

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengertian pendidikan secara umum adalah proses pengajaran suatu pengetahuan, keterampilan atau kebiasaan dari satu generasi kegenerasi lain di bawah bimbingan orang dewasa secara langsung. Pendidikan adalah proses belajar peserta didik agar dapat mengetahui, mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran yang dikelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Hamalik (2001: 79) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan akan berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya karakter siswa dan hasil belajar siswa yang dicapai. Rendahnya karakter siswa dan hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian prestasi belajar IPS (sejarah) yang belum memenuhi kompetensi yang dituntut kurikulum. Proses belajar yang kurang menyenangkan menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa. Karena kurang meningkatnya minat belajar siswa dalam belajar. Sehingga kompetensi yang diharapkan kurang tercapai.

Pandangan tentang pembelajaran yang diungkapkan oleh Sagala, Syaiful (2009:61) adalah pembelajaran siswa menggunakan asas pendidikan maupun.

teori belajar yang merupakan penentuan utama keberhasilan pendidik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh guru sebagai pihak pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan ternyata karakter dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS (sejarah) kurang mencapai ketuntasan belajar dikelas VII SMP Negeri 2 Denpasar, terlihat antusias siswa yang kurang, seperti mengobrol, keluar masuk kelas, mengantuk, main handphone dan mengganggu siswa lain. Hal ini menunjukkan bahwa karakter siswa kelas VII SMP Negeri 2 Denpasar dapat mempengaruhi hasil belajar. Model yang dipakai dalam pembelajaran juga kurang menarik karena hanya ceramah, tanya jawab, dan menonton video akan membuat siswa bosan maka dibutuhkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis media gambar pahlawan.

Model pembelajaran jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun tujuan dari model pembelajaran jigsaw ini mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, serta menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi secara sendirian.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan heterogen, kerja sama yang positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang

lain. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Disini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah memahami materi yang diberikan. Kunci tipe Jigsaw adalah interdependensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Media juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar pahlawan. Agar pembelajaran lebih efektif maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dikolaborasikan dengan media gambar pahlawan.

Media gambar adalah suatu media visual yang hanya dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Menurut Sudirman Arief S. (2003:21) adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antara komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat lebih jelas.

Oleh karena itu penggunaan media gambar dalam melaksanakan proses pembelajaran memegang peran yang penting. Karena media gambar merupakan alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, Karena setiap proses pembelajaran yang baik itu ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain tujuan, bahan, metode, alat dan evaluasi.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut alat bantu atau alat peraga merupakan media pembelajaran yang cukup membantu dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbasis media gambar pahlawan dapat meningkatkan karakter siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar?

1.2.2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbasis media gambar pahlawan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar?

1.3 Tujuan penelitian

Dalam sebuah penelitian tentu memiliki tujuan yang ingin di capai, dan tujuan tersebut akan dirumuskan secara jelas sebagai pedoman dalam langkah-langkah kegiatan yang akan ditempuh. Hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan yang dilakukan untuk mencapai dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus

1.3.1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses menuju hasil belajar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini meliputi:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbasis media gambar pahlawan dapat meningkatkan karakter siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis media gambar pahlawan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menentukan khasanah pengetahuan khususnya tentang pembelajaran Jigsaw itu. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru-guru sekitarnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan mempermudah memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi guru dalam semua karakter peserta didik dan hasil belajar.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran dengan melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran sejarah.

1.5 Penjelasan Konsep

Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu (1) kelompok kecil, (2) belajar bersama, (3) pengalaman belajar. Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa IPS kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya, belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai sukses tugas-tugas dalam kelompok.

1.5.1. Penerapan

Menurut Usman (2002) penerapan merupakan bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu system. Bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Penerapan dapat disimpulkan menggunakan materi yang telah dipelajari kedalam suatu kongkret atau nyata untuk mencapai suatu tujuan.

1.5.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah mengutamakan kolaborasi dalam memecahkan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Depdiknas (2005: 5) pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

1.5.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model *collaborative learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Pada pembelajaran model jigsaw para siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan soal yang terdiri dari topik-topik yang berbeda dan harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca, siswa dari tim berbeda yang fokus pada topik sama bertemu dalam kelompok ahli untuk menentukan topik mereka.

1.5.4. Karakter

Karakter adalah seperangkat sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda-tanda kebaikan, kebajikan dan kematangan seseorang. Karakter bangsa Indonesia adalah karakter yang dimiliki oleh warga negara bangsa Indonesia berdasarkan tindakan-tindakan yang dinilai sebagai suatu kebijakan berdasarkan nilai yang berlaku di masyarakat dan bangsa Indonesia, (Brata 2019:42). Karakter menurut Alwisol (sueito, 2008:27) diartikan sebagai gambaran tingkah laku yang menonjol nilai benar dan salah, baik buruk, baik secara eksplisit maupun implisit.

Pendidikan karakter seharusnya dilakukan sejak anak usia dini, sebab usia dini merupakan masa emas perkembangan (golden age) yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak dimasa dewasanya kelak dikemudian hari Brata (2019 :54)

Karakter dapat disimpulkan sebuah nilai yang sudah tertanam pada diri se seorang melalui pengalaman, pendidikan, atau pengaruh lingkungan kemudian di padukan dengan nilai-nilai yang terdapat dalam diri seseorang.

1.5.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dan membawa suatu perubahan dan membentuk tingkah laku seseorang. Sedangkan Menurut Gegne (Aunurrahman 2013: 47), hasil belajar dapat berupa sebagai berikut:

1. Informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relavan.
2. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedur yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
3. Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berpikir.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.

5. Sikap yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor internal.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), belajar adalah suatu proses internal yang di kompleks, terlibat dalam proses internal tersebut dan meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar di dalam diri seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran.

2.1.1 Ciri-ciri Belajar

Ciri-Ciri belajar menurut Dimiyati dan Mudjiyono

Dimiyati dan Mudjiyono menyampaikan bahwa terdapat 9 ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Pelaku: pelaku belajar adalah siswa yang bertindak untuk belajar atau pembelajaran
- 2) Tujuan: tujuan dari belajar yaitu memperoleh hasil dan pengalaman hidup.
- 3) Proses: proses belajar berasal dari internal atau dalam diri individu.
- 4) Tempat: tempat individu untuk belajar sembarang atau dimana saja
- 5) Lama waktu: waktu individu atau seseorang untuk belajar adalah sepanjang hayat atau seumur hidup.
- 6) Ukuran keberhasilan: syarat terjadinya belajar yaitu adanya motivasi untuk belajar.

- 7) Ukuran keberhasilan: tindakan belajar dapat dikatakan berhasil jika dapat memecahkan masalah.
- 8) Faedah: Kegunaan belajar bagi pembelajar yaitu meningkatkan martabat pribadi.
- 9) Hasil: hasil dari belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring.

2.1.2 Teori Belajar

Pada dasarnya teori belajar mengungkapkan hubungan antara kegiatan siswa dalam proses-proses psikologis dalam diri siswa. Ada beberapa kelompok teori yang memberikan khusus tentang belajar yaitu:

2.1.2.1 Teori Konstruktivisme

Siregar (2014:39) menyatakan bahwa teori konstruktivisme belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh seseorang yang melakukan kegiatan belajar itu sendiri sebagai pembentukan terus-menerus oleh seseorang yang setiap saat mengalami reorganisasi karena adanya pemahaman-pemahaman baru.

Uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa dalam kegiatan belajar, peserta didik itu sendiri yang menemukan pengetahuan dan informasi secara mandiri, serta dapat menerapkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan tujuan dapat memecahkan masalah yang sedang dihadapi dalam proses kegiatan pembelajaran.

2.1.2.2. Teori Kognitif

Hamdani (2011:63) menyatakan bahwa teori kognitif membagi tipe-tipe siswa yaitu tipe pengalaman kongkrit yang menyukai situasi belajar yang dihubungkan dengan keadaan nyata sekitarnya, tipe observasi yang mengamati

dengan teliti, tipe konseptualisasi abstrak yaitu siswa lebih menyukai simbol dalam proses belajar, tipe eksperimen aktif yaitu lebih suka belajar dengan melakukan praktik individu maupun diskusi dengan kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan pada kegiatan siswa dalam mengumpulkan informasi yang lebih mengutamakan pada pengetahuan siswa-siswa melalui proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam teori ini keaktifan siswa berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah yang sedang dihadapi, dan mengamati lingkungan sekitar. Pengetahuan yang di miliki peserta didik sangat menentukan keberhasilan siswa. Kaitan antara teori kognitif dengan peneliti yang dilakukan dengan menerapkan media gambar pahlawan dalam proses pembelajaran.

2.1.2.3. Teori Behavior

Anurrahman (2016:25) menyebutkan teori ini menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi didalam pikiran karena tidak dapat dilihat, teori ini juga meyakinkan bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian didalam lingkungannya yang memberikan pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teori behavior adalah menekankan pada tingkah laku peserta didik, perubahan tingkah laku, tersebut diperoleh dari hasil belajar yang bersifat permanen yang artinya perubahan belajar bertahan dalam waktu relatif lama sehingga pada suatu waktu

perilaku tersebut dapat digunakan untuk merespon dalam memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik.

2.2 Pembelajaran Kooperatif

Falsafah dasar pembelajaran kooperatif learning yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk yang sosial yang berarti manusia membutuhkan orang lain. Pembelajaran kooperatif adalah pengajaran yang melibatkan siswa bekerja kelompok untuk menetapkan suatu tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan siswa pada pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar mencapai tujuan. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi siswa pada kerja sama. Sehingga siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya untuk bertukar informasi dan pengetahuan.

Komunikasi yang terjalin sesama teman tersebut diharapkan siswa dapat menguasai teori materi pembelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari teman dibandingkan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran siswa lebih sejalan dan sepadan. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda-beda pada kegiatan pembelajaran.

Menurut Rusman (2011:202), pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya berjumlah 4 sampai 6 orang siswa yang bersifat heterogen.

Pengertian pembelajaran kooperatif dari yang dijelaskan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Anggota kelompok terdiri dari 4 sampai 6 anggota yang bersifat heterogen dan saling membantu untuk mencapai keberhasilan

2.2.1 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif yang mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berfikir logis. Dalam pembelajaran kooperatif siswa harus mengutamakan sikap sosial untuk menciptakan tujuan pembelajaran yakni dengan cara kerja sama.

Berikut ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (2009:62) yang dapat dijelaskan dan diuraikan sebagai berikut:

1. Setiap anggota memiliki peran
2. Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
3. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya.
4. Guru membantu mengembangkan keterampilan personal kelompok
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

(Agus Suprijono 2009: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan

informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur.

2.2.2 Tujuan dan Pemanfaatan Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2010: 21) menyatakan bahwa tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar cooperative learning adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Model pembelajaran kooperatif mengembangkan aspek keterampilan sosial yaitu:

1) Hasil belajar akademik

Meskipun pembelajaran kooperatif mencakup berbagai macam sosial, namun pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik. Model ini telah menunjukkan untuk meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Efek penting dari kedua dari model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan yang luas terhadap perbedaan ras, budaya, kelas, sosial dan kemampuan yang berbeda. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Model pembelajaran ini ada hal yang menarik adalah adanya harapan yang saling memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar siswa, juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan siswa yang dianggap lemah, harga diri norma akademik, penghargaan terhadap waktu dan suka memberikan pertolongan kepada orang lain.

Menurut Anite Lie (2008:8) ada beberapa manfaat proses model pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. Siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan siswa lain.
- b. Siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan
- c. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Dapat mengurangi kecemasan siswa (kurang percaya diri)
- e. Harga diri dan sikap positif serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka.

Agus Suprijono (2009) memaparkan tentang sintak model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari enam fase sebagai berikut:

Tabel 2.1 fase-fase dalam pembelajaran kooperatif

Fase	Kegiatan Guru
Menyampaikan tujuan dan Mempersiapkan siswa menyajikan informasi	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal.
Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara membantu tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi dan efisien.
Membantu kerja tim dan belajar	Membantu kerja tim-tim dan belajar selama siswa mengerjakan tugas.
Mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok -kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan presentasi individu maupun kelompok

Sumber: Agus Suprijono (2009)

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

2.3.1 Pengertian Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa yang terdiri dari beberapa anggota, kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli yaitu kelompok ahli yang terdiri dari anggota kelompok asal yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu dan kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw versi Aronson, (<https://idtesis.com/metode-pembelajaran-jigsaw-model-team-ahli/>) kelas di bagi menjadi 4-6 kelompok kecil yang heterogen yang diberi nama tim Jigsaw dan materi dibagi sebanyak kelompok menurut anggota timnya. Tiap-tiap tim diberi satu set materi lengkap masing-masing individual dan ditugaskan untuk memiliki topik mereka. Kemudian siswa di pisahkan menjadi kelompok ahli atau rekan yang terdiri dari seluruh siswa di kelas yang mempunyai bagian informasi yang sama. (Isjoni 2013). Digrup para ahli siswa saling membantu mempelajari materi digrup ahli, kemudian mereka kembali ke tim Jigsaw untuk mengajarkan materi tersebut

kepada teman setim dan berusaha untuk mempelajari materi. Teknik ini sama dengan teka teki yang disebut pendekatan Jigsaw.

Zaini (2008: 56) menjelaskan bahwa model pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Sudrajat (2008:1) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model pembelajaran kooperatif jigsaw memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar.

1.3.2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Langkah-langkah kegiatan model pembelajaran tipe Jigsaw adalah sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok heterogen yang beranggota 4-6 orang
- b. Tiap orang dalam kelompok diberi sub topik yang berbeda

- c. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dengan kelompok ahli.
- d. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah di bagi sesuai dengan banyaknya kelompok.
- e. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
- f. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar kembali kekelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada kelompoknya.
- g. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi
- h. Guru memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan
- i. Siswa mengerjakan tes individual atau kelompok yang mencakup semua topik.

Adapun kegiatan pembelajaran aktif tipe Jigsaw ini diatur secara instruksional sebagai berikut:

- 1) 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.

2.3.3 Fungsi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Nurhadi (2004:112) menyatakan bahwa metode jigsaw berfungsi:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran yang ingin dicapai disampaikan pada siswa sekaligus memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) Menyajikan informasi, informasi yang ingin disampaikan dapat disajikan kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
- 3) Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari metode jigsaw untuk memotivasi siswa untuk belajar, menyajikan informasi melalui demonstrasi, dan mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Jigsaw

Widaningsih 2012: 42 beberapa kelebihan dan kekurangan dari penerapan model jigsaw tersebut, diantaranya:

1. Kelebihan Penerapan Model Jigsaw
 - a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan berkomunikasi
 - b. Adanya interaksi sosial yang baik dalam kelompok
 - c. Membuat siswa lebih aktif dan kreatif

- d. Dengan adanya penghargaan yang diberikan pada kelompok pencapaian prestasi yang baik.
- 2. Kekurangan model pembelajaran Jigsaw
 - a. Diperlukan kesadaran siswa untuk memaksimalkan kinerjanya
 - b. Memerlukan persiapan waktu yang cukup lama dan persiapan yang matang dalam membuat bahan ajar

Dari uraian di atas bahwa dengan adanya kerja sama atau metode pelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat memberi keuntungan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, diperlu adanya metode pembelajaran bervariasi agar siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan ide atau gagasan atau pendapatnya sendiri.

2.4 Media Gambar

2.4.1 Pengertian Media Gambar

Pengertian Media Gambar Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima

pesan. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media gambar adalah media visual yang hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara.

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik.

Adapun prinsip-prinsipnya antara lain adalah:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
- 3) Menyajikan media dengan tepat
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Menurut Sadirman Arief S (2003: 12) media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan antara komponen dalam masalah tersebut dan bisa terlihat lebih jelas.

Media gambar juga dapat diartikan sebagai media segala sesuatu yang bisa diimplementasikan secara visual dalam wujud dua dimensi sebagai pemikiran atau pun curahan yang beragam, contohnya seperti lukisan, film, slide, potret dan sebagainya.

Sehingga melalui gambar pahlawan Ir. Soekarno dan Ki Hajar Dewantara murid dapat meneladani nilai nilai karakter dari tokoh tersebut, guru dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistis. Dalam membuat paragraf, siswa bisa menyusun kata-kata dari gambar yang dilihat. Selanjutnya, dalam materi pelajaran berbicara, siswa bisa mengkritik atau memuji gambar yang dijadikan media pembelajaran.

2.4.2 Manfaat Media Gambar

Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen-komponen berikut yaitu tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, sumber belajar, evaluasi, dan media belajar. Dengan dimanfaatkannya media belajar yang sesuai, maka diharapkan proses belajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan. Media gambar merupakan salah satu bentuk media ajar yang termasuk jenis media visual, yang diketahui memberi pengaruh paling besar terhadap siswa di antara jenis media lainnya.

Menurut Subana (1998:322) menjelaskan manfaat dari gambar sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Menimbulkan daya tarik pada diri siswa.
- 2) Mempermudah pengertian / pemahaman siswa.
- 3) Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak
- 4) Memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati.

- 5) Menyingkat suatu uraian, informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian Panjang.

Mungkin dapat disimpulkan manfaatnya secara umum ialah dapat mempermudah dan memperjelas pemahaman sesuatu yang penting atau yang ingin disampaikan kepada si penerima, sebab itu penggunaan media gambar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin baik penggunaan media gambar yang dilakukan dan digunakan oleh guru maka akan semakin baik pula hasil yang akan diraih oleh suatu lembaga pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2.4.3 Jenis-Jenis Media Gambar

Jenis-jenis atau contoh media gambar dalam pembelajaran dapat menjadi tujuan yaitu:

- 1) Kartun adalah salah satu media gambar yang unik untuk mengemukakan gagasan atau ide
- 2) Komik adalah sebuah media gambar yang unik selain kartun perbedaan komik mempunyai karakter yang memerankan cerita dalam urutan.
- 3) Poster adalah media gambar yang dalam bentuk ilustrasi yang disederhanakan ini dibuat dalam ukuran besar agar bisa dilihat dengan jelas.
- 4) Gambar fotografi adalah media gambar yang dibuat dengan cara mengambil gambarnya dengan sebuah alat digital
- 5) Grafik adalah media gambar yang digunakan untuk menyajikan data

2.4.4. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

1. Kelebihan Menggunakan media Gambar menurut (Sadiman : 1996: 31).

Terdiri dari:

- a. Sifatnya kongkrit. Gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.
 - b. Gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya. Air terjun niagara atau danau toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan menit yang lalu kadang-kadang tak dapat dilihat seperti apa adanya. Gambar atau foto sangat bermanfaat dalam hal ini.
 - c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
 - d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
 - e. Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus
2. Kelemahan media gambar terdiri atas:
- a. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.
 - b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif
 - c. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran

2.4.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar

Sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah menggunakannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media dapat berjalan dengan baik. Adapun yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media gambar diantaranya adalah :

1) Objektifitas

Unsur objektifitas dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan artinya guru tidak boleh memilih media atas dasar kesenangan pribadi, media pengajaran menunjukkan keaktifan dan efisiensi yang tinggi maka guru jangan merasa bosan menggunakannya.

2) Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik isinya atau strukturnya.

3) Kualitas teknis

4) Situasi dan kondisi

5) Keaktifan dan efisiensi penggunaan media. Keefektifan berkenaan dengan hasil belajar yang dicapai, efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil belajar

Langkah langkah Penggunaan Media Gambar yaitu:

- a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- b. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas

- c. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar
- d. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
- e. Guru memberikan tugas kepada siswa.

2.5. Karakter Siswa

2.5.1 Pengertian Karakter

Istilah karakter yang dalam bahasa inggris character berasal dari istilah Yunani dari kata charassein yang berarti membuat tajam. Karakter juga dapat mengukir, Sifat utama ukiran adalah melekat kuat di atas benda yang diukir

Maskawih (1994:56) berpendapat bahwa karakter merupakan keadaan jiwa. Keadaan ini menyebabkan jiwa bertindak tanpa dipikir atau dipertimbangkan secara mendalam. Keadaan ini ada dua jenis:

- a. Alamiah dan bertolak dari watak, misalnya pada orang yang gampang sekali marah karena hal yang paling kecil, atau yang takut menghadapi insiden yang paling sepele, tertawa berlebihan hanya karena suatu hal yang amat sangat biasa yang membuatnya kagum
- b. Tercipta melalui kebiasaan dan latihan. Pada mulanya keadaan ini terjadi karena dipertimbangkan dan dipikirkan, namun kemudian melalui praktek terus menerus, menjadi karakter.

Suatu komitmen untuk membumikan karakter adalah refleksi dari intruksi presiden, Nomor 1 tahun 1010 tentang percepatan pelaksanaan prioritas pembangunan nasional tahun 2010.

Dalam prioritas bidang pendidikan, pemerintah memprogramkan penguatan metodologi dan kurikulum dengan tindakan penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa. Brata, (2019:33)

Pendidik karakter di mulai sejak usia dini pada serta didik di mulai dari lingkungan yang paling dekat dan mengisinya dengan nilai anak, karakter yang disejajarkan dengan kepribadian, atau watak terbentuk melalui proses sosialisasi, proses sosialisasi sebagai proses pembelajaran diri untuk berusaha mencari, menemukan, menerima dan mengambil alih dan nilai kehidupan yang ada disekitar peserta didik, peserta didik menerima pengaruh mendapatkan asupan ilmu dan bimbingan dari pendidik (orang dewasa yang ada dilingkungannya, apakah guru, orang tua dan tokoh masyarakat) yang dapat membentuk karakternya. (Legawa, 2001)

Ramli (2003) menjelaskan bahwa pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda

Uraian diatas meninggalkan pesan bahwa karakter harus diwujudkan secara nyata melalui tahapan-tahapan tertentu. Salah satu tahapan yang dapat dilakukan yaitu tahap membangun karakter melalui pendidikan guna membuat Negara ini mamiliki karakter yang kuat dan bermartabat.

2.5.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter di sekolah mengarahkan pada pembentukkan kultur sekolah (proses pembudayaan), yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan, keseharian dan simbol-simbol yang dipraktekkan. Kultur merupakan ciri khas, karakter dan pencitraan sekolah dimata masyarakat.

Menurut Dharma Kesuma dkk adapun tujuan pendidikan karakter dalam lingkup sekolah memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian / kepemilikan peserta yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan
- b. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak berkesesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah
- c. Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Tujuan pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulus dari sekolah). Penguatan mengarahkan proses pendidikan pada proses pembinaan yang disertai oleh logika dan refleksi terhadap proses dan dampak dari proses

pembiasaan yang dilakukan oleh sekolah baik dalam kelas maupun sekolah. Hal ini mempengaruhi bahwa proses pendidikan harus dilakukan secara kontekstual. Selanjutnya pendidikan Karakter juga memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Dengan adanya pendidikan karakter peserta didik diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud perilaku sehari-hari. Jadi pendidikan karakter akan membentuk atau membuat seseorang menjadi pribadi yang memiliki karakter yang baik dan tangguh untuk dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

2.5.3 Fungsi Karakter

Fungsi pendidikan karakter menurut Zubaedi (201:218) dibagi menjadi tiga fungsi utama yakni:

- a. Fungsi pembentuk dan pengembangan potensi

Agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk berpikir baik, berhati nurani baik, dan berperilaku baik dan berbudi luhur.

- b. Fungsi untuk penguatan dan perbaikan

Memperbaiki dan menguatkan peran individu, keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan pemerintah untuk melaksanakan tanggung

jawabnya dan berpartisipasi dalam mengembangkan potensi kelompok, instansi, atau masyarakat secara umum.

c. Fungsi penyaring

Pendidikan karakter dapat digunakan agar masyarakat dapat memilih dan memilah budaya bangsa sendiri dan dapat menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa sendiri yang berbudi luhur.

2.5.4 Macam-Macam Karakter

Menurut Pusat Kurikulum Kementrian Pendidikan Nasional (2010 : 9-10), macam-macam bentuk karakter antara lain:

- 1) Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan agama lain.
- 2) Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- 3) Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

- 6) Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- 8) Demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya serta orang lain. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, serta didengar.
- 9) Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- 10) Bersahabat/komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- 11) Cinta damai adalah sikap, perkataan, atau tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- 12) Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif adalah berpikir serta melakukan sesuatu berdasarkan kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara baru dari apa yang telah dimiliki
- 13) Cinta tanah air yaitu cara berpikir, berindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan sendiri.
- 14) Semangat kebangsaan

- 15) Rasa ingin tahu yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari dilihat dan didengar.
- 16) Peduli lingkungan adalah sikap atau tindakan yang selaluberupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, serta mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17) Tanggung jawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara maupun Tuhan Yang Maha Esa.
- 18) Peduli sosial yaitu sikap dan tindakan yang ingin memberi bantuan pada orang lain.

Berdasarkan teori di atas disimpulkan bahwa karakter setidaknya memiliki 18 macam. Delapan belas karakter tersebut seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, cinta tanah air, semangat kebangsaan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Karakter-karakter tersebut harus ditanamkan pada setiap pendidik agar dapat berdampak positif di kehidupan sehari-hari.

2.6. Hasil Belajar

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering disebut sebagai ukuran untuk mengetahui berapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Jadi hasil belajar merupakan

perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Hasil belajar secara umum dapat dikategorikan menjadi tiga indikator yaitu:

- 1) Efisien pembelajaran yang bisa diukur dari tingkat keberhasilan prestasi siswa dari berbagai sudut.
- 2) Efisien pembelajaran yang biasanya diukur dari waktu pembelajaran atau biaya pembelajaran
- 3) Daya tarik pembelajaran yang biasanya diukur tendensi siswa ingin belajar secara terus-menerus, secara spesifik hasil belajar ialah suatu kinerja yang di indikasikan sebagai sesuatu kapabilitas (kemampuan yang telah diperoleh).

Menurut Darsono (2000:27) prinsip-prinsip belajar meliputi:

- 1) Belajar yang paling efektif apabila didasari oleh motivasi yang murni atau bersumber dari diri sendiri.
- 2) Belajar harus bertujuan terarah dan jelas bagi siswa
- 3) Belajar memerlukan bimbingan
- 4) Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa yang telah dipelajari dapat didiskusikan
- 5) Belajar harus disertai keinginan dan kemampuan yang kuat untuk mencapai hasil dan tujuan yang ingin dicapai.
- 6) Belajar dianggap berhasil apa bila siswa berhasil mentransferkan atau menerapkan dalam kegiatan sehari-hari.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami, memiliki materi pembelajaran tertentu. Atas dasar pendidik menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

2.6.2 Jenis-Jenis Belajar

Susanto (2013:6) menjelaskan macam-macam hasil belajar yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

1) Ranah kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari empat aspek yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian hasil belajar secara afektif kurang mendapatkan perhatian dari guru. Para guru masih lebih banyak menilai ranah kognitif semata. Contoh hasil belajar afektif terlihat pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, motivasi belajar, disiplin, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah psikomotoris.

Hasil belajar terlihat dalam bentuk keterampilan atau skil dalam bertindak individu.

2.6.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Aunurrahman (2009:177) faktor internal yang mempengaruhi proses belajar siswa, diantaranya:

1) Ciri khas/karakteristik siswa

Persoalan internal pembelajaran, berkaitan dengan kondisi kepribadian siswa baik fisik maupun mental. Masalah belajar yang berkaitan dengan dimensi siswa sebelum belajar berkenaan dengan minat, kecakapan dan pengalaman-pengalaman. Siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar dapat dilihat dari kesediaan siswa untuk mencatat pelajaran, mempersiapkan buku dan alat-alat tulis.

2) Sikap terhadap belajar adalah kecendrungan seseorang untuk berbuat.

Sikap sesungguhnya berbeda dengan perbuatan, karena perbuatan merupakan implementasi atau wujud nyata dari sikap, sikap seseorang akan tercermin melalui tindakannya.

3) Motivasi belajar adalah motivasi dalam kegiatan belajar adalah kekuatan yang dapat menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-

potensi yang ada pada dirinya dan potensi diluar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar.

1. Konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang seringkali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain diri individu yang sedang belajar.

2. Mengolah bahan belajar

Mengolah bahan belajar dapat diartikan sebagai proses berpikir seseorang untuk mengolah informasi-informasi yang diterima sehingga menjadi bermakna.

3. Menggali hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran kita merasa kesulitan menggali kembali hasil belajar yang sebelumnya sudah kita temukan. Suatu proses mengaktifkan kembali pesan-pesan yang telah tersimpan dinamakan menggali hasil belajar.

4. Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relatif lama sehingga memberikan ciri dalam aktivitas belajar yang dilakukannya.

Aunurrahman (2009:187), Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

1. Faktor guru

guru tidak hanya sekedar sebagai guru di depan kelas, akan tetapi juga sebagian dari organisasi yang turut serta menentukan kemajuan sekolah bahkan di masyarakat.

2. Lingkungan sosial (termasuk teman sebaya) Sebagai makhluk sosial siswa tidak mungkin melepaskan dirinya dari interaksi dengan lingkungan, terutama teman-teman sebaya disekolah.
3. Kurikulum sekolah yaitu panduan yang dijadikan sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran.
4. Sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek. Aspek-aspek itu terdiri dari faktor internal dan eksternal siswa. Faktor yang terdapat dalam diri siswa yaitu kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran sedangkan faktor eksternal siswa yaitu faktor yang berupa rangsangan yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dengan kata lain pendidikan anak merupakan tanggung jawab semua pihak karena semua komponen di sekitar dapat mempengaruhi belajar siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Gambar Pahlawan Untuk Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar Siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar



UNMAS DENPASAR

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka dapat digambarkan bagaian sebagai berikut:

Gambar 2.7. Kerangka Berpikir



Gambar kerangka berpikir untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa

2.8. Hipotesis

Dalam suatu penelitian, hipotesis merupakan pedoman, karena data yang dikumpulkan adalah data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang dinyatakan dalam hipotesis tersebut. Hipotesis adalah kebenaran yang masih lemah, maka perlu diuji untuk menegaskan apakah hipotesis tadi dapat diterima

atau harus diterima atau harus ditolak, berdasarkan fakta atau data empirik yang telah dikumpulkan .

Menurut Nanang Margono (2010:57) hipotesis adalah dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji dan dirangkum kesimpulannya secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka.

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan bahwa kooperatif tipe Jigsaw akan meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa di rumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

2.8.1 Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis media gambar pahlawan dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Denpasar.

