggung jawabnya dalam tata hidup bermasyarakat.
- 3) Mengenalkan individu akan pencipta alam ini dan memerintahkan beribadah kepada-Nya.<sup>7</sup>

Dari sinilah tampak bahwa pada hakekatnya dalam diri manusia terdapat suatu potensi yang sangat besar berupa kreatifitas dan keaktifan Sehingga tidak menerima begitu saja dengan lingkungannya, akan tetapi dilandasi dengan pikiran dan renungan yang dalam.

c. Unsur-Unsur Metode *Jigsaw*

Sebagai bagian dari Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran yang dilakukan diantaranya (1) “Memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama (2) Pengetahuan, nilai, dan

---

<sup>7</sup> Muh Fadlil al Jamali dikutip oleh Muhaimin, *Konsep Pendidikan Islam sebuah Telaah Komponen Dasar Kurikulum*, (Solo: CV. Romadloni, 2001), hlm. 51.

keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.<sup>8</sup>

Menurut Anita Lie Metode *jigsaw* sebagaimana pembelajaran berbasis kelompok yang lain memiliki unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya:

- 1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*).

Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan ketergantungan positif. Guru Johnson di universitas Minnesota, Shlomo Sharan di Universitas Tel Aviv, dan Robert E. Slavin di John Hopkins, telah menjadi peneliti sekaligus praktisi yang mengembangkan *Cooperative Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa sekaligus mengasah kecerdasan interpersonal siswa. harus menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Perasaan saling membutuhkan inilah yang dinamakan *positif interdependence*. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui

---

<sup>8</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm.58

ketergantungan tujuan, tugas, bahan atau sumber belajar, peran dan hadiah.

2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)

Model *jigsaw* menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberi balikan tentang prestasi belajar anggota-anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Dalam model *jigsaw*, peserta didik harus bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.

3) Tatap muka (*face to face interaction*)

Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam itu memungkinkan anak-anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena siswa sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya daripada dari guru.

4) Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan

(*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen konflik (*management conflict skill*).

Ketrampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

- 5) Proses Kelompok (*Group Processing*) Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan.<sup>9</sup>

Jadi unsur-unsur di atas mendorong terciptanya masyarakat belajar dimana hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain berupa sharing individu, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.

---

<sup>9</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2005), hlm. 32-35



#### d. Langkah-Langkah Metode *Jigsaw*

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam metode *jigsaw* sebagai berikut:<sup>10</sup>

##### 1) Materi

Memilih satu atau dua bab, cerita atau unit-unit lainnya, yang masing-masing mencakup materi untuk dua atau tiga hari, kemudian membuat sebuah lembar ahli untuk tiap topik. Lembar ahli ini akan mengantarkan kepada siswa untuk berkonsentrasi saat membaca dan dengan kelompok ahli yang akan bekerja. Lembar ini berisi empat sampai enam topik

##### 2) Membagi siswa ke dalam kelompok asal

Membagi siswa ke dalam tim heterogen yang terdiri dari empat sampai enam anggota, tim tersebut terdiri dari seorang siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi sedang dan yang berprestasi rendah.

##### 3) Membagi siswa ke dalam kelompok ahli

Kelompok ahli diambil dari kelompok asal yang berbeda, apabila jumlah siswa lebih dari enam maka kelompok ini dibagi menjadi dua supaya lebih maksimal.

Adapun kegiatan pembelajaran aktif tipe *Jigsaw* ini diatur secara instruksional sebagai berikut:<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, hlm. 238-241

<sup>11</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, hlm. 238-241

1) Membaca

Para siswa menerima topik ahli dan membaca materi yang diminta untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan topik mereka.

2) Diskusi kelompok ahli

Para siswa dengan keahlian yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.

3) Laporan tim

Para ahli kembali ke dalam kelompok mereka masing-masing (kelompok asal) untuk menyampaikan topik-topik mereka kepada teman satu timnya.

4) Tes

Setelah selesai dijelaskan pembelajaran, siswa harus menunjukkan apa yang dipelajari selama bekerja kelompok dengan menggunakan tes secara individual.

Langkah-langkah praktis pelaksanaannya sebagai berikut:

1) Persiapan

- a) Guru memilih materi yang bisa dipecah atau disegmentasikan dalam beberapa bagian.
- b) Menjelaskan sistem belajar yang akan dipakai
- c) Membentuk *home teams* sebagai kelompok asal
- d) Membentuk *expert teams* yang terdiri dari anggota-anggota kelompok yang mempelajari

segmen yang sama dalam *home teams* masing-masing.

2) Pelaksanaan

- a) Setelah siswa terbagi dalam beberapa kelompok, tiap segmen materi diberikan pada siswa dalam *home teams*.
- b) Guru menginstruksikan siswa untuk mempelajari “bagian” nya secara mendalam dengan *expert teams*, yakni siswa yang mempelajari segmen yang sama.
- c) Guru selalu memantau proses belajar siswa dalam tiap kelompok ahli sebagai bahan evaluasi bagi proses kelompok dalam kelas maupun untuk mengetahui sejauh mana keaktifan siswa.
- d) Setelah proses belajar dalam *expert teams* usai, masing-masing siswa kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mengajarkan apa yang telah didapat dari hasil belajar bersama anggota *expert teams*. Di dalam *home teams* siswa saling belajar dari rekannya mengenai segmen materi yang berbeda-beda.
- e) Guru berfungsi sebagai fasilitator yang selalu mengawasi dan mengarahkan transisi kelompok agar suasana kelas tetap terkendali

### 3) Penyelesaian

Guru memberikan evaluasi terhadap proses kelompok dan juga pemahaman mereka terhadap materi.<sup>12</sup>

#### e. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Jigsaw*.

Setiap pemilihan dan penggunaan metode di dalam proses belajar mengajar tentu saja tidak lepas dari keinginan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Masing-masing metode mengajar mempunyai tujuan yang berbeda antar metode yang satu dengan metode yang lainnya. Maka Walgito mengemukakan beberapa tujuan antara lain:

- 1) Membiasakan anak untuk bergaul dengan teman-temannya bagaimana anak mengemukakan dan menerima pendapat dari temannya.
- 2) Belajar secara berkelompok turut pula merealisasikan tujuan pendidikan dan pengajaran.
- 3) Belajar hidup bersama agar nantinya tidak canggung di dalam masyarakat yang lebih luas.
- 4) Memupuk rasa gotong-royong yang merupakan sifat dari bangsa Indonesia.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> John Holt, "Jigsaw: Tips On Implementation", <http://www.jigsaw.org/tips.htm>., diakses pada tanggal 1 oktober 2010

<sup>13</sup>Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta, Andi Offset, 2002), hlm. 114

Di samping tujuan dari belajar kelompok yang telah disebutkan di atas maka belajar kelompok juga mempunyai keuntungan dan kelemahan tersendiri. yaitu:

- 1) Keuntungan kerja kelompok
  - a) Hasil belajar lebih sempurna bila dibandingkan dengan belajar secara individu
  - b) Pendapat yang dituangkan secara bersama lebih meyakinkan dan lebih kuat dibandingkan pendapat perorangan.
  - c) Kerja sama yang dilakukan oleh peserta didik dapat mengikat tali persatuan, tanggung jawab bersama dan rasa memiliki (*sense belonging*) dan menghilangkan egoisme.<sup>14</sup>
- 2) Kelemahan kerja kelompok yaitu:
  - a) Metode ini memerlukan persiapan-persiapan yang lebih rumit daripada metode lain sehingga memerlukan dedikasi yang lebih tinggi dari pihak pendidik.
  - b) Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan dan tugas akan lebih buruk.
  - c) Peserta didik yang malas, memperoleh kesempatan untuk tetap pasif dalam kelompok itu

---

<sup>14</sup>Basirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 15

dan kemungkinan besar akan mempengaruhi anggota lainnya.<sup>15</sup>

Jadi kelebihan dari penerapan asas kooperatif dalam pembelajaran lebih meningkatkan solidaritas dan saling menghargai diantara peserta didik sedangkan kelemahannya yaitu terjadinya persaingan yang tidak sehat dan sikap saling ketergantungan dari peserta didik.

## 2. Pengetahuan

### a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan (*knowledge*) adalah segala sesuatu yang diketahui.<sup>16</sup> Pengetahuan juga berarti hasil dari aktivitas mengetahui, yakni tersingkapnya suatu kenyataan kedalam jiwa hingga tidak ada keraguan terhadapnya.”Ketidakraguan” merupakan syarat mutlak bagi jiwa untuk dapat dikatakan “mengetahui”.<sup>17</sup>

Menurut Ahmad Tafsir, “pengetahuan adalah semua yang diketahui. Sebagaimana menurut al-Qur'an, tatkala manusia dalam perut ibunya ia tidak tahu apa-apa.

---

<sup>15</sup>Zuhairini, Dkk, “*Metodik Khusus Pendidikan Agama*”, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), hlm. 89

<sup>16</sup> Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), hlm. 1121

<sup>17</sup> Mundiri, *Logika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2000), hlm. 4

Kemudian lahir maka mulailah proses mengetahui sampai akhirnya dewasa”<sup>18</sup>.

Menurut Supan Kusumamihardja, pengetahuan ialah pengenalan yang akrab tentang sesuatu yang berdasarkan pengalaman, misalnya pengetahuan tentang kota, sungai dan lain-lain. Pengetahuan lahir dari pengamatan yang cermat melalui panca indera, baik tanpa maupun dengan pertolongan alat.<sup>19</sup>

Harun Nasution dalam bukunya *Falsafat Agama* menjelaskan pengertian pengetahuan menurut dua teori, yaitu: yang *pertama* menurut teori *realisme*, pengetahuan adalah gambaran, kopi yang sebenarnya dari apa yang ada dalam alam nyata, pengetahuan adalah benar dan sesuai dengan kenyataan. Yang *kedua* menurut teori *idealisme*, pengetahuan adalah proses-proses mental atau proses psikologis, dan ini bersifat subyektif.<sup>20</sup>

Pada giliran berikutnya ternyata pula bahwa pengetahuan yang memuaskan dorongan ingin tahu manusia adalah pengetahuan yang benar. Dengan kata lain pengetahuan yang memuaskan manusia adalah

---

<sup>18</sup> Ahmad Tafsir, *Filsafat Ilmu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 4.

<sup>19</sup> Supan Kusumamihardja, *Studia Islamica*, (Jakarta: Girimukti Pasaka, 1985), Cet. 2, hlm. 9.

<sup>20</sup> Harun Nasution, *Falsafat Agama*, Jakarta: PT Bulan Bintang, 1991, Cet. 8, h. 7,8.

pengetahuan yang benar atau kebenaran. Kebenaran adalah persesuaian antara pengetahuan dengan obyeknya. Akan tetapi karena suatu obyek kerap kali banyak aspeknya, maka kebenaran sulit sekali untuk mencakup seluruh aspek obyeknya itu. Oleh karena itu sukar pula untuk mencakup seluruh kebenaran atau untuk mengungkapkan pengetahuan yang benar mengenai seluruh aspek suatu obyek tertentu. Kerap kali terjadi pengetahuan manusia hanya sesuai dengan salah satu atau beberapa aspek saja dari obyeknya, sehingga kebenaran yang dapat dicapainya menjadi terbatas yakni seluas dan sejauh persesuaian antara aspek yang diketahui dengan obyeknya.<sup>21</sup>

Pengetahuan adalah pengenalan yang menyeluruh terhadap suatu obyek oleh seorang dari pengalaman dan bersifat subjektif maupun obyektif. Obyek yang dimaksud di sini adalah materi pelajaran.

b. Klasifikasi Pengetahuan

Pengetahuan (*Knowledge*) adalah ranah pengetahuan yang meliputi ingatan yang pernah dipelajari meliputi metode, kaidah, prinsip dan fakta.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada Universiti Press, 1993, h. 2-3

<sup>22</sup> Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Pers, 2009), hlm. 49



Menurut Endang Saifuddin Anshari, *pengetahuan* itu dibeda-bedakan atas empat macam:

1. Pengetahuan biasa, yaitu pengetahuan tentang hal-hal yang biasa, yang sehari-hari, yang selanjutnya kita sebut: *pengetahuan*;
  2. Pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang mempunyai sistem dan metode tertentu, yang selanjutnya kita sebut: *ilmu pengetahuan*;
  3. Pengetahuan filosofis, yaitu semacam "ilmu" yang istimewa, yang mencoba menjawab masalah-masalah yang tidak terjawab oleh ilmu-ilmu biasa, yang selanjutnya kita sebut: *filsafat*.
  4. Pengetahuan theologis, yaitu pengetahuan keagamaan, pengetahuan tentang agama, pengetahuan tentang *pemberitahuan* dari Tuhan.<sup>23</sup>
3. Pembelajaran PPKn
- a. Pembelajaran PPKn

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata *instruction* yang berarti pengajaran pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut guru menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Endang Saifuddin Anshari, *Ilmu, Filsafat dan Agama*, (Surabaya: PT.Bina Ilmu, 2002), hlm. 45-46

<sup>24</sup> E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 117

Pembelajaran menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Thuruqu Al-Tadris*” adalah:

أَمَّا التَّعْلِيمُ فَمَحْدُودٌ بِالْمَعْرِفَةِ الَّتِي يُقَدِّمُهَا الْمُدْرِسُ فَيُحْصِلُهَا التَّلْمِيذُ، وَكَيْسَتْ الْمَعْرِفَةُ دَائِمًا قُوَّةً وَإِنَّمَا هِيَ قُوَّةٌ إِذَا اسْتُخْدِمَتْ فِعْلًا وَاسْتَفَادَ مِنْهَا الْفَرْدُ فِي حَيَاتِهِ وَسُلُوكِهِ. ٢٥

“Adapun pembelajaran itu terbatas pada pengetahuan dari seorang guru kepada murid. Pengetahuan itu yang tidak hanya terfokus pada pengetahuan normatif saja namun pengetahuan yang memberi dampak pada sikap dan dapat membekali kehidupan dan akhlakunya”

Dalam bukunya *Educational Psychology* dinyatakan bahwa *Learning is an Active process that needs to be stimulated and guide toward desirable out comes.*<sup>26</sup> (Pembelajaran adalah proses akhir yang membutuhkan rangsangan dan tuntunan untuk menghasilkan out come yang diharapkan). Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas):

---

<sup>25</sup> Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Turuku At-Tadris*, (Mesir: Darul Ma’arif, 1968), Juz I, hlm. 61.

<sup>26</sup> Lester D. Crow and Alice Crow, *Educational Psychology*, (New York: American Book Company, 2007), cet. 6 hlm. 225

“Pembelajaran adalah proses interaktif peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.<sup>27</sup>

Kemudian menurut Annas Mahduri bahwa pembelajaran berarti kegiatan belajar mengajar yang interaktif yang terjadi antara santri sebagai peserta didik dan ustadz sebagai pendidik yang diatur berdasarkan kurikulum yang telah disusun dalam rangka mencapai tujuan tertentu.<sup>28</sup>

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.<sup>29</sup>

Proses pembelajaran PPKn pada prinsipnya merupakan proses pengembangan keseluruhan sikap kepribadian khususnya mengenai, aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

---

<sup>27</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional(SISDIKNAS), (Yogyakarta: Media Wacana, 2003), bab 1, pasal 1, hlm. 11.

<sup>28</sup> Annas Mahduri, (Ketua Tim), Pola Pembelajaran di Pesantren, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2003), hlm. 73.

<sup>29</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 271

b. Tujuan Pembelajaran PPKn

Pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk memberikan pengertian kepada mahasiswa tentang pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bekal agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan kewarganegaraan yang berhasil, akan menumbuhkan sikap mental bersifat cerdas. Penuh tanggung jawab dari peserta didik dengan perilaku yang:

- 1) Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah bangsa.
- 2) Berbudi luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Bersikap rasional, dinamis dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- 4) Bersikap rasional. Yang dijiwai oleh jiwa oleh kesadaran bernegara
- 5) Aktif memanfaatkan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Subagyo, dkk, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Semarang: UPT UNNES Press, 2003), hlm. 10 - 11

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>31</sup>

c. Ruang lingkup Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam

---

<sup>31</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 271

pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan

- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional
- 3) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara
- 5) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik,

Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi

- 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
  - 8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.<sup>32</sup>
- d. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok kelas III

Standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi pokok sumpah pemuda dapat di lihat dalam tabel beriku:

Tabel 2.1

SK, KD dan materi Pokok kelas III Semester I<sup>33</sup>

<b>Stándar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi pokok</b>
1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda	1.1 Mengenal makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa 1.2 Mengamalkan nilai-nilai	Sumpah pemuda

---

<sup>32</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 272

<sup>33</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm.275

	Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari	
2. Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat	2.1 Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar 2.2 Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar 2.3 Melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar	Norma dalam masyarakat

e. Uraian Materi Sumpah pemuda

1) Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu Bahasa

Negara Indonesia disebut juga dengan istilah Nusantara. Nusantara berasal dari kata "nusa" dan "antara". "Nusa" berarti pulau atau kepulauan, sedangkan "antara" artinya di antara. Nusantara diartikan sebagai satu kesatuan wilayah kepulauan di antara pulau-pulau. Wilayah negara Indonesia terdiri atas daratan dan lautan. Indonesia adalah negara kepulauan. Indonesia memiliki lima pulau besar, yaitu Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Selain itu, masih banyak pulau kecil lainnya. Pulau-pulau tersebut ditempati oleh kurang lebih 220 juta penduduk. Negara Indonesia terkenal dengan keragamannya. Misalnya, suku bangsa, budaya, agama, bahasa daerah, dan adat istiadat.



Sebagian besar pulau di Indonesia ditempati oleh masyarakat asli daerah tersebut. Namun, ada juga warga pendatang dengan bermacam budayanya. Ada Suku Batak, Suku Jawa, Suku Betawi, Suku Sunda, Suku Badui, Suku Bali, Suku Bugis, Suku Dayak, Suku Ambon, Suku Papua, dan masih banyak lagi. Keragaman suku bangsa tidak menjadikan bangsa Indonesia terpecah belah. Keragaman dapat meningkatkan rasa ke satuan, kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu, juga dapat memperkuat tekad untuk mencapai cita-cita bangsa.

Setiap suku bangsa menggunakan bahasa daerah yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, Suku Jawa menggunakan bahasa Jawa, Suku Batak menggunakan bahasa Batak dan Suku Sunda menggunakan bahasa Sunda. Namun, jika mengadakan hubungan dengan suku yang lain, biasanya mereka menggunakan bahasa Indonesia. Sebagai bahasa persatuan, bahasa Indonesia dijunjung tinggi oleh semua suku bangsa.

Bahasa Indonesia telah disepakati sebagai bahasa per satuan dalam pergaulan antar suku bangsa. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa pengantar di kantor pemerintahan dan di lembaga pendidikan, termasuk juga di sekolah dasar.

Satu nusa memiliki makna bahwa setiap orang harus merasa memiliki satu tanah air yang sama, yaitu tanah air Indonesia. Satu bangsa memiliki makna walaupun kita berasal dari suku yang berbeda, tetapi kita tetap satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Adapun satu bahasa memiliki makna untuk mewujudkan persatuan bangsa. Kita harus menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu antarsuku bangsa. Negara Indonesia pernah dijajah oleh bangsa Belanda dan Jepang. Penyebab negara Indonesia dijajah karena tidak adanya persatuan. Penjajah menyukai bangsa yang terpecah belah. Rakyat Indonesia banyak yang meninggal karena kekejaman penjajah. Penjajah membatasi semua kegiatan rakyat Indonesia.

Setiap kegiatan yang dilakukan harus seizin penjajah. Kekayaan alam yang dimiliki rakyat Indonesia diambil secara paksa oleh penjajah. Rakyat Indonesia dipaksa bekerja untuk kepentingan penjajah dan tidak diberi upah. Ada sebagian rakyat Indonesia yang memberanikan diri melawan para penjajah. Namun, perlawanan rakyat masih bersifat kedaerahan. Bersifat kedaerahan, artinya hanya berjuang di daerahnya sendiri. Perjuangan juga untuk kepentingan daerahnya masing-masing. Hal ini menyebabkan

belum bersatunya kekuatan rakyat untuk mengusir penjajah dari tanah air Indonesia.

## 2) Sumpah Pemuda

Pada 1908, rakyat Indonesia mulai memiliki kesadaran untuk bersatu melawan penjajah. Para pemuda di berbagai wilayah di Indonesia mulai membentuk perkumpulan untuk menentang penjajah. Perkumpulan pemuda tersebut membawa nama daerah asalnya.

Beberapa perkumpulan pemuda atau sering disebut organisasi pemuda yang ada di daerah Nusantara, di antaranya sebagai berikut:

- a) *Jong Batak*, yaitu (Perkumpulan para pemuda Batak).
- b) *Jong Java*, yaitu (Perkumpulan para pemuda Jawa).
- c) *Jong Sumatranen Bond*, yaitu (Perkumpulan para pemuda Sumatra).
- d) *Jong Ambon*, yaitu (Perkumpulan para pemuda Ambon).
- e) *Jong Islamaten Bond*, yaitu (Perkumpulan para Pemuda Islam).
- f) *Jong Minahasa*, yaitu (Perkumpulan para pemuda Minahasa).

g) *Jong Celebes*, yaitu (Perkumpulan para pemuda Sulawesi).

Organisasi pemuda yang telah terbentuk masih bersifat kedaerahan. Mereka berjuang untuk daerah asalnya saja sehingga sulit sekali menciptakan rasa persatuan. Hal tersebut disebabkan masih kuatnya sifat kedaerahan yang mereka miliki. Para pemuda ingin sekali berjuang untuk memerdekakan negerinya, walaupun sifat kedaerahan masih kuat pada diri mereka. Hal ini terlihat dengan disepakatinya pertemuan para pemuda.

Pada 30 April–2 Mei 1926, para pemuda yang ingin mewujudkan persatuan nasional, mengadakan Kongres Pemuda I di Jakarta. Tujuan kongres ini adalah menanamkan semangat kerja sama antar perkumpulan pemuda di Indonesia. Kongres Pemuda I menjadi dasar bagi Persatuan Indonesia. Namun, Kongres Pemuda I belum berhasil mempersatukan kegiatan pemuda dalam satu wadah. Kongres Pemuda I menghasilkan gagasan persatuan dalam perjuangan untuk Indonesia merdeka.

Pada 28 Oktober 1928 dilaksanakan Kongres Pemuda II di Jakarta. Kongres Pemuda II berhasil merumuskan suatu ikrar. Ikrar tersebut dikenal dengan sebutan Sumpah Pemuda.

Sumpah Pemuda merupakan pencerminan tekad dan ikrar para pemuda dan pelajar saat itu. Mereka bersatu tanpa memandang perbedaan daerah, agama, dan suku bangsa. Mereka bersatu untuk merebut kemerdekaan Indonesia dari tangan penjajah. Pada waktu itu, semangat persatuan sangat menonjol. Mereka memiliki tekad lebih baik mati terhormat daripada terjajah. Tidak ada jalan lain dalam usaha merebut kemerdekaan, kecuali menjalin persatuan dan kesatuan. Tekad para pemuda begitu kuat. Mereka bersatu dengan mengucapkan ikrar setia pada negara. Ikrar tersebut dikenal dengan nama Sumpah Pemuda.

Pada saat Kongres Pemuda II, lagu *Indonesia Raya* ciptaan Wage Rudolf Supratman untuk kali pertama diperdengarkan. Pada saat itu juga, bendera Merah Putih ditetapkan sebagai bendera Kebangsaan Indonesia.

Para peserta Kongres Pemuda II berdiri dan menyambut ikrar Sumpah Pemuda dengan tepuk tangan. Hal tersebut menandakan sukacita dan gembira. Bahkan, ada sebagian peserta menangis karena terharu. Ikrar Sumpah Pemuda dilaksanakan oleh semua rakyat. Sumpah Pemuda menjadi peristiwa penting dalam sejarah bangsa Indonesia. Sumpah Pemuda membangkitkan kesadaran seluruh

rakyat sebagai bangsa yang satu. Oleh sebab itu, pelajar dan generasi penerus harus selalu menjunjung tinggi Persatuan Indonesia berdasarkan prinsip Bhinneka Tunggal Ika.

Dengan Sumpah Pemuda, perjuangan rakyat Indonesia tidak lagi bersifat kedaerahan, tetapi sudah menjadi kesatuan yang kuat. Semua kekuatan bersatu untuk melawan para penjajah sehingga dalam waktu singkat, bangsa Indonesia berhasil mengusir penjajah. Puncaknya pada 17 Agustus 1945, bangsa Indonesia dapat memproklamasikan kemerdekaannya.

Sumpah Pemuda telah dikumandangkan oleh para pendahulu kita. Hal ini harus dijadikan landasan kekuatan bangsa. Sumpah Pemuda diperlukan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, memiliki rasa kebangsaan, dan satu bahasa yang sama.

Banyak hal yang dapat kamu lakukan untuk menunjukkan bahwa kamu bangga menjadi anak Indonesia, di antaranya sebagai berikut:

- a) Rajin belajar sebagai bukti cinta terhadap tanah air.
- b) Selalu giat dalam mengerjakan piket kelas merupakan salah satu bentuk disiplin dan tanggung jawab.

- c) Aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah.
  - d) Aktif dalam kegiatan di daerahmu, seperti ikut serta dalam perlombaan 17 Agustus.
- 3) Pengamalan Nilai-Nilai Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda merupakan peristiwa bersejarah yang berperan penting dalam mencapai kemerdekaan Republik Indonesia. Pada waktu itu, organisasi pemuda berasal dari daerah yang berbeda. Setiap organisasi pemuda memiliki perbedaan bahasa, agama, suku bangsa, adat istiadat, dan budaya. Namun, mereka memiliki tujuan yang sama, yaitu menjadikan Indonesia negara yang merdeka dan bebas dari segala bentuk penjajahan.

Bagaimana mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari? Banyak cara yang dapat kamu lakukan untuk mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda. Misalnya, kamu bangga menjadi anak Indonesia.

Contoh pengamalan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya sebagai berikut:

- a) Giat Belajar untuk Meraih Cita-cita

Sejak kecil, kamu harus giat dan tekun belajar. Setelah dewasa, kamu akan meraih cita-

citamu sehingga dapat mencapai kesuksesan dalam hidup. Kehidupan apapun yang kamu jalani harus dilakukan dengan sebaik mungkin.

Tidak hanya kesuksesan hidup yang dapat diraih, seperti pekerjaan yang baik. Namun, kebanggaan dari diri sendiri dan orangtua. Dengan demikian, kamu telah ikut serta membangun bangsa dan negara. Selain itu, kamu juga dapat menjadi penerus bangsa yang mampu menghargai perjuangan pahlawan.

b) Mengikuti Kegiatan

Ekstrakurikuler di sekolah sebagai seorang siswa, kamu harus pandai bergaul agar memiliki banyak teman. Dengan bergaul, banyak ilmu dan pengetahuan yang akan didapatkan. Aktif mengikuti organisasi ekstrakurikuler sekolah merupakan salah satu bentuk perwujudan semangat Sumpah Pemuda. Misalnya, pada organisasi Pramuka (Praja Muda Karana), Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera), OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah), PKS (Patroli Keamanan Sekolah), dan dokter kecil.

c) Menghargai Keragaman Suku, Adat, Budaya, dan Agama.



Setiap anak Indonesia harus dibekali dengan ilmu dan pengetahuan yang cukup. Dengan demikian, dapat tumbuh menjadi warga negara yang cerdas dan kreatif. Anak yang cerdas dan kreatif mampu menghargai keragaman budaya, suku bangsa, dan tidak menonjolkan sikap kedaerahan. Selain itu, ia selalu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berkomunikasi dengan orang lain. Persatuan dan kesatuan dapat tercapai jika setiap orang mampu menghargai keragaman suku bangsa, adat, budaya, dan agama.<sup>34</sup>

f. Penerapan atau Langkah-Langkah Metode *jigsaw* Pada Pembelajaran PPKn materi Arti Sumpah Pemuda

Pendidik yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik maka metode dalam mengajar harus diusahakan yang setempat, efektif dan seefisien mungkin.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Prayoga Bestari dan Ati Sumiati, *Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara yang Baik*, (Jakarta: Pustaka Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 2 - 18

<sup>35</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 64-65

Untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi PPKn khususnya materi sumpah pemuda dan keaktifan belajar siswa salah satu yang bisa dilakukan guru adalah dengan memberikan metode *jigsaw*, karena metode ini merupakan bentuk pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa secara pribadi maupun kelompok atau kolaborasi., sehingga materi mudah dipahami dengan baik oleh siswa.

Berikut tahap pelaksanaan metode *jigsaw* pada pembelajaran PPKn materi sumpah pemuda:

- 1) Guru melakukan salam pembuka, berdoa, pengaturan kelas absensi
- 2) Guru menerangkan materi arti sumpah pemuda
- 3) Guru melakukan tanya jawab
- 4) Guru membentuk kelompok kerja yang terdiri dari 4 kelompok untuk mengkaji materi yang merupakan kelompok asal
- 5) Setiap kelompok asal mengirimkan tim ahli untuk berdiskusi tentang sub bab dari materi arti sumpah pemuda dalam kelompok ahli.
- 6) Setiap tim ahli kembali ke kelompok asal untuk memberikan hasil diskusi dari kelompok ahli dan mendiskusikan kembali dalam kelompok asal
- 7) Kelompok mempresentasikan hasil diskusi kepada kelompok lain dalam diskusi kelas

- 8) Guru mengklarifikasi
- 9) Guru memberikan kuis
- 10) Guru menutup dengan berdo'a

Proses penerapan diatas menunjukkan metode *jigsaw* merupakan metode yang menitik beratkan pada keaktifan belajar peserta didik.

#### 4. Kerang Berfikir

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.<sup>36</sup> Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Pengajar diharapkan mampu mengembangkan kapasitas belajar, kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.<sup>37</sup>

Selain itu mengajar juga sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar dalam arti ini adalah usaha menciptakan suasana belajar bagi siswa secara optimal. Yang

---

<sup>36</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan. Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 1

<sup>37</sup> Martinis Yamin, *Pengembangan Kompetensi Pembelajaran*, (Jakarta, UI Press, 2004), hlm. 160

menjadi pusat perhatian dalam proses belajar mengajar ialah siswa. Pendekatan menghasilkan strategi yang disebut student center strategis. Strategi belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik.<sup>38</sup>

Metode *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan kelompok secara heterogen dan setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu. Tujuan kelompok dan tanggung jawab individu adalah dalam memberikan insentif kepada siswa untuk saling membantu satu sama lain dan untuk saling mendorong melakukan usaha maksimal. Jika nilai siswa cukup baik sebagai kelompok, dan kelompok hanya akan berhasil dengan memastikan bahwa semua anggotanya telah mempelajari materinya, maka anggota akan termotivasi untuk saling mengajar.<sup>39</sup> Siswa yang saling memberikan penjelasan secara terperinci satu sama lain adalah siswa yang paling banyak belajar. Dengan termotivasi untuk saling mengajar ini menunjukkan langkah awal adanya minat untuk belajar.

Pada metode *jigsaw* para siswa diberi tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda, dan ini menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka

---

4-6 <sup>38</sup> W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Grasindo, 2002), hlm.

<sup>39</sup> W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 237

membaca. Jadi setiap siswa harus menguasai materi yang menjadi bagiannya supaya bisa mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka.

Metode *jigsaw* dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa dengan sendirinya, karena dalam pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar. Belajar dengan motivasi belajar akan mendorong siswa belajar lebih baik dari pada tanpa motivasi sehingga secara tidak langsung hasil belajar siswa bisa meningkat.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan hasil belajar rendah antara lain sebagai berikut :

- a. Pemahaman yang lebih mendalam.
- b. Motivasi belajar yang lebih besar.
- c. Hasil belajar lebih tinggi.<sup>40</sup>

Ketika para siswa bekerja, bersama-sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, mereka akan mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apapun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok. Para siswa di dalam kelas-kelas pembelajaran kooperatif merasa bahwa teman sekelas mereka ingin agar mereka belajar. Pembelajaran menjadi aktivitas yang bisa membuat para siswa lebih baik hasil belajarnya.

---

<sup>40</sup> W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 35

## B. Kajian Pustaka

Telaah pustaka dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat kajian teoritis dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan.

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengambil beberapa judul penelitian sebagai bahan telaah pustaka dalam penelitian, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida Aunillah (2013) berjudul *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Id melalui Model Jigsaw Di Kelas IV MI Muhammadiyah 02 Rowosari Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013*. Hasil penelitian menunjukkan model jigsaw di kelas IV MI Muhammadiyah 02 Rowosari Tahun Pelajaran 2012/2013 hanya ada 10 siswa atau 50% 3) Hasil belajar mata pelajaran fiqih materi pokok shalat id setelah menggunakan model jigsaw di kelas IV MI Muhammadiyah 02 Rowosari Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat dilihat dari tingkat ketuntasan belajar peserta didik per siklus yaitu pada siklus I ada 14 siswa atau 70%, dan pada siklus II ada 18 siswa atau 90%, kenaikan juga terjadi pada keaktifan belajar siswa yaitu siklus I ada 12 siswa atau 60%, dan pada siklus II ada 17 siswa atau 85%, hasil tersebut sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu lebih dari 85%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rohim (2010) berjudul *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar*

*Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Pokok Materi Makanan dan Minuman Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada Kelas VIII MTs Asy-Syarifiyah Sarirejo Guntur Demak.* Hasil penelitian menunjukkan nilai pra siklus diperoleh dari hasil ulangan harian peserta didik pada materi pokok sebelum penelitian. Rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar pada pra siklus adalah 66.28 dan 47.22%, sedangkan presentase keaktifan peserta didik belum diketahui sebab masih menggunakan metode konvensional. Setelah dilakukan siklus I rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan adalah 69.67 dan 77.78%, sedangkan presentase keaktifan peserta didik adalah 64.58%. Pada siklus II setelah diadakan refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar adalah 73.56 dan 88.89%, sedangkan presentase keaktifan peserta didik adalah 85.52%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati (2012) berjudul *Implementasi Pembelajaran Aktif Tipe Jigsaw Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Penyesuaian Diri Mahluk Hidup Dengan Lingkungan di Kelas V MI Nurul Huda Bandarharjo Semarang Utara Tahun Pelajaran 2011/2012.* Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran aktif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pokok penyesuaian diri mahluk hidup dengan

lingkungan di kelas V MI Nurul Huda Bandarharjo Semarang Utara, hal ini dapat dilihat dari siklus I ada 9 siswa atau 60%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu ada 13 siswa atau 86,7%. Demikian juga dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga meningkat persiklus yaitu di siklus I siswa aktif sekali dan aktif ada 7 siswa atau 46,7% dan di siklus II sudah mencapai 12 siswa atau 80%. ini menunjukkan apa dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga keaktifannya menggunakan pembelajaran aktif tipe *jigsaw* berhasil.

Dari beberapa penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian peneliti yaitu mengenai penerapan *jigsaw*, namun pada penelitian ini lebih fokus pada penerapan metode *jigsaw* dengan hasil belajar PPKn yang khusus pada materi sumpah pemuda tentunya bentuk pembelajaran dan hasilnya berbeda dengan penelitian di atas.

### **C. Rumusan Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Oleh karena itu, hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih perlu diuji kebenarannya.<sup>41</sup>

Sedangkan hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 64



dengan penyelenggaraan PTK.<sup>42</sup> Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah ada peningkatan pemahaman belajar siswa melalui metode *Jigsaw* pada pembelajaran PPKn materi arti sumpah pemuda kelas III semester I di MI Raudlatul Wildan Wedung Demak Tahun Pelajaran 2014/2015

---

<sup>42</sup> Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm. 43