BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Jigsaw Learning

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.[1] Secara etimologi, metode berasal dari bahasa Yunani ”Metodhos”. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu “metha” yang berarti melalui dan “hodhos” yang berarti jalan atau cara.[2]

Menurut Sanjaya, metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Metode dalam sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran. Suatu strategi

[1] Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 7.

[2] Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), h. 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.[3]

Dengan demikian metode mempunyai arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dari dua pengertian metode tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan-tahapan tertentu.

Di lembaga pendidikan, peserta didik yang dalam proses belajar mengajar diarahkan agar dapat menerima atau menguasai lebih-lebih mengembangkan bahan pelajaran, maka cara-cara mengajar serta cara belajar haruslah setepat-tepatnya dan seefisien mungkin. Dengan kata lain metode belajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan belajar mengajar.

Metode mengajar merupakan suatu kemampuan dasar dan seorang guru yang paling penting dalam meraih sukses di sekolah. Guru yang tidak menguasai metode mengajar jangan diharap dapat melaksanakan tugas mengajarnya dengan baik.

Seorang guru sebelum memutuskan untuk memilih suatu metode agar lebih efektif maka ia harus juga mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

a. kesesuaian metode dengan tujuan pengajaran

[3]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2007), Cet.3, h. 147.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. kesesuaian metode dengan materi pelajaran

c. kesesuaian metode dengan sumber dan fasilitas tersedia

d. kesesuaian metode dengan situasi-kondisi belajar mengajar

e. kesesuaian metode dengan kondisi siswa

f. kesesuaian metode dengan waktu yang tersedia.[4]

Untuk dapat menentukan metode dan media mengajar yang baik, guru tentu harus memahami siapa peserta didiknya dan melihat secara psikologi pada masa atau usia tersebut pendekatan semacam apa yang diperlukan. Guru harus bisa memadukan karakteristik anak dengan pelajaran yang akan disampaikan, yaitu berupa metode jigsaw learning. Dengan metode ini diharapkan mencapai tujuan pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Metode pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk saling ketergantungan positif, interaktif tatap muka, akutabilitas individual, dan keterampilan sosial

2. Pengertian Jigsaw Learning

Secara bahasa, arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pengajaran dengan model Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu

[4] Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), cet. 13, h. 88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.[5]

Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi untuk mencapai prestasi yang maksimal.[6] Dalam penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri dari tim ahli sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan oleh guru maksimal lima pertanyaan sesuai dengan jumlah tim ahli.[7] Model ini diterapkan bila materi yang dikaji dalam bentuk narasi tertulis, misalnya kajian-kajian sosial, sastra dan bagian sains yang bertujuan untuk memperoleh konsep dan keterampilan.

Model ini mendorong siswa untuk bekerjasama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok memahami dan mendalami sesuatu, kemudian digabung menjadi satu dengan anggota-anggota yang lain untuk memperoleh pemahaman yang utuh.

Menurut Arend ada empat pendekatan pembelajaran kooperatif.[8] *Pertama,* STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang menggunakan STAD juga mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi

---

[5] Mel Silberman, *Active Learning, terj. Sarjuli, et.al.,* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), h. 217.

[6] Zulfiani dkk., *Strategi Pembelajaran Sains,* (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta, 2009), h. 143.

[7] Hamzah, *Belajar*, h. 98.

[8] Muslimin Ibrahim dkk, Pembelajaran Kooperatif, (Surabaya: Uneversity Press,2001), h. 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, setiap kelompok harus heterogen, terdiri dari laki- laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pelajarannya dan kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran melalui tutorial, kuis, satu sama lain untuk memahami dan atau melakukan diskusi. Secara individual setiap minggu atau setiap dua minggu siswa diberi kuis. Kuis itu di skor dan setiap individu diberi skor perkembangan. Skor perkembangan ini tidak berdasarkan pada skor mutlak siswa, tetapi berdasarkan pada seberapa jauh skor itu melampaui rata-rata skor yang lalu. Setiap minggu pada suatu lembar penilaian singkat atau dengan cara lain, diumumkan tim- tim dengan skor tertinggi, siswa yang mencapai skor perkembangan tinggi, atau siswa yang mencapai skor sempurna pada kuis-kuis itu. Kadang-kadang seluruh tim yang mencapai kriteria tertentu dicantumkan dalam lembar itu.

Kedua, Investivigasi kelompok. Mungkin merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan. Model ini dikembangkan pertama kali oleh Thelan. Berbeda dengan STAD dan jigsaw, siswa terlibat dalam perencanaan baik topik yang dipelajari maupun bagaimana jalannya penyelidikan mereka. Pendekatan ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit daripada pendekatan yang lebih terpusat pada guru. Dalam penerapan investivigasi kelompok ini guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 siswa yang heterogen. Dalam beberapa kasus, kelompok dapa t dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu. Selanjutnya memilih topik untuk diselidiki, melakukan penyidikan yang mendalam atas topik yang dipilih itu. Selanjutnya menyiapkan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

Ketiga, Pendekatan Struktural. Pendekatan ini dikembangkan oleh Spencer Kagen dan kawan-kawan. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan pendekatan lain, namun pendekatan ini memberi penekanan pada pengguanaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur tugas yang dikembangkan oleh Kagen ini dimaksud sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional, seperti resitasi, dimana guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas dan siswa memberi jawaban setelah mengangkat tangan dan ditunjuk. Struktur yang dikembangkan oleh Kagen ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif, daripada penghargaan individual. Ada struktur yang dikembngakan untuk meningkatkan perolehan isi akademik, dan ada struktur yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan sosial atau keterampilan kelompok. Dua macam struktur yang terkenal adalah think-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pair-share dan number-head-together, yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan isi akademik atau untuk mengecek pemahaman siswa terhadap isi tertentu. Sedangkan active listening dan time token, merupakan dua contoh struktur yang dikembangkan untuk mengajarkan keterampilan sosial. Yang keempat, Jigsaw.

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas Jhon Hopkins.[9]

Dari beberapa pendapat tersebut di atas, maka metode kooperatif model jigsaw adalah suatu strategi dalam pengajaran yang membagi siswa menjadi 4-6 kelompok sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dimana dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.

3. Tujuan Metode Jigsaw Leaning

Tujuan pembelajaran metode jigsaw adalah untuk melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggiungjawab secara individu untuk membantu memahamkan tentang sesuatu materi pokok kepada teman sekelasnya.[10] Pembelajaran yang menggunakan metode ini menganut pada teori kognitif Jean Piaget dan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme

---

[9] Ibid, h. 29.
[10] Ismail, SM, *Strategi*, h. 83.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Pembinaan pengetahuan seperti ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis.[11]

4. Manfaat Metode Jigsaw Learning

Ada beberapa manfaat yang dapat penulis simpulkan dari deskripsi tentang model pembelajaran jigsaw, di antara manfaatnya adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan kemampuan diri tiap individu 2) Saling menerima kekurangan terhadap perbedaan individu yang lebih besar 3) Konflik antar pribadi berkurang 4) Sikap apatis berkurang 5) Pemahaman yang lebih mendalam 6) Motivasi lebih besar 7) Hasil belajar lebih tinggi 8) Retensi atau penyimpanan lebih lama 9) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi 10) Cooperative learning dapat mencegah keagresifan dalam sistem kompetisi dan keteransingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.

[11] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi, Dan Implementsainya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran KTSP*, Jakarta: (Bumi Aksara, 2011), h. 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Jigsaw

Sesuai dengan namanya, teknis penerapan tipe Jigsaw ini maju mundur seperti gergaji. Dalam proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:[12]

a. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
b. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari ini. Pengajar bisa menuliskan topik dipapan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstormins* ini dimaksud untuk mengaktifkan *schemata (bagan)* siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
c. Bagi anak didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi pelajaran yang ada. Jika jumlah anak didik adalah 50, sementara jumlah materi pelajaran yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi 5 orang, kemudian setelah proses (diskusi kelompok) selesai gabungkan kedua kelompok tersebut.
d. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda.

[12] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 389.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok.

f. Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.

g. Beri anak didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja mereka pelajari. Pengecekan pemahaman anak didik dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan mereka dalam memahami materi.

h. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu, diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

Menurut Elliot Aronson dalam Trianto, metode Jigsaw langkahnya sebagai berikut:[13]

a. Kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen.

b. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks, dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut.

c. Para anggota dari beberapa tim yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut.

---

[13] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan Dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP),* (Jakarta: Kencana, 2010), cet II, h. 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Selanjutnya para siswa yang berada dalam kelompok pakar (ahli) kembali ke kelompok semula (*home teams*) untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar (ahli).

e. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam "*home teams*", para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari.

Dari pendapat diatas, langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan tipe jigsaw antara lain siswa dikelompokkan dimana tiap kelompok terdiri 5-6 siswa yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Tiap kelompok mempelajari materi yang berbeda-beda, dan semuanya memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan materi kepada temannya sendiri ataupun kepada kelompok lainnya serta kegiatan belajar diakhiri dengan diskusi mengenai materi pelajaran yang baru saja dipelajari. Ada beberapa unsur dasar dalam pengajaran *cooperatif* yang perlu diperhatikan:

1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok
6) Siswa berbagai kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7) Siswa diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010:44) langkah-langkah dalam model pembelajaran tipe *jigsaw*, yaitu:

a. Peserta didik dikelompokkan menjadi 4 anggota tim.
b. Setiap anggota dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
c. Anggota dari tim yang berbedayakan telah mempelajari bagian atau sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
d. Setelah selesai, diskusi sebagai tim ahli setiap anggota kembali kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan anggota lainnya mendengarkannya.
e. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
f. Guru memberi evaluasi.
g. Penutup.

Dalam penelitian ini, menggunakan langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan kegiatan inti mengacu pada pendapat Nanang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hanafiah dan Cucu Suhana,dan kemudian dikembangkan menjadi langkah-langkah berikut:

1) Pendahuluan
   a) Salam
   b) Presensi
   c) Apersepsi
   d) Motivasi
2) Kegiatan inti
   a) Menyampaikan tujuan pembelajaran
   b) Membagikan hand out dan jobsheed
   c) Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw:*
      (1) Peserta didik dikelompokkan kedalam 6 anggota tim.
      (2) Setiap anggota tim diberi tugas dengan materi berbeda.
      (3) Guru menjelaskan materi pembelajaran.
      (4) Para siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok anggota yang baru (kelompok ahli) untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi materi mereka.
      (5) Presentasi oleh masing-masing kelompok ahli
      (6) Guru mengklarifikasi hasil diskusi atau presentasi apabila terjadi kesalahan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(7) Setelah selesai,diskusi sebagai tim ahli setiap anggota kembali kekelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan setiap anggota lainnya mendengarkan.

d) Guru meminta siswa mengerjakan tugas membuat macam-macam pola.

e) Guru mengevaluasi hasil pekerjaan siswa

f) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.

3) Penutup

Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, guru dan siswa mengadakan refleksi pelajaran, kemudian pembelajaran ditutup.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kondisi semacam ini diharapkan tercipta suasana saling ketergantungan antar siswa, sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya berasal dari guru dan buku saja melainkan teman sesama. Dengan pastisipasi dan keaktifan siswa tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar akan lebih bermakna. Salah satu cara untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan membuat satu tim atau kelompok. Agar siswa dapat bekerjasama dengan baik didalam kelompoknya, maka mereka perlu diajari keterampilan-keterampilan kooperatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Faktor Pendukung Metode Jigsaw

Pemebelajaran kooperatif Jigsaw ini merupakan lingkungan dimana siswa belajar bersama dalam satu kelompok kecil yang heterogen, untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa melakukan interaksi sosial untuk mempelajari materi yang diberikan kepadanya, dan bertanggungjawab untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya. Jadi siswa dilatih untuk berani berinteraksi dengan sesamanya. Pembelajaran dengan model ini akan sangat berkembang jika siswa menguasai pelajaran yang tentunya didukung dengan buku-buku pelajaran yang relevan.

7. Faktor Penghambat Metode Jigsaw

Tidak selamanya proses belajar dengan metode *jigsaw* berjalan dengan lancar. Ada beberapa hambatan yang dapat muncul. Yang paling sering terjadi adalah kurang terbiasanya peserta didik dan pengajar dengan metode ini. Peserta didik dan pengajar masih terbawa kebiasaan metode konvensional, di mana pemberian materi terjadi secara satu arah. Faktor penghambat lain adalah kurangnya waktu. Proses metode ini membutuhkan waktu yang lebih banyak, sementara waktu pelaksanaan metode ini harus disesuaikan dengan beban belajar sesuai dengan kurikulum.[14]

8. Kelebihan dan Kekurangan Metode Jigsaw

1) Kelebihan Metode Jigsaw

[14](http://telaga.cs.ui.ac.id/WebKuliah/MetodologiPenelitian/laporan4/kelompok5.doc), diakses pada tanggal 18 November 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.
b. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi bertambah.
c. Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosialyang baik dalam hubungan belajar.
d. Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

2) Kekurangan Metode Jigsaw

a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing–masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
b. Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
c. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk merubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pembelajaran

Ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya "pengajaran" adalah upaya untuk membelajarkan siswa.[15] Dalam konteks, pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.[16]

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan

---

[15] Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran dalam Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 11.

[16] Dimyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2009), h. 157.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh peserta didik atau siswa. Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah.
b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah.
c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
d. Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadap kehidupan masyarakat sehari-hari.[17]

Menurut Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nazarudin, pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal.[18]

Menurut berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

---

[17] Oemar Hamlik, *Kurikulum dan Pembelajaran,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 54.
[18] Nazaruddin, *Manajemen Pembelajaran,* (Jogjakarta: Teras, 2007), h. 162.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Moedjiono dan Dimyati komponen-komponen proses belajar megajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evalusi.[19]

1) Peserta didik

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaaan dan fikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya.[20]

Menurut undang undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap.

2) Guru

---

[19] Dimyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1993), h. 23.

[20] Nazaruddin, *Manajemen Pembelajaran,* (Jogjakarta: Teras, 2007), h. 49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengertian guru menurut Muhammad Ali merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakterisrik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar.[21]

Dari pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa guru adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan. Berkaitan dengan penelitian ini guru dalam pembelajaran mata diklat membuat pola adalah guru yang ahli di bidangnya dan berkompeten, tentunya guru yang bisa membimbing siswa dalam pembuatan pola.

3) Tujuan Pembelajaran

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih

[21] *Ibid.,* h. 161.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sukmadinata mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:[22]

1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
4) Memudahkan guru mengadakan penilaian

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan didapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri.

4) Materi/isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (instructional materials) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan

[22] Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), h. 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator.

5) Metode

Metode pembelajaran menurut Oemar Hamalik merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Nana Sudjana metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Soetopo metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1) Metode ceramah

Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melaui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta diklat.

2) Metode Diskusi

Diskusi diartikan sebagai suatu proses penyampaian materi, dimana guru bersama subjek didik mengadakan dialog bersama untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mencari jalan pemecahan dan menyerap serta menganalisis satu atau sekelompok materi tertentu.

3) Metode Tugas

Tugas diartikan sebagai materi tambahan yang harus dipenuhi oleh subjek didik, baik didalam maupun diluar kelas.

4) Metode Latihan Inkuiri

Latihan inkuiri diartikan sebagai proses mempersiapkan kondisi agar subjek didik siap menjawab teka teki.

5) Metode Karyawisata

Metode karya wisata diartikan sebagai suatu strategi belajar mengajar, dimana guru dan muridnya mengunjungi suatu tempat tertentu yang relevan untuk memperoleh sejumlah pengalaman empiris.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pesan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa media pengajaran sebagai alat bantu mengajar.

Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Sudarwan Danim media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

2) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow sebagaimana yang telah di kemukakan oleh Azhar Arsyad dibagi kedalam 2 kategori

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir:[23]

a) Pilihan Media Tradisonal:

(1) Visual diam yang di proyeksikan, meliputi : proyeksi *apaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead, slides*, dan *filmstrip*

(2) Visual yang tak di proyeksikan, meliputi : gambar, poster, foto, *charts,* grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu

(3) Audio, meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*

(4) Penyajian multimedia, meliputi: slide plus suara (tape) dan *multi image*

(5) Visual dinamis yang di proyeksikan, meliputi: film, televise, dan video

(6) Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram, *jobsheet*, *workbook,* majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas *(hand-out)*

(7) Permainan, meliputi: teka teki, simulasi, dan permainan papan

[23] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(8) Realita, meliputi: model, *spacimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka)

b) Pilihan Media Teknologi Mutakhir:

(1) Media berbasis telekomunikasi, meliputi: telekonferen, kuliah jarak jauh

(2) Media berbasis mikroprocesor, meliputi: *computerassisted* instruction, permainan komputer, sistem tutor inteligen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk.*

3) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:[24]

a) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku

b) Pembelajaran bisa lebih menarik

c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif

d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat

e) Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan

f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan

[24] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari

h) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

4) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru.[25] Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu.

C. Efektifitas

1. Pengertian Efektifitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki makna tercapainya suatu keberhasilan sesuai tujuan yang telah ditetepkan sebelumnya. Menurut I

[25] Nana Sudjana, *Evaluasi Hasil Belajar,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Made Budi, efektivitas adalah suatu keadaan yang terjadi sebagai akibat yang dikehendaki.[26]

Efektifitas adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.[27] Menurut Robbins dalam Daryanto,[28] efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri dari seseorang, efektivitas tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari sisi persepsi maupun sikap seseorang dan sebagai ukuran kepuasan yang dicapai oleh seseorang. Efektifitas pembelajaran akan meningkat apabila guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.[29]

Dengan kata lain bahwa efektifitas akan tercapai bila komponen input, proses, dan output masing-masing mendukung target yang menjadi tujuan yang dicita-citakan. Input yaitu adanya kesiapan guru, siswa dan sarana pembelajaran. Proses yaitu adanya solusi dari hambatan-hambatan aktifitas pembelajaran. Output adalah hasil yang dicapai dalam pembelajaran

---

[26] Budi, I Made.. Analisis Efektivitas dan Efisiensi Pajak Reklame serta Prospeknya di Kabupaten Bandung. .Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana, 2013/Vol.2. No.4, h.194.

[27] E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah,* (Bandung: Rosda Karya, 2003), h. 82.

[28] Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting DalamMencapai Tujuan Pembelajara,* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 27.

[29] Rusman. *Model-Model Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 144.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut.[30] Dengan demikian, Efektifitas berkait kelindan antara ketercapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Jadi tidak hanya hasil saja yang dilihat tapi secara keseluruhan dari sistem.[31]

2. Efektifitas dalam Pembelajaran

Efektifitas dalam suatu pembelajaran merupakan peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Mohamad Jauhar, pembelajaran dapat dikatankan efektif (effective berhasil guna) jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Di samping itu, juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang "didapat" siswa. Guru pun diharapkan memperoleh "pengalaman baru" sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya. Untuk mengetahui keefektifan sebuah proses pembelajaran, maka pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi.[32] Evaluasi yang dimaksud disini bukan sekedar tes untuk siswa, tetapi semacam refleksi, perenungan yang dilakuakan oleh guru dan siswa, serta didukung oleh data catatan guru. Hal ini sejalan dengan kebijakan penilaian berbasis kelas atau penilaian authentic yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar. Di satu sisi guru menjadi pengajar yang efektif karena :

1) Menguasi materi yang diajarkan
2) Mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh.

---

[30] Ibid, h. 83.

[31] Umi Fatonah, Efektifitas Pembelajaran PAI pada program kelas akselerasi di SMUN 8 Yogyakarta, (Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Suka, 2003), h. 29.

[32] Mohamad Jauhar, *Implementasi Paikem; Pembelajaran Aktif,* (Jakarta: Prestasi PustaKarya, 2011), h. 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Mengharagai siswa dan memotivasi siswa. Disisi lain, siswa menjadi pembelajar yang efektif dalam arti:

a) Menguasai pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang diperlukan.

b) Mendapat pengalaman yang baru yang berharga.[33]

3. Barometer Efektifitas Pembelajaran

Ukuran Efektif tdiaknya pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut;

Pertama, waktu yang digunakan, apakah waktu yang digunakan mencukupi atau kurang. Kedua, kwantitas siswa yang berhasil mencapai tujuan belajar dalam waktu yang telah ditentukan. Ketiga, keterlaksanaan aspek tugas dan fungsi dengan baik, baik tugas dan fungsi guru maupun siswa.[34] Keempat, aspek rencana atau program, yakni adanya meteri pembelajaran yang tertuang dalam kurikulum yang telah ditetapkan. Kelima, aspek aturan main, yaitu adanya ketentuan dan aturan yang telah dibuat untuk peserta didik dapat berfungsi dengan baik. Keenam, Aspek ketercapaian idealisme. Yaitu apabila peserta didik mencapai prestasi optimal dari sebuah tujuan pembelajaran.[35]

---

[33] *Ibid,* h. 165.

[34] Mudhafir, *Teknologi Instruksional,* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003), h. 164.

[35] Aswani Sujud, *Matra Fungsional Administrasi Pendidikan,* (Yogyakarta: Purbasari, 2001), h. 154.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Faustini Cardoso Gomes, untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran dapat dievaluasi berdasarkan informasi yang diperoleh pada lima tingkatan:

Pertama, Reactions, yaitu untuk mengetahui opini dari para peserta didik mengenai pembelajaran, dengan menggunakan kuesioner, pada akhir pelatihan para peserta ditanya mengenai seberapa jauh mereka puas terhadap pembelajaran secara keseluruhan, terhadap guru, materi yang disampaikan, isinya, bahan-bahan yang disediakan, dan lingkungan pembelajaran (ruangan, waktu istirahat, makanan, suhu udara).

Kedua, Learning, yaitu untuk mengetahui seberapa jauh para peserta didik menguasai kensep-konsep, pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang sampaikan guru selama pembelajaran. Biasanya dilakukan dengan mengadakan test tertulis (essay atau multiple choice), test performansi dan latihan-latihan simulasi.

Ketiga, Behaviors, menilai dari para peserta didik sebelum dan sesudah pelatihan, dapat dibandingkan guna mengetahui tingkat pengaruh metode pembelajaran terhadap perubahan performansi mereka.

Keempat, Organizational result, yaitu utuk menguji dampak metode pembelajaran terhadap siswa mengenai penguasaan materi pembelajaran secara keseluruhan..[36]

[36] Gomes, Faustino Cardoso. Managemen Sumber Daya Manusia. (Yogyakarta: Andi Offset.2000), Edisi I., h. 209.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini, lebih spesifik Slameto,[37] memberikan penjelasan bahwa pembelajaran yang efektif perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1) Penguasaan bahan pelajaran. Guru harus menguasai bahan pelajaran ssebaik mungkin, sehingga dapat membuat perencanaan pelajaran dengan baik, memikirkan variasi metode, cara memecahkan persoalan dan membatasi bahan, membimbing siswa ke arah tujuan yang diharapkan, tanpa kehilangan kepercayaan terhadap dirinya.
2) Cinta kepada yang diajarkan. Guru yang mencintai pelajaran yang diberikan, akan berusaha mengajar dengan efektif, agar pelajaran itu dapat menjadi milik siswa sehingga berguna bagi hidupnya kelak. Guru yang cinta pada pekerjaanya, akan menyadari pila bahwa mengajar ada profesinya, sehingga pantang mundur walaupun banyak mengalami kesulitan dalam tugasnya. Ia berusaha mengatasi dengan ketekunan, kesabaran dan ketelatenan.
3) Pengalaman pribadi dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Pengetahuan yang dibawa siswa dari lingkungan keluarganya, dapat member sumbangan yang besar bagi guru untuk mengajar. Latar belakang kebudayaan, sikap dan kebiasaan, minat perhatian dan kesenangan berperan pula terhadap pelajaran yang akan diberikan.

[37] Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Jakarta : PT Rineka Cipta. 2001), h. 79-80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guruperlu meneliti hal - hal tersebut, termasuk juga kemampuan dan prestasi siswa, dengan cara apa saja yang dapat mengungkap masalah itu.

4) Variasi Metode Waktu guru mengajar bila hanya menggunakan salah satu metode maka akan membosankan, siswa tidak tertarik perhatiannya pada pelajaran, dengan variasi metode dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa.

5) Seorang guru harus menyadari bahwa dirinya tidak mungkin menguasai dan mendalami semua bahan pelajaran. Maka seorang guru harus selalu menambah ilmunya, dan mengadakan diskusi ilmiah dengan teman seprofesi, agar dapat meningkatkan kemampuannya mengajar.

Trianto menyederhanakan tentang sebuah ukuran efektifitas pembelajaran. Menurutnya, Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu:

1) Presentase waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM;
2) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa;
3) Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan; dan
4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif.[38]

Selain itu guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran dengan presentase waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajaran

[38] Trianto, M.Pd, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Media Kencana 2009), cet I, h.20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjalan tanpa menggunakan tekhnik yang memaksa, negative atau hukuman. Selain itu guru yang efektif adalah orang-orang yang dapat menjalin hubungan simpatik dengan para siswa, menciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memilki suatu rasa cinta belajar, mengusai sepenuhnya bidang studi mereka dan dapat memotivasi siswa untuk bekerja tidak sekadar mencapai suatu prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id