

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA
PELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SMP NEGERI 2
PULAU PUNJUNG KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kesejahteraan Keluarga
sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**YUSNIMAR KH
NIM 57620 / 2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
JURUSAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SMP NEGERI 2 PULAU PUNJUNG KABUPATEN DHARMASRAYA

Nama : Yusnimar KH
BP/NIM : 2010/57620
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Konsentrasi : Pendidikan Tata Busana
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Teknik

Padang , Agustus 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Adriani, M.Pd
NIP. 19621231 198602 2 001

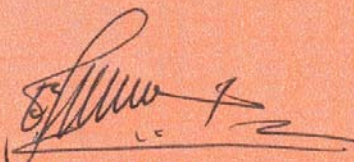
Pembimbing II



Weni Nelmira, S.Pd, M.PdT
NIP. 19790727 200312 2 002

Mengetahui

Ketua Jurusan Kesejahteraan Keluarga



Dra. Ernawati, M.Pd
NIP. 19610618 198903 2 002

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

Nama : Yusnimar KH

BP/NIM : 2010/57620

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

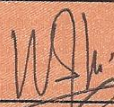
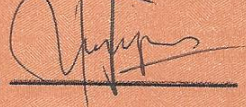
Konsentrasi : Pendidikan Tata Busana

Jurusan : Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Adriani, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Weni Nelmira, S.Pd, M.PdT	2. 
3. Anggota	: Dra. Ernawati, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Yuliarma, M.Ds	4. 
5. Anggota	: Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si	5. 



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751) 7051186 FT: (0751) 7055644, 445118 Fax 7055644
E-mail : info@ft.unp.ac.id



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusnimar KH
BP/NIM : 2010/57620
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Konsentrasi : Pendidikan Tata Busana
Jurusan : Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul:

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,

Ketua Jurusan KK FT UNP

Dra. Ernawati, M.Pd
NIP. 19610618 198903 2 002

Saya yang menyatakan



Yusnimar KH
NIM. 57620/2010

ABSTRAK

YUSNIMAR KH.2014. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*Teacher Center*) dan model pembelajaran yang belum bervariasi. Untuk itu dilakukan usaha peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran BAM dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdapat tiga kali pertemuan. Tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, tes hasil belajar, dan catatan lapangan. Pengumpulan data melalui lembar observasi dibantu oleh seorang observer. Data yang diperoleh dianalisis dengan dua cara yaitu data kualitatif dianalisis dengan dinarasikan dan diberikan argumen dan data kuantitatif. Target pencapaian untuk aktivitas belajar siswa adalah 85%. Hasil penelitian pencapaian aktivitas belajar siswa mencapai 87%. Target pencapaian hasil belajar siswa adalah 85% mencapai nilai 76. Hasil penelitian hasil belajar siswa adalah 88%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) siswa SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

Kata kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Ernawati, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Dra. Adriani, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I
3. Weni Nelmira, S.Pd, M.PdT, selaku Dosen Pembimbing II
4. Dosen Penguji pada Jurusan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan saran dan kritikan untuk kesempurnaan skripsi ini
5. Seluruh staf pengajar dan teknisi pada Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
6. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Dharmasraya
7. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Dharmasraya
8. Riwahono, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Pulau Punjung

9. Rekan-rekan di SMPN 2 Pulau Punjung yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Semua pihak yang telah berpartisipasi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Teristimewa kepada suami, anak-anak, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil. Penulis menyadari bahwa skripsi yang disusun ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan skripsi yang akan datang.

Terakhir, penulis menyampaikan harapan semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin.

Padang, 14 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori	8
1. Aktivitas Belajar Budaya Alam Minangkabau.....	8
2. Hasil Belajar Budaya Alam Minangkabau.....	18
3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw.....	20
4. Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau.....	24
B. Kerangka Konseptual	25
C. Hipotesis Tindakan	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	28
C. Lokasi Penelitian & Waktu Penelitian.....	30
D. Subjek Penelitian	30
E. Prosedur Penelitian	31
F. Teknik dan Instrumen Penelitian	38

G. Teknik Analisis Data	39
H. Target Pencapaian Keberhasilan.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	42
1. Siklus 1.....	42
2. Siklus 2.....	76
B. Pembahasan.....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai hasil belajar BAM siswa kelas VIII C pada Ujian Tengah Semester 1 tahun pelajaran 2013/2014.....	4
2. Jadwal pelaksanaan penelitian.....	30
3. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1 siklus 1.....	49
4. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 siklus 1.....	53
5. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 3 siklus 1.....	57
6. Aktivitas belajar siswa siklus 1.....	59
7. Nilai hasil belajar siswa pada siklus 1.....	70
8. Distribusi nilai siswa berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan.....	72
9. Pedoman pengadaaan refleksi.....	75
10. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1 siklus 2.....	83
11. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 siklus 2.....	89
12. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 3 siklus 2.....	94
13. Aktivitas belajar siswa pada siklus 2.....	97
14. Nilai hasil belajar siswa pada siklus 2.....	107
15. Distribusi nilai siswa berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan	108
16. Peningkatan Aktivitas belajar siswa persiklus.....	110
17. Peningkatan hasil belajar siswa per siklus.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skenario model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.....	21
2. Kerangka Konseptual.....	25
3. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	31
4. Aktivitas belajar siswa pada siklus 1.....	70
5. Grafik nilai siswa berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan pada siklus 1.....	72
6. Aktivitas belajar siswa pada siklus 2.....	107
7. Grafik nilai siswa berdasarkan keberhasilan tindakan pada siklus 2.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	126
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	131
3. Jadwal Kegiatan.....	148
4. Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	149
5. Bahan Ajar.....	161
6. Lembar Diskusi Siswa.....	174
7. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar.....	185
8. Soal Tes Hasil Belajar.....	188
9. Kunci Soal Tes Hasil Belajar.....	194
10. Hasil Belajar Siswa.....	195
11. Jurnal Harian Temuan-temuan dalam PBM.....	198
12. Jadwal Kunjungan Teman Sejawat (Observer).....	199
13. Gambar Aktivitas Siswa.....	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan potensi diri manusia (afektif, kognitif, dan psikomotorik) secara holistik. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu :

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, Struktur Kurikulum meliputi: (1) Kelompok Mata Pelajaran agama akhlak mulia dan kewarganegaraan Kepribadian, (2) Ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) Muatan Lokal, dan (4) Pengembangan diri.

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan kompetensi daerah, termasuk keunggulan daerah. Materi tidak dapat digabungkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Budaya Alam Minangkabau (BAM) adalah mata pelajaran muatan lokal di daerah Sumatera Barat yang dipelajari siswa Sekolah Menengah Pertama. Mata Pelajaran BAM bertujuan untuk melakukan pengenalan dan pengembangan kebudayaan bangsa, khususnya kebudayaan Minangkabau

kepada generasi muda melalui pendidikan. Pengenalan dan pengembangan kebudayaan Minangkabau tersebut diarahkan untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia dan memungkinkan generasi muda untuk lebih mengenal lingkungannya.

Mata Pelajaran BAM terdapat dalam Kurikulum Muatan Lokal Provinsi Sumatera Barat. Dinas pendidikan Sumatera Barat (1994:14), menyatakan bahwa:

Mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau memuat hal pokok Budaya Alam Minangkabau, dan berfungsi untuk memberikan pengetahuan dasar terhadap siswa tentang Budaya Alam Minangkabau sebagai bagian budaya nasional, memupuk dan menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap Alam Minangkabau dalam rangka memupuk rasa cinta terhadap budaya nasional, mendorong siswa agar menghayati dan menerapkan nilai-nilai Budaya Alam Minangkabau yang relevan dalam kehidupannya, dan memberi dorongan pada siswa untuk menggali, melestarikan dan mengembangkan Budaya Alam Minangkabau dalam rangka memupuk perkembangan budaya nasional.

Mata Pelajaran BAM memuat hal-hal pokok tentang Budaya Alam Minangkabau. Bahan kajiannya dipilih dan diterapkan berdasarkan pertimbangan kebutuhan siswa dan masyarakat serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Materi pada mata pelajaran BAM kelas VIII meliputi kelarasan Bodi Chaniago dan Koto Piliang, kepemimpinan di Minangkabau, Rumah Gadang Minangkabau, dan berbagai permainan anak nagari Minangkabau.

Berdasarkan pengalaman mengajar BAM selama 8 tahun ini, masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dan dalam mengajar di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya tahun pelajaran

2013/2014 , ditemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Masih rendahnya aktivitas belajar siswa dalam Mata Pelajaran BAM, hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran BAM masih bersifat *Teacher Centered*, masih menggunakan metode ceramah dan media sederhana berupa gambar dua dimensi, (2) Siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru pada pembelajaran di kelas, hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, hanya sebagian siswa memperhatikan guru menerangkan pelajaran, (3) Siswa tidak mencatat materi yang diberikan guru, sehingga materi banyak yang tidak dikuasai siswa (4) Dalam pengerjaan tugas rumah, hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan dan hasilnya pun belum mencapai ketuntasan, (5) Siswa juga tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi. Padahal, Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau sangat berhubungan erat dengan kehidupan keseharian siswa.

Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa. Masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 76. Penentuan KKM ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa

“kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus), target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75, satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap”.

Berdasarkan observasi pada bulan Oktober 2013, hasil ujian tengah semester 1 sebagai berikut:

Tabel. 1 Nilai hasil belajar BAM siswa kelas VIII C pada ujian tengah semester 1 tahun pelajaran 2013/2014

Nomor	KKM	Jumlah siswa	Ketuntasan
1.	< 76	17 orang	Belum Tuntas
2.	> 76	8 orang	Tuntas

(Sumber: Guru Mata Pelajaran)

Berdasarkan tabel 1 diatas, terlihat nilai Ujian Tengah Semester siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. Siswa dengan nilai < 76 atau belum mencapai standar KKM sebanyak 17 orang (68 %), siswa yang nilainya >76 atau sudah mencapai standar KKM sebanyak 8 orang (32 %). Data ini menunjukkan banyaknya siswa yang belum mencapai standar KKM dengan persentase 68 %, hal ini diduga belum optimalnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Menurut Rusman (2012: 218) “Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil”. Menurut Lie (2002:68) “Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model

pembelajaran dimana siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model pembelajaran dalam kelompok kecil dan siswa dalam bekerja sama dalam mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya adalah:

1. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran BAM
2. Pembelajaran BAM masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*)
3. Media yang digunakan belum bervariasi
4. Masih banyak hasil belajar siswa yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan agar lebih terfokusnya penelitian, maka masalah penelitian ini dibatasi pada peningkatan aktivitas dan

hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya?
2. Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru, sebagai bahan masukan dalam membina mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau, terutama meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Siswa, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung.
3. Sekolah, sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan pada umumnya dan khususnya mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau.
4. Peneliti lain, sebagai sumber ide dan referensi dalam rangka pengembangan penelitian pendidikan.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Aktivitas Belajar Budaya Alam Minangkabau

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap manusia.

Hamalik (2001:27) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan”. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Whittaker dalam Aunurrahman (2009:35) yang menyatakan bahwa “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Selanjutnya Sardiman (2010:21) menyatakan bahwa “belajar adalah berubah, berarti usaha merubah tingkah laku, akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar”. Kemudian diperjelas oleh Slameto (1995:2) “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang aktif diperoleh melalui pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sardiman (2003:97) mengatakan bahwa “aktivitas adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku untuk melakukan kegiatan. Berarti aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk tujuan tertentu yang dapat dilihat melalui tingkah laku individu tersebut”. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Oemar Hamalik (2001:26) yang mengatakan bahwa “ aktivitas suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya”. Dari pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya, yang dapat dilihat melalui tingkah laku individu.

Menurut Suryabrata dalam Gustia (2013:2) “aktivitas belajar adalah faktor internal yang merupakan faktor dominan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar”. Beberapa aktivitas belajar menurut Djamarah (2000:28) adalah “(a) mendengar, (b) memandang, (c) meraba, membau, dan mencicipi/mengecap, (d) menulis atau mencatat, (e) membaca, (f) membaca ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi, (g) mengamati tabel-tabel, diagram, dan bagan-bagan, (h) menyusun paper kerja/kertas kerja, (i) mengingat”.

Aktivitas belajar dapat terjadi dengan sengaja maupun tidak sengaja. Aktivitas belajar yang disengaja adalah suatu kegiatan yang dirancang dan bertujuan untuk memperoleh pengalaman baru. Aktivitas belajar yang terjadi tidak sengaja, merupakan interaksi yang terjadi antara manusia

dengan lingkungannya secara kebetulan dimana dalam proses interaksi itu seseorang memperoleh pengalaman baru.

Kegiatan pembelajaran menghendaki aktivitas siswa seoptimal mungkin. Aktivitas itu menyangkut aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu selalu ada. Aktivitas siswa yang diharapkan dalam belajar bukan hanya aktivitas secara individu, tetapi juga aktivitas dalam kelompok sosial. Aktivitas siswa dalam kelompok membuahkan interaksi dalam kelompok. Interaksi dikatakan maksimal, apabila interaksi itu terjadi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa, serta antara siswa dengan sumber belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Getrude M. Whipple dalam Hamalik (2008:173) menyatakan bahwa “kegiatan-kegiatan belajar murid yaitu bekerja dengan alat-alat visual, ekskursi dan trip, mempelajari masalah-masalah, mengapresiasi literatur, ilustrasi dan konstruksi, bekerja menyajikan informasi, cek dan tes”. Aktivitas belajar dapat dikatakan efektif, apabila proses pembelajaran tersebut dapat menuju sasaran atau hasil belajar yang telah ditentukan.

Menurut Hamalik (2007:175) penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena:

- (1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri, (2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral, (3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa, (4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, (5) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis, (6) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orangtua dengan guru, (7) Pengajaran

diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari verbalitas, (8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada siswa melalui pengalaman sendiri dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini, upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Banyak aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Paul B. Dierich dalam Sardiman (2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

(1) Kegiatan-kegiatan visual (*Visual Activities*), yang termasuk di dalamnya seperti kegiatan membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan mengamati orang lain dalam bekerja, (2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral Activities*) meliputi: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi, (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening Activities*) meliputi: mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan musik dan mendengarkan pidato, (4) Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing Activities*) meliputi: menulis laporan, menulis cerita, menulis karangan, menyalin rangkuman, mengisi angket dan mengerjakan tes, (5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing Activities*) meliputi: menggambar, membuat grafik, membuat diagram, menyalin peta dan menggambar pola, (6) Kegiatan-kegiatan motorik (*Motor Activities*) yang termasuk di dalamnya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari, bermain, berkebun dan beternak, (7) Kegiatan-kegiatan mental (*Mental Activities*) seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan, (8) Kegiatan-kegiatan

emosional (*Emotional Activities*) meliputi: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Dari kutipan diatas, aktivitas siswa dapat dikelompokkan menjadi 8 jenis aktivitas. Sesuai dengan kemampuan dan kesesuaian topik, maka dipilih lima kegiatan. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut:

a. Aktivitas Visual

Dalam pembelajaran terkadang ada sebuah ide abstrak yang tidak bisa hanya diungkapkan dengan kata-kata, maka harus divisualisasikan. Menurut Daryanto (2012:2) “Aktivitas visual seperti membaca menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi” Menurut Sardiman (2012: 101) “Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Dierich dalam Hamalik (2011: 172) menyatakan bahwa “Kegiatan-kegiatan visual yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas visual mencakup kegiatan membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain. Aktivitas visual yang terkait erat dengan mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau adalah aktivitas belajar dengan cara melihat gambar Rumah Gadang dan Rangkang di samping rumah gadang yang ditempel oleh guru di depan kelas, membaca bahan ajar, dan mengamati

demonstrasi cara menaiki Rumah Gadang dan cara duduk di Rumah Gadang.

b. Aktivitas Mendengarkan

Aktivitas mendengarkan dalam proses pembelajaran membantu dalam memusatkan perhatian dan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan oleh guru. Sagala (2008:125) “Mendengar adalah menangkap bunyi-bunyi (suara) dengan indera pendengar, pendengaran dan suara itu memelihara komunikasi vokal antara makhluk yang satu dengan lainnya”. Daryanto (2012:2) menyatakan bahwa “Aktivitas mendengarkan seperti mendengar penjelasan guru, ceramah, pengarahan”. Sedangkan menurut Slameto (2010:109) “Mendengar dengan mendengarkan merupakan dua hal yang berbeda. Mendengar adalah respons yang terjadi karena adanya rangsangan gelombang suara. Untuk mendengarkan, siswa harus mendengar, tetapi untuk mendengar orang tidak perlu mendengarkan. Mendengarkan tergantung pada perhatian.”

Dierich dalam Hamalik (2011:172) menyatakan bahwa “Kegiatan-kegiatan mendengar yaitu mendengar penyajian bahan, mendengar percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio”. Sedangkan menurut Sardiman (2012:101) “Listening activities, seperti contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato”. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas mendengarkan meliputi aktivitas

mendengar penjelasan guru, ceramah, pengarahan, mendengar penyajian bahan, mendengar percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

Aktivitas mendengar yang terkait erat dengan mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau adalah aktivitas belajar mendengar penjelasan guru mengenai materi pelajaran sebelum siswa berdiskusi, mendengarkan penjelasan guru selama proses pembelajaran, dan mendengarkan penjelasan teman kelompok mengenai materi pelajaran di dalam kelompok.

c. Aktivitas Menulis

Sardiman (2012:101) menyatakan bahwa “ Writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin”. Daryanto (2012:2) menyatakan bahwa “Aktivitas menulis seperti mengarang, membuat makalah, dan membuat surat”. Menurut Dierich dalam Hamalik (2011:172) “Kegiatan-kegiatan menulis yaitu menulis cerita, menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka aktivitas menulis meliputi mengarang, membuat makalah, dan membuat surat, menulis cerita, menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket. Aktivitas menulis pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau, yaitu menulis materi pelajaran yang disampaikan oleh teman kelompok ahlinya selama diskusi berlangsung.

d. Aktivitas Lisan

Bertanya merupakan salah satu contoh aktivitas lisan. Bertanya dapat memotivasi siswa untuk berpikir jauh ke depan dalam memahami pembelajaran. Menurut Daryanto (2012:2) “Aktivitas lisan seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi dan menyanyi”. Sedangkan Dierich dalam Hamalik (2011: 172) menyatakan bahwa “Kegiatan-kegiatan lisan (oral) yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi”. Ditambahkan oleh Sardiman (2012:101) yang menyatakan bahwa “ Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi”.

Dari pendapat diatas, aktivitas berbicara yang terjadi dalam praktik mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau adalah bertanya untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa dalam belajar, tanpa adanya bertanya suasana pembelajaran tidak hangat, di dalam pelaksanaan diskusi bertanya dapat dilakukan antar anggota kelompok yang membahas materi pelajaran yang berbeda. Dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau, aktivitas lisan (oral) yang dilakukan adalah bertanya kepada teman dalam satu kelompok asal bila ada materi pelajaran yang disampaikan yang belum dipahami, dan mengajukan pendapat dalam

kegiatan menyampaikan jawaban pertanyaan kepada teman dalam satu kelompok asal.

e. Aktivitas Emosional

Berani adalah dorongan yang datang dari diri seseorang untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan. Minat juga diperlukan agar siswa terus memperhatikan pembelajaran. Menurut Dierich dalam Hamalik (2011:173) "Kegiatan-kegiatan emosional yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain". Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2012:101) yang menyatakan bahwa "Emosional activities, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup". Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa aktivitas emosional meliputi menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup. Aktivitas emosional yang dinilai pada pembelajaran Budaya Alam Minangkabau, adalah menaruh minat terlihat dari siswa yang memperhatikan materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan ikut serta dalam kegiatan diskusi kelompok dan berani menyampaikan materi pelajaran yang sudah ditugaskan kepadanya di dalam kelompok.

Berdasarkan kajian di atas, aktivitas belajar siswa yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa membaca materi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk bahan ajar,

2. Siswa memperhatikan gambar Rumah Gadang dan Rangkang yang ditempel oleh guru di depan kelas,
3. Siswa mengamati demonstrasi cara menaiki Rumah Gadang dan cara duduk di Rumah Gadang,
4. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru di awal proses pelajaran,
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru selama proses pembelajaran,
6. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh teman di dalam kelompok,
7. Siswa menulis materi yang disampaikan oleh teman di dalam kelompok,
8. Siswa bertanya kepada teman dalam kelompoknya,
9. Siswa menyampaikan jawaban pertanyaan kepada teman dalam kelompok asal,
10. Siswa menaruh minat terhadap pelajaran,
11. Siswa berani dalam menyampaikan materi yang ditugaskan kepadanya.

Kriteria aktivitas belajar siswa pada penelitian ini mengacu pada skala yang dikemukakan oleh Suharsimi (2008:71) yang menggolongkan kriteria aktivitas belajar siswa dalam lima kriteria, yaitu:

- a. 81 – 100 : Aktivitas siswa sangat baik
- b. 61 - 80 : Aktivitas siswa baik
- c. 41 - 60 : Aktivitas siswa cukup
- d. 21 - 40 : Aktivitas siswa rendah
- e. 0 - 20 : Aktifitas siswa sangat rendah

2. Hasil belajar Budaya Alam Minangkabau

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar. Sudjana (2011:3) mengatakan bahwa "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris". Hal ini sesuai dengan pendapat Winkel (1996:50-51) " Belajar ditandai dengan adanya proses perubahan dari belum mampu ke arah sudah mampu, dan proses perubahan itu terjadi selama jangka waktu tertentu. Makin banyak kemampuan yang diperoleh, makin banyak pula perubahan yang telah terjadi. Kemampuan itu digolongkan menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensori motorik, kemampuan dinamik afektif yang meliputi sikap dan nilai, yang meresapi perubahan tingkah laku. Semua perubahan di bidang-bidang itu merupakan suatu hasil belajar yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku". Kemudian Anni dalam Nelmira (2012:21) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar".

Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Dalam proses belajar, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Dimiyati (1999:238-247) :

Faktor intern yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut: (1) Sikap terhadap belajar, siswa memperoleh kesempatan belajar, tetapi sikap siswa untuk menerima, menolak, atau mengabaikan suatu kesempatan belajar merupakan urusan pribadi siswa, (2) Motivasi belajar, merupakan kekuatan mental yang mendorong

terjadinya proses belajar, (3) Konsentrasi belajar, merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya, (4) Mengolah bahan pelajaran, merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa, (5) Menyimpan pemerolehan hasil belajar, merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara pemerolehan pesan, (6) Menggali hasil belajar yang tersimpan, merupakan proses pengaktifan pesan yang telah diterima, (7) Kemampuan berprestasi, (8) Rasa percaya diri siswa, (9) Intelegensi dan keberhasilan belajar, (10) Kebiasaan belajar, (11) Cita-cita siswa. Faktor ekstern yang mempengaruhi proses belajar siswa adalah: (1) Guru sebagai pembina siswa belajar, (2) Prasarana dan sarana pembelajaran, (3) Kebijakan penilaian, (4) Lingkungan sosial siswa disekolah, (5) Kurikulum sekolah.

Sudjana (2011:50) menyatakan bahwa tujuan belajar berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai siswa yang mencakup tiga aspek sebagai berikut:

(1) Tipe hasil belajar bidang kognitif, mencakup pengetahuan hafalan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi, (2) Tipe hasil belajar bidang afektif, mencakup kepekaan menerima ransangan (*receiving/attending*), memberi jawaban (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi, dan karakteristik nilai atau internalisasi nilai, (3) Tipe hasil belajar bidang psikomotorik, mencakup gerakan refleks, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan bidang fisik, gerakan skill, dan kemampuan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hal ini sesuai dengan pendapat Bloom dalam Suharsimi (2007: 117):

Pada ranah kognitif, terdapat enam jenjang proses berpikir, yaitu: (1) pengetahuan dan pengenalan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*aplication*), (4) analisa (*analysis*), (5) sintesa (*synthesis*) dan (6) evaluasi (*evaluation*). Sementara dalam ranah afektif dijabarkan dalam lima tingkatan, yang terdiri dari: (1) pengenalan (*receiving*), (2) pemberian respon (*responding*), (3) penghargaan terhadap nilai (*valuing*), (4) pengorganisasian (*organization*), (5) karakterisasi dengan suatu nilai yang kompleks (*characterization by a value*

or value kompleks). Sementara itu untuk ranah psikomotorik dijabarkan dalam tingkatan : (1) peniruan, (2) manipulasi, (3) ketepatan gerak, (4) artikulasi, dan (5) naturalisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditujukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada tiga ranah kemampuan siswa yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor, yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

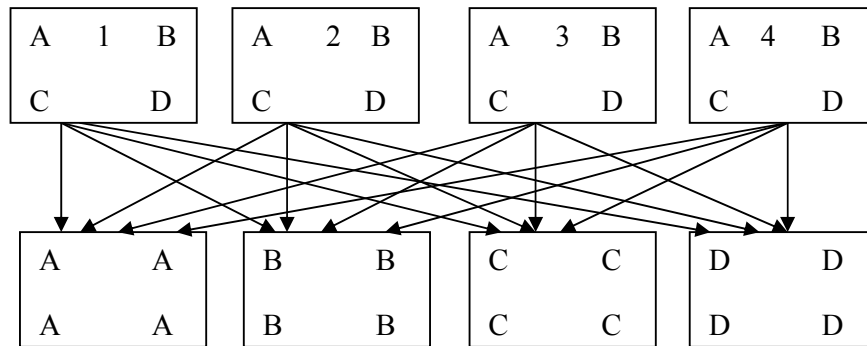
Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam bentuk nilai angka yang diperoleh dari evaluasi dalam bentuk tes tertulis. Dalam Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau yang dievaluasi adalah ranah kognitif dan ranah psikomotor.

3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

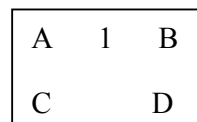
Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran berkelompok yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Arends dalam Hanum (2011:21) mengatakan bahwa “pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang

bertanggungjawab atas penguasaan kajian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya”.

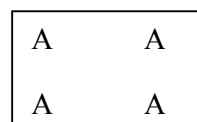
Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah sebagai berikut:



Keterangan :



Kelompok asal; merupakan sebuah kelompok yang terdiri dari 5 orang yang mendapatkan topik bahasan berbeda setiap anggotanya



Kelompok ahli; adalah kelompok yang mendapatkan topik bahasan yang sama berkumpul pada 1 kelompok

Gambar 1. Skenario model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (Arends dalam Hanum,2011:23)

Menurut Lie (2002:68) ”dalam teknik Jigsaw siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan

berkomunikasi”. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggungjawab atas memberikan penjelasan mengenai penguasaan kajiannya kepada anggota lain dalam kelompoknya, dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Rusman (2012:219) menyatakan bahwa:

“Pembelajaran kooperatif model Jigsaw menunjukkan interaksi kooperatif yang memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah (a) Meningkatkan hasil belajar, (b) Meningkatkan daya ingat, (c) Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi, (d) Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu), (e) Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen, (f) Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah, (g) Meningkatkan sikap positif terhadap guru, (h) Meningkatkan harga diri anak, (i) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, (j) Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi, mendorong tumbuhnya

motivasi intrinsik (kesadaran individu), meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen, meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah, meningkatkan sikap positif terhadap guru, meningkatkan harga diri anak, meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, dan meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Lufri (2010:56) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai berikut :

- (1) Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok, tiap kelompok berjumlah 4-6 orang anggota yang heterogen, (2) guru memberikan bahan pelajaran yang akan dibahas kepada setiap kelompok, guru memberikan brainstorming untuk mengaktifkan skemata peserta didik sehingga lebih siap menghadapi pembelajaran, (3) setiap anggota bertanggung jawab mempelajari bagian tertentu atau yang ditugaskan, (4) setiap anggota kelompok yang mendapat tugas yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut, kelompok ini disebut kelompok ahli, (5) setiap anggota kelompok ahli kembali bergabung dengan kelompok asal dan mengajarkan topik yang telah dipelajarinya di kelompok ahli kepada anggota kelompok asalnya secara bergantian, (6) guru memberikan tes secara individu.

Dari pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dimulai dengan pengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, lalu guru memberikan materi pelajaran, siswa yang mendapat materi yang sama berkumpul dalam satu kelompok disebut kelompok ahli untuk membahas materi, lalu siswa kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi kepada teman di kelompok asal secara bergiliran, lalu guru memberikan tes yang dikerjakan secara individu kepada seluruh siswa.

4. Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau

Dinas Pendidikan Sumatera Barat (1994: 14) mengatakan tentang mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau sebagai berikut:

Pengajaran muatan lokal di Sumatera Barat disusun berdasarkan lingkungan alam, sosial dan budaya Minangkabau kepada peserta didik di sekolah. Sasaran BAM adalah mental dan spiritual siswa.

Mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau dipelajari oleh siswa mulai kelas VII sampai kelas IX. Mata pelajaran ini memuat hal-hal pokok tentang Budaya Alam Minangkabau. Bahan kajian BAM dipilih dan diterapkan berdasarkan pertimbangan kebutuhan siswa dan masyarakat, serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pertimbangan tersebut diharapkan siswa akrab dan cinta terhadap lingkungan dan budayanya.

Mata pelajaran ini wajib diikuti oleh siswa mulai dari kelas VII sampai kelas IX dengan jam pelajaran 2 jam dalam satu minggu, dalam rentang waktu 2 X 40 menit tatap muka di dalam kelas. Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau di lakukan sebanyak 16 kali pertemuan. Garis-garis besar program pengajaran BAM kelas VIII semester 2 yaitu: Tata krama di Rumah gadang, Tata cara mendirikan Rumah Gadang, Rangkang di samping Rumah Gadang, Pencak Silat, Aneka tarian rakyat Minangkabau, Randai, Gamat, Tabuik dan Karawitan. Materi pelajaran BAM yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tata krama di Rumah

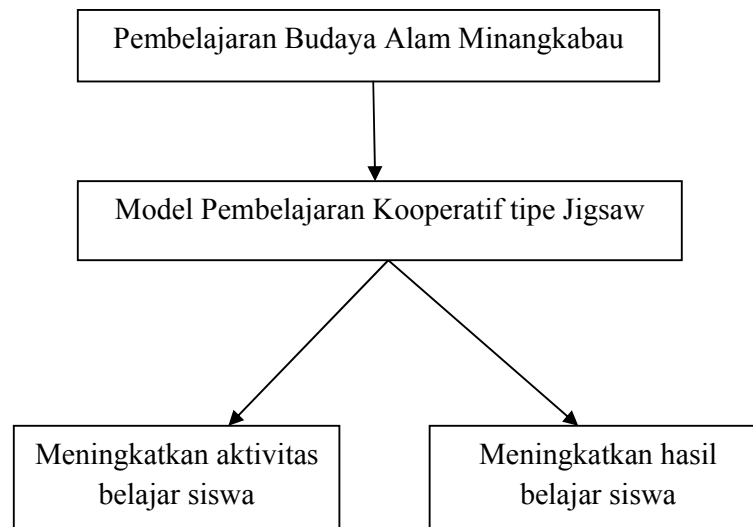
Gadang, tata cara mendirikan Rumah Gadang, dan Rangkiang disamping Rumah Gadang.

Tujuan dari mata pelajaran BAM ini diharapkan siswa dapat mengenal, memahami, menghayati, mengapresiasi dan menerapkan nilai-nilai Budaya Alam Minangkabau dalam kehidupannya sehari-hari.

B. Kerangka Konseptual

Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) adalah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw. Model pembelajaran ini menggunakan sistem pembelajaran berkelompok agar siswa bekerja bersama-sama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Sesuai dengan kajian penelitian, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.
2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 2 Pulau Punjung pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari 57% pada siklus I menjadi 87% (sangat baik) pada siklus II. Hal ini terlihat pada beberapa aspek yang diamati, dimana terlihat adanya keseriusan dan peningkatan perhatian siswa dalam pembelajaran.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Pulau Punjung pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan (76 keatas) dari 73,9% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan kepada siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung.
3. Diharapkan kepada sekolah untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau khususnya.
4. Diharapkan pada peneliti lain untuk menggunakan sebagai sumber ide dan referensi dalam rangka pengembangan penelitian pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Eliya Rahman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: FBS UNP
- Aunnurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Dinas Pendidikan Sumatera Barat. 1994. *Kurikulum Muatan Lokal Provinsi Sumatera Barat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama*. Padang: Dinas Pendidikan Sumatera Barat
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Lufri. 2010. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: FMIPA UNP
- Muchlisoh. 1992. *Pendidikan Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud
- Mulyasa. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005. Standar Nasional Pendidikan. 19 Agustus 2014. <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/08/penetapan-kkm.pdf>
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 1995. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta