

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK PEROLEHAN BELAJAR KONSEP HAK ASASI MANUSIA

**Dul Raham, Syahwani Umar, Andi Usman**

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan, Pontianak.

Email : [dulraham2012@yahoo.com](mailto:dulraham2012@yahoo.com)

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran PKn untuk perolehan belajar konsep hak asasi manusia. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Sebagai subyek penelitian ini adalah siswa dan guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan prosedur analisis data kualitatif yakni reduksi data, penyajian data dan penyimpulan/verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan perolehan belajar siswa dan telah dilaksanakan dengan baik maka penelitian ini merekomendasikan agar guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini sesuai dengan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bermakna bagi guru maupun siswa.

**Kata Kunci :** Tipe jigsaw, Perolehan Belajar siswa.

**Abstrac :** Research which aims to know the implementation of Jigsaw type cooperative learning model in studying of PKn to achieve the human right learning concept for grade. This research is a descriptive and qualitative. As the subject for this research are students and teacher. Technique of collecting data in the research uses an observation, interview and documentation study. Data analysis in the research uses qualitative data analysis procedures are data reduction, data presentation and conclusion/verification. The output of research is recommended so that teachers are able to use this Jigsaw type cooperative learning model that relevant to studying material so the process of learning is more meaningful for students and teachers.

**Key Word:** Jigsaw type , Student's learning acquisition.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan bagian yang sangat penting karena kebutuhan dan tuntutan zaman terhadap kompetensi yang dimiliki oleh manusia seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan peradaban. Seorang guru harus mampu mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki siswa agar mereka siap dalam melakukan proses interaksi dan adaptasi dalam kehidupan nyata, (Wardoyo,2013:1). Tercapainya mutu pendidikan adalah sangat tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas harus dilaksanakan seefektif mungkin, artinya bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dapat mengoptimalkan dengan memaksimalkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa. Ketercapaian tujuan pembelajaran tentu saja didukung oleh peranan guru dalam memahami dan menerapkan langkah-langkah yang tepat dalam menyampaikan materi atau bahan pembelajaran, tentu dalam hal ini tidak terlepas dari berbagai cara, strategi, metode, serta model pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu upaya mewujudkan dan meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran, diperlukan suatu perubahan terhadap paradigma baru dalam dunia pendidikan yang semua berpusat pada guru (*teacher center*) ke arah aktivitas yang terpusat kepada siswa (*student center*). Pembelajaran yang efektif merupakan harapan dari semua pihak dalam penyelenggaraan pendidikan, dan untuk mencapai hal tersebut, sangat diperlukan adanya partisipasi aktif dari guru, siswa, suasana kelas yang mendukung (konduktif), dan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*Student oriented*). Tugas guru bukan lagi aktif mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) dari benaknya ke benak siswa di dalam kelas, tetapi menciptakan kondisi belajar dan merencanakan jalannya pembelajaran dengan pilihan materi yang cocok dan representatif, sehingga mereka mendapat pengalaman belajar yang optimal. Menurut Landa (dalam Reigeluth,1983:188) *Prescriptive rule are statements about what should be done in order to attain some specified objectives under some given conditions*. Artinya bahwa aturan preskriptif adalah menyatakan tentang apa yang akan dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan atau sasaran hasil tertentu dibawah beberapa kondisi-kondisi yang ditetapkan. Untuk mencapai sasaran hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya guru dituntut agar dapat menerapkan dari model-model pembelajaran yang bisa membawa pada kondisi-kondisi belajar interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pembelajar untuk berpartisipasi aktif serta mandiri sesuai bakat dan minatnya.

Pendidikan merupakan hak asasi bagi semua warga negara dalam hal ini setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki tanpa memandang perbedaan status sosial, ras, suku, agama, etnis dan gender. Hak asasi manusia pada dasarnya sudah dimuat dalam UUD 1945 di pasal-pasal tertentu, secara rinci hak asasi manusia dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 39 tahun 1999, hak asasi manusia adalah seperangkat hak yang melekat pada hakikat dan keberadaan manusia sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa dan merupakan anugerah-Nya yang wajib dihormati dan dilindungi oleh negara, hukum, pemerintah dan setiap orang demi kehormatan serta perlindungan harkat dan martabat manusia. Dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, salah satu pokok bahasan membahas masalah hak asasi manusia yang bertujuan memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada siswa tentang hak asasi manusia.

Menurut Gropper (dalam Reigeluth, 1983:106) *Learning theory describes the lawful ways in which changes in behavior occur. Its parameters identify ; a unit of behavior to be analyzed ; the conditions that produce changes in it ; and the nature and permanence of the changes in it that can result.* Ini mengandung makna bahwa didalam teori belajar menggambarkan cara yang sah atau tepat di mana terjadi perubahan dalam perilaku sebagai tolak ukurnya dikelompokkan pada unsur perilaku yang akan dianalisis, kondisi yang menghasilkan perubahan di dalamnya, dan sifat dan permanen dari perubahan yang dapat terjadi.

Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa proses pembelajaran ini akan terjadi perubahan yang mendasar pada setiap siswa. untuk merubah kondisi tersebut tentunya tidak terlepas dari seorang guru untuk berkreaitifitas dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas termasuk dalam menggunakan model-model pembelajaran yang tepat agar materi yang dipelajari mudah untuk dipahami terutama menyangkut perlindungan dan penegakkan hak asasi manusia.

Berkaitan dengan ini model *Cooperative Learning* memiliki beberapa tipe-tipe diantaranya *Student Teams Achievement Divison (STAD)*, *Team Games Tournaments(TGT)*, *Group Investigation (GI)*, dan *Jigsaw, Numbered Head Together (NHT)*, *Picture and Picture, Examples Non Examples, Cooperative Script, Pembelajaran Based Introduction (PBI)*, *Make – A Match, Role Playing, Artikulasi, Mind Mapping, Demonstration.* Dari beberapa model pembelajaran tersebut yang banyak dikembangkan adalah tipe STAD dan Jigsaw (Isjoni 2012:74). Dari pendapat tersebut, peneliti tertarik memilih model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk dikaji dan diterapkan dalam konsep hak asasi manusia pada mata pelajaran PKn khususnya.

Ada beberapa alasan peneliti memilih model kooperatif tipe jigsaw untuk diteliti yaitu :pertama dalam kegiatan pembentukan kelompok, dimana terdapat dua kelompok yang harus dibentuk yang terdiri atas kelompok asal dan kelompok ahli (Tim Ahli); kedua dalam proses kegiatan pembelajarannya dimana dari kelompok asal dibentuk menjadi kelompok tim ahli dengan tugasnya adalah melakukan diskusi dan bertemu sebagai tim ahli sesuai dengan materi yang sudah diberikan melalui kelompok asal, setelah selesai berdiskusi dalam kelompok tim ahli, maka para ahli tersebut kembali ke kelompok asal dengan tugas memberikan penjelasan kepada teman dikelompok asal secara bergiliran; ketiga, bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini menitik beratkan kerja kelompok siswa dalam kelompok kecil dengan kelompok tim ahlinya untuk mempelajari suatu materi dalam bentuk teks yang mana setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari bagian tertentu dari bahan atau materi yang diberikan oleh guru; keempat semua anggota kelompok diberi tugas dan tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok dan bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan sebab tugas tersebut ada yang merupakan tanggungjawab individu dan ada yang menjadi tanggungjawab kelompok. Hal semacam ini merupakan suatu keunggulannya dan tidak terdapat pada tipe - tipe model pembelajaran kooperatif yang lain.

Atas dasar pada alasan tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk meneliti dan mencari kejelasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran PKn khususnya konsep hak asasi manusia. Mengingat sebagian besar guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Kabupaten Ketapang sudah mengetahui dan telah dilatih mengenai dasar-dasar pengetahuan tentang model-model

pembelajaran kooperatif termasuk model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui diklat, maupun kegiatan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) baik di tingkat kabupaten, kecamatan maupun sekolah sehingga layak untuk diteliti. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dilihat dari perolehan hasil belajarnya belum melampaui atau masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal ditentukan oleh guru masing-masing mata pelajaran dengan beberapa pertimbangan yaitu intake siswa (input), kompleksitas mata pelajaran (tingkat kesukaran) serta daya dukung (sarana dan prasarana) yang tersedia.

Pengamatan awal yang dilakukan di kelas VII pada SMP Negeri 1 Ketapang, bahwa pembelajaran PKn pada materi perlindungan dan penegakan hak asasi manusia belum menunjukkan perolehan hasil belajar yang maksimal, hal ini dilihat dari pencapaian perolehan belajar selama tiga tahun terakhir. Berdasarkan data penelitian awal, menunjukkan bahwa rendahnya pencapaian perolehan belajar atau nilai rata-rata siswa kelas VII pada mata pelajaran PKn, terdapat masalah dalam pembelajaran PKn khususnya materi hak asasi manusia, diantaranya :

1. Siswa kurang aktif dan kurang semangat dalam proses pembelajar, sehingga terasa jenuh dalam belajar.
2. Pola pembelajaran cenderung menggunakan paradigma deskriptif dan masih menggunakan cara-cara pembelajaran yang konvensional.
3. Pola pembelajaran yang masih tergantung pada kehadiran guru. sehingga siswa belum mampu melaksanakan belajar secara mandiri, bahkan beranggapan bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar.
4. Guru dalam merancang pembelajaran, belum berorientasi pada model-model pembelajaran inovasi dan efektif.
5. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran umumnya dilakukan oleh guru hanya berupa pengetahuan konsep saja sedangkan untuk membangun kecakapan kerja sama atau kerja kelompok terabaikan sehingga siswa kurang memperoleh makna dan hakekat yang sebenarnya dalam pembelajaran PKn.

Dalam hal ini perlu penerapan pembelajaran yang menggunakan teori pembelajaran dengan paradigma preskriptif dimulai dari rancangan atau desain pembelajaran dan media pembelajaran sehingga menuntun siswa untuk belajar aktif dan mandiri. Menurut Reigeluth dan Merrill (1983) (dalam Miarso 2011:529) berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya didasarkan pada teori pembelajaran yang bersifat preskriptif.

Oleh karena itu alternatif yang dilakukan perlu adanya penerapan model pembelajaran dengan mempreskripsikan tugas belajar yang operasional dengan berorientasi pada tujuan pembelajaran, menentukan media pembelajaran serta metode atau pendekatan pembelajaran secara optimal memberikan situasi dan kondisi belajar sehingga mencapai perolehan belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Tujuan penelitian, Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menemukan serta mengungkapkan data dan informasi tentang realitas kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, hal ini terkait dengan Implementasi model-model pembelajaran yang pernah dilaksanakan.

Secara khusus yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi atau kejelasan tentang : 1) Desain pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan dalam konsep hak asasi manusia pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. 2) Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada konsep hak asasi manusia pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. 3) Perolahan belajar siswa dalam mata pelajaran PKn pada konsep hak asasi manusia melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah : 1) Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi guna pengayaan wacana keilmuan tentang teknologi pembelajaran, khususnya di bidang pengelolaan dan penerapan model – model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran di semua tingkat Pendidikan (SD, SMP dan SMA).

Disamping itu, informasi yang diungkapkan dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan, pengelola dan penerapan model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. 2) Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi evaluatif bagi dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi : a) Guru dalam hal mendesain rencana program pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam konsep hak asasi manusia, serta dapat mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan tujuan untuk meningkatkan perolehan hasil belajar. b) Siswa, dapat menggiring peningkatan aktivitas belajar, tanggungjawab, serta menemukan kemandirian dalam kelompok belajar, dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk tahu bagaimana cara belajar (*learning how to learn*).

Memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep berpikir (*learning how to think*) sehingga dapat menghubungkan antar satu konsep dengan konsep lain serta memberikan kepada siswa untuk saling mengenal antar individu, kelompok tanpa ada rasa perbedaan dalam status sosial. c) Bagi lembaga, sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan atau kebijakan dalam rangka upaya peningkatan mutu pembelajaran khususnya di jenjang satuan pendidikan SMP. d) Bagi peneliti sebagai bahan kajian dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya pada model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. e) Bagi Program studi Teknologi Pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan berfungsi memperkuat serta melandasi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan pada umumnya, khusus di bidang teknologi pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis (Isjoni, 2012:14), dengan asas pembelajarannya adalah mengaktifkan siswa untuk belajar bersama agar tercipta pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Belajar adalah suatu proses yang memungkinkan organisme untuk merubah tingkah lakunya dengan cepat dan bersifat lebih permanen (Sutini, 2011:5). Artinya, proses belajar selalu menimbulkan perubahan tingkah laku pada siswa.

Slavin (dalam Isjoni, 2012:15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4 – 6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan Sunal dan Hans (dalam Isjoni, 2012:15) mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat diasumsikan, belajar dengan

model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman dan saling memberikan pendapat serta terjadinya hubungan interaksi sosial diantara siswa dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Oleh sebab itu pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam mengatasi tugas yang dihadapinya. Beberapa ahli menyatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman atau tutor sebaya.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini diperkenalkan oleh Eliot Aronson dan rekan-rekannya (1978) (Slavin,2005:236). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong terjadinya siswa untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran dalam rangka mencapai prestasi yang maksimal, pelaksanaan model belajar ini dilakukan secara bertahap. Menurut Lei (dalam Rusman,2012:218), bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu prestasi akademis, toleransi dan penerimaan keanekaragaman, dan pengembangan ketrampilan sosial. Untuk mencapai keberhasilan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, hal yang sangat penting adalah mendesain atau merencanakan pembelajaran, oleh karena itu seorang guru harus membuat desain atau rencana pembelajaran terlebih dahulu sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut *Dick and Carrey* (1985) (dalam Uno Hamzah B, 2012:23) menyatakan langkah-langkah dalam mendesain pembelajaran sebagai berikut : 1) Mengidentifikasi tujuan umum pengajaran, 2) Melaksanakan analisis pengajaran, 3) Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa, 4) Merumuskan tujuan performansi, 5) Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, 6) Mengembangkan strategi pengajaran, 7) Mengembangkan dan memilih materi pengajaran, 8) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) Merevisi bahan pembelajaran, 10) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif. Mengacu pada pendapat di atas maka desain/rancangan program pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pada konsep hak asasi manusia melalui pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dengan komponen-komponen pembelajarannya sebagai berikut : a) Menetapkan tujuan pembelajaran. b) Merumuskan sub-sub tujuan, c) merumuskan tugas belajar, d) menganalisis perolehan belajar, e) menganalisis isi belajar, f) merumuskan materi pembelajaran, g) mengatur strategi belajar, h) menetapkan metode, i) menentukan teknik, j) memilih media pembelajaran dan k) merancang evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran merupakan hal yang paling menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mengatur (mengelola dan mengendalikan) aktivitas pembelajaran berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran untuk mensukseskan tujuan pembelajaran agar tercapai secara

lebih efektif, efisien, dan produktif yang diawali dengan penentuan strategi dan perencanaan, metode serta langkah-langkah pembelajaran yang tepat. Adapun langkah-langkah pembelajarankooperatif tipe jigsaw secara lebih rinci dikemukakan Priyanto (dalam Sanjaya 2013:194-195) dalam penerapan pembelajaran kooperatif model jigsaw ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan, yaitu sebagai berikut, 1). Pembentukan kelompok asal. 2). Pembelajaran pada kelompok asal. 3). Pembentukan kelompok ahli. 4). Diskusi kelompok ahli 5). Diskusi kelompok asal 6). Diskusi kelas. 7). Pemberian kuis 8). Pemberian penghargaan kelompok,

Seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku tertentu, misalnya dari yang tidak tahu membaca menjadi tahu membaca. Hal ini yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang diperoleh melalui usaha secara sadar dilakukan untuk mendapatkannya. Dengan demikian belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri seseorang baik secara aktual maupun masih bersifat potensial. Terjadinya perubahan tersebut merupakan kemampuan baru yang dimiliki dalam waktu yang relatif lama dan perubahan itu terjadi karena adanya usaha-usaha sadar. Walaupun penampilan seseorang sebagai hasil belajar sangat beragam, tetapi penampilan-penampilan itu dapat diklasifikasikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk mengetahui berbagai implikasi yang dapat digunakan untuk lebih memahami proses belajar.

Selanjutnya untuk memahami peristiwa belajar yang berlangsung didalam diri seseorang perlu dilakukan analisis dengan tujuan dapat mengetahui persoalan apa yang terlihat dalam kegiatan belajar. Ada beberapa kemampuan sebagai hasil perolehan belajar yang dapat dikategorikan sebagai berikut : 1) Kecakapan informasi verbal, 2) kecakapan intelektual, 3) strategi kognitif, 4) sikap dan 5) kecakapan motorik. (Sutini 2011:35). Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotoris (Sudjana 2014:22).

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu ingin mencari, menemukan, menggali serta kemudian mengungkapkan keadaan obyek penelitian sebagaimana adanya. Menurut Iskandar (2013:62) penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk memberikan uraian mengenai fenomena atau gejala sosial yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih. Sejalan dengan Menurut Sugiyono (2012:15) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel data, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Oleh karena itu untuk dapat memenuhi hasrat dan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti berusaha melakukan proses pengamatan dan penafsiran berbagai fenomena yang ditemui dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menggambarkan secara rinci, dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk perolehan belajar konsep hak asasi manusia pada siswa kelas VII di SMP.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ketapang kelas VII semester genap Tahun pelajaran 2014/2015, dipilihnya sekolah tersebut dengan pertimbangan, karena SMP Negeri 1 Ketapang merupakan salah satu sekolah favorit yang banyak di minati oleh siswa untuk bersekolah disini, dan sebagai sekolah standar nasional di kota ketapang serta termasuk peserta sekolah lingkungan sehat yang mendapat penghargaan adiwiyata tingkat nasional. Melihat dari faktor-faktor tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Berdasarkan pra survie bahwa SMP Negeri 1 Ketapang belum pernah ada yang melakukan penelitian tentang penerapan model – model pembelajaran termasuklah model *Cooperative learning type jigsaw* khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas VII dengan karakteristik sebagai berikut : 1) Guru yang mengampu mata pelajaran PKn, 2) Guru PKn khususnya mengajar di Kelas VII, 3) Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ketapang. Waktu pengajuan judul, penelitian hingga penyusunan laporan penelitian dilakukan mulai bulan Agustus 2014 sampai dengan Januari 2015.

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan peneliti ada tiga macam teknik yaitu 1) wawancara mendalam (*indepth interview*) alat yang digunakan adalah pedoman wawancara, 2) observasi alat yang digunakan adalah pedoman observasi dan 3) dokumentasi sebagai alat yang digunakan adalah panduan pengamatan terhadap dokumentasi. Sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PKn dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Ketapang. Untuk teknik analisa data, penulis merujuk pada Miles dan Huberman (1992:16) mengemukakan teknik analisis kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Reduksi data, yaitu proses pemilihan data, memilih hal-hal yang penting, menggolongkan data yang pokok serta membuang data yang tidak perlu. Dari tahap ini, data yang telah diperoleh melalui teknik pengumpulan data (wawancara, observasi dan studi dokumenter) 2) Penyajian Data (*Display data*) yakni proses pemaparan data-data yang telah dipilih sesuai dengan fokus dan kebutuhan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik ini akan diterapkan dengan menguraikan dan kemudian akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data (wawancara, observasi dan studi dokumenter) terhadap subyek penelitian. 3) Verifikasi/Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing/verification*), yaitu proses pembuktian data dengan mengedepankan data-data pendukung dalam menarik kesimpulan penelitian.

Untuk memenuhi prinsip ini, peneliti menerapkan uji kredibilitas yang meliputi beberapa jenis pengujian diantaranya : 1) perpanjangan pengamatan, pada kegiatan ini peneliti melakukan pengamatan dan wawancara dengan subyek penelitian (sumber data) yakni Guru Mata Pelajaran PKn yang mengajar pada kelas VII dengan mendapatkan data yang terbaru dan akurat sehingga peneliti mendapatkan data secara komplit. 2) Peningkatan ketekunan, pada kegiatan ini peneliti melakukan pengamatan secara cermat dan terus menerus, dengan maksud agar mendapat suatu kepastian data, urutan peristiwa yang dapat direkam secara pasti dan sistematis. Ketekunan dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat melaksanakan pengecekan kembali terhadap data yang ditemukan apakah data tersebut benar atau salah, akurat atau tidak dan sistematis tentang apa yang diobservasi. 3) Triangulasi,

dalam kegiatan ini peneliti melakukan uji kredibilitas, dengan cara pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai cara dan waktu, yang meliputi tiga macam sebagai berikut : a) Triangulasi Sumber, yakni untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yang ada di SMP Negeri 1 Ketapang yang akan didiskripsikan. b) Triangulasi teknik, adalah untuk menguji kredibilitas data yang diperoleh peneliti dari SMP Negeri 1 Ketapang dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda (observasi, wawancara dan studi dokumentasi) untuk memastikan data yang dianggap paling benar. c) Triangulasi waktu, yakni menguji kredibilitas data dengan melakukan pengecekan ulang terhadap data yang diambil melalui teknik pengumpulan data (wawancara, observasi dan studi dokumentasi) dalam waktu dan situasi yang berbeda, mengingat waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ketapang pada guru yang mengajar PKn dan siswa kelas VII, dengan materi konsep hak asasi manusia. Peneliti melakukan observasi dan menelaah dokumentasi sebagai hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 Nopember 2014 tentang desain pembelajaran dan silabus yang dibuat oleh guru PKn, data yang peneliti peroleh tersebut dinyatakan bahwa guru PKn dalam mengembangkan silabus dan desain pembelajaran sudah sesuai dengan permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses.

Sebagai hasilnya peneliti dapatkan, bahwa guru dalam mengembangkan silabus dengan komponen-komponennya sebagai berikut : 1) Perumusan kompetensi dasar, 2) Dalam menentukan materi pokok yang akan disajikan, 3) Penyusunan kegiatan pembelajaran, 4) Merancang penilaian, 5) Penetapan alokasi waktu, 6) Penentuan sumber belajar dan media pembelajaran. Temuan berikutnya adalah desain pembelajaran yang dibuat guru dengan merujuk pada preskriptif tugas belajar yang memuat komponen-komponen sebagai berikut: (1) Merumuskan tujuan pembelajaran, guru sudah mempertimbangkan serta memperhatikan pada karakteristik siswa. Tujuan tersebut dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Dengan demikian guru sudah menetapkan tujuan pembelajaran sesuai SK dan KD yang terdapat dalam silabus yang sudah dikembangkan terlebih dahulu. (2) Merumuskan sub tujuan pembelajaran, dilaksanakan dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan melihat pada standar kompetensi dan kompetensi dasar tertentu, sehingga menunjukkan adanya suatu perubahan tingkah laku yang dapat diukur dari aspek pengetahuan (*kognitif*), aspek sikap (*afektif*) dan Ketrampilan (*Psikomotorik*). Sub tujuan pembelajaran ini dirumuskan dengan syarat menggunakan kata kerja operasional, sehingga rumusan tersebut dijadikan dasar dalam merumuskan alat penilaian (evaluasi). (3) Merumuskan tugas belajar, yang mengacu pada kompetensi dasar serta sub tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Maka urutan tugas belajar yang akan dilakukan oleh siswa harus runtut dan rinci agar mudah dalam proses pembelajarannya, dan sebaliknya jika tidak runtut atau melenceng akan terjadi kesulitan belajar. (4) Menganalisis perolehan belajar, yang merupakan hasil proses pembelajaran dalam bentuk kemampuan atau kecakapan (*capability*) siswa yang

menunjukkan berbagai penampilan sebagai kemampuan yang dimiliki. Adapun tipe kemampuan tersebut termasuk dalam kategori pokok hasil belajar adalah, Informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap (attitudes), kecakapan motorik. Dari kegiatan ini guru belum optimal, hal ini kemampuan guru masih terbatas pada analisa perolehan belajar informasi verbal dan kecakapan intelektual saja.

(5) Mengidentifikasi Isi belajar, untuk menentukan tingkatan dan jenis pengetahuan yang menampilkan pada tingkat menemukan, menerapkan dan mengingat, sehingga isi belajar lebih nampak jelas pada contents mana lebih dicapai siswa, oleh karena itu isi belajar tersebut harus diidentifikasi apakah termasuk dalam keempat kategori yaitu fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Dalam hal ini guru hanya menekankan pada tingkat mengingat dan jenis pengetahuan yang diutamakan pada jenis fakta dan konsep semata. guru belum optimal dalam melakukan indentifikasi terhadap isi belajar, hal ini disebabkan keterbatasan wawasan dan pengetahuan guru tentang penguasaan teori-teori pembelajaran terutama dalam mendesain.

(6) Merancang model desain pesan, yang ditata dan dirancang berdasarkan teori-teori belajar sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. berdasarkan hasil observasi, pada kegiatan ini guru belum maksimal dalam menyusun pola model desain pesan yang merupakan langkah selanjutnya yakni melakukan perencanaan merekayasa bentuk fisik dari pesan menjadi proses komunikasi antar pengirim dan penerima pesan. Seharusnya guru lebih teliti dalam merencanakan model desain pesan, dengan melihat pada perolehan belajar, isi belajar, evaluasi dan media yang menyatu pada preskripsi tugas belajar.

(7) Evaluasi pembelajaran, Penilaian direncanakan berdasarkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Penilaian ini dapat dilakukan guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung baik dalam bentuk pengamatan, maupun penilaian secara tertulis yang terencana sebagaimana dilakukan guru pada setiap akhir pembelajaran, pada komponen ini guru sudah melaksanakan dengan baik.

(8) Media Pembelajaran, Pada tahap penggunaan media, bahwa guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga kurang berfungsi secara maksimal baik sebagai sumber belajar, sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, sebagai alat bantu bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran, dalam hal ini guru berdasarkan hasil analisis observasi dapat dikategorikan cukup dalam menggunakan media pembelajaran karena media pembelajaran hanya berfungsi bagi guru pada saat menyampaikan pesan materi pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran PKn, yang telah disusun dalam rencana pembelajaran dengan tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan dari langkah-langkah kooperatif tipe jigsaw ini secara fleksibel telah termuat dalam skenario sebagai temuan peneliti, terdiri dari : a) Pembagian kelompok belajar, b) Pelaksanaan Pembelajaran, c) Pembentukan kelompok tim ahli, d) diskusi kelompok ahli, e) Melaksanakan diskusi kelompok asal, f) Diskusi kelompok secara klasikal, g) Pemberian kuis dan h) Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai terbaik.

Perolehan belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang menunjukkan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang diperoleh melalui usaha secara sadar dilakukan untuk mendapatkannya. Dengan demikian belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri seseorang baik secara aktual maupun masih bersifat potensial. Perolehan belajar ini

meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari aspek kognitif bahwa dapat tergambar dari rekapitulasi hasil tes yang dilakukan sebanyak tiga kali selama penelitian ini berlangsung sebagai penguasaan konsep materi hak asasi manusia yang ditampilkan dalam tabel 1 rekapitulasi penilaian PKn berikut ini :

**Tabel 1. Rekapitulasi penilaian PKn**

No	Nama Kelompok	Skor perolehan belajar			Jlh skor	Nilai rata-rata	katagori
		Tes 1	Tes 2	Tes 3			
1	Merah	76	76	88	240	80	baik
2	Biru	72	80	84	236	78	baik
3	Kuning	72	76	84	232	77	baik
4	Ungu	76	72	80	228	76	cukup
5	Hijau	76	84	84	244	81	baik
	Nilai tertinggi			81			baik
	Nilai terendah			76			cukup
	Nilai rata klasikal			78			baik
	Jumlah yang tuntas			5			-
	JumlahTidak tuntas			0			-
	% ketuntasan			100 %			baik

Dari data nilai tabel di atas, bahwa perolehan belajar siswa dari hasil tes pertama yang dilakukan guru menunjukkan ada dua kelompok siswadengan nilai hasil belajar siswa di bawah atau belum mencapai kreteria ketuntasan minimal (KKM), yakni dengan perolehan nilai 72, Kemudian guru melakukan uji kompetensi yang kedua, hasil perolehan belajar mengalami peningkatan, namun masih ada terdapat satu kelompok yang belum tuntas, untuk mengatasi hal tersebut tentunya guru mencoba untuk melakukan uji kompetensi yang ketiga, ternyata dari hasil uji kompetensi yang ke tiga, dari semua kelompok siswa telah mencapai (KKM), ketuntasan belajar 100% dengan nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 76 serta dengan nilai rata-rata klasikal yaitu 78.

Selanjutnya, peneliti juga melihat perolehan belajar siswa dari pengamatan prilaku belajar siswa yang termasuk dalam aspek sikap (afektif) seperti yang disajikan pada tabel 2 rekapitulasi penilaian sikap berikut ini.

**Tabel 2. Rekapitulasi penilaian sikap**

No	Nama Kel.	Prilaku yang diamati	Prilaku yang diamati				Jlh skor	Nilai
			Tanggung Jawab	Toleransi	Kerjasama	Percaya diri		
1	Merah	3	2	3	3	2	13	86
2	Biru	2	3	2	3	2	12	80
3	Kuning	3	3	3	2	3	14	93
4	Hijau	2	2	2	2	3	11	73
5	Ungu	2	2	3	3	2	13	86

Keterangan rentang nilai :

100– 85 = sangat baik      84 – 70 = baik  
 69 – 55 = cukup            54 < = kurang.

Maka nilai akhir hasil dari observasi sikap belajarsiswa dalam diskusi kelompok adalah : skor Nilai =  $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

Dapat dilihat dari data tabel 2 telah menunjukkan bahwa kelompok yang memperoleh predikat sangat baik yakni kelompok merah, kuning, ungu dan untuk kelompok biru dan hijau mendapat predikat baik dalam penilaian sikap, sehingga peneliti berkesimpulan bahwa perilaku belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe jigsaw menunjukkan perolehan belajar aspek afektif secara keseluruhan pada kategori sangat baik. Demikian juga perolehan belajar siswa pada aspek psikomotor, tergambar dalam aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn sebagaimana ditampilkan dalam tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn**

No	Katagori pengamatan	Skor		
		3	2	1
1	Mendengarkan /memperhatikan penjelasan guru	v		
2	Menanggapi penjelasan guru		v	
3	Berdiskusi/bertanya jawab antar siswa/guru	v		
4	Keseriusan dalam pembelajaran.	v		
5	Partisipasi dalam mengerjakan tugas		v	
6	Tanggungjawab dalam mengerjakan tugas		v	
7	Menyampaikan ide atau pendapat			v
8	Mengomentari hasil pekerjaan teman /kelompok			v
9	Mencatat apa yang dipelajari	v		
10	Menyimpulkan pembelajaran bersama guru	v		
	Jumlah		23	

**Keterangan :**

Perolehan Skor3 = baik 85 - 100 = sangat baik  
 55 – 69 = cukup  
 2 = Cukup 70 - 84 = baik 54 < = kurang  
 1 = kurang.

Perhitungan skor nilai akhir =  $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100 \%$

Maka perhitungan nilai akhir hasil dari observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn adalah  $\frac{23}{30} \times 100 \%$  = 76,66 dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe jigsaw secara keseluruhan dikategorikan baik.

**Pembahasan**

Sesuai dengan hasil temuan bahwa desain pembelajaran yang dibuat guru dengan merujuk pada preskriptif tugas belajar telah memuat komponen-komponen sebagai berikut : (a) Tujuan pembelajaran, adalah tujuan yang mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam silabus yang disusun terlebih dahulu sebagai pedoman dalam merancang materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. (b) Sub tujuan pembelajaran, menggambarkan penjabaran dari tujuan pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran yang lebih spesifik (khusus) untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dirumuskan secara rinci, runtut, prosedural serta berurutan dari sub-sub tujuan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan akhir pembelajaran. (c) Merumuskan tugas belajar, bahwa tugas belajar yang dilakukan siswa harus

runtut dan rinci, karena apabila tidak runtut dan rinci atau melenceng, maka terjadi kesulitan belajar pada siswa. tugas belajar yang dirumuskan merupakan komponen yang esensial sebagai preskripsi dari tugas belajar itu sendiri. (d) Menganalisis perolehan belajar, guru telah menemukan kemampuan yang dimiliki siswa dari proses pembelajaran tersebut, sebagaimana dapat digambarkan kecakapan atau kemampuan berdasarkan klasifikasi taksonomi Gagne, yaitu informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, sikap dan ketrampilan motorik. (e) Mengidentifikasi Isi belajar, kegiatan guru telah menentukan tingkatan dan jenis pengetahuan dengan menggambarkan pada tingkat menemukan, menerapkan dan mengingat, sehingga isi belajar lebih nampak jelas pada *content* mana lebih dicapai siswa, oleh karena itu isi belajar tersebut harus diidentifikasi apakah termasuk dalam kategori fakta, konsep, prinsip dan prosedur. Berdasarkan pengamatan bahwa guru sudah dapat mengklarifikasikan isi belajar ( fakta, konsep, prosedur dan prinsip). (f) Merancang model desain pesan, pada kegiatan guru melakukan perencanaan merekayasa bentuk fisik dari desain pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan dengan memperhatikan prinsip perhatian dan daya tangkap. Sehingga pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran tersebut muai dari hal-hal yang bersifat detil ke general, khusus ke umum atau sebaliknya. (g) Evaluasi pembelajaran, pada kegiatan guru menetapkan alat evaluasi yang sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga berfungsi sebagai alat pengukur kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. (h) Media Pembelajaran, dalam menentukan media pembelajaran guru diharapkan dapat memilih media dengan ciri-ciri dapat digunakan oleh siswa; dapat berfungsi sebagai sumber belajar; dapat dirancang untuk belajar sendiri atau mandiri; dapat dikontrol dalam menggunakan oleh pengguna (siswa); dapat memuat komponen-komponen pembelajaran. (i) rancangan materi pembelajaran yang berbasis teknologi pembelajaran, diharapkan guru dapat meramu atau mencari sedemikian rupa materi yang berdasarkan analisis tugas belajar, perolehan belajar dan isi belajar.

Pelaksanaan pembelajaran PKn, dilakukan guru sesuai skenario pembelajaran yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dengan tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan dari langkah-langkah kooperatif tipe jigsaw ini secara fleksibel telah termuat dalam skenario pembelajaran terdiri dari : a) Pembagian kelompok belajar, b) Pelaksanaan Pembelajaran, c) Pembentukan kelompok tim ahli, d) diskusi kelompok ahli, e) Melaksanakan diskusi kelompok asal, f) Diskusi kelompok secara klasikal, g) Pemberian kuis dan h) Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai terbaik. Berdasarkan hasil analisis observasi di lapangan bahwa pelaksanaan pembelajaran mencapai 84,28 % ini berarti pelaksanaan pembelajaran PKn dikategorikan baik. Demikian juga perolehan belajar siswa yang menunjukkan bahwa aspek kognitif dikategorikan baik ini terbukti dari tingkat kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran yang menunjukkan nilai rata-rata kelas adalah 78 dengan pencapaian KKM mata pelajaran PKn adalah 100% begitu juga dengan perolehan belajar yang lain yang menunjukkan 83,50% dari sikap siswa dalam melaksanakan pembelajaran sudah baik, dan 76,66% dari aktivitas siswa dikategorikan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Ketapang.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan pada analisis data, hasil penelitian serta pembahasannya yang telah diuraikan, maka pada bagian ini peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran PKn untuk perolehan belajar konsep hak asasi manusia di SMP Negeri 1 Ketapang dapat disimpulkan sebagai berikut : desain pembelajaran PKn model kooperatif tipe jigsaw dalam konsep hak asasi manusia kelas VII di SMP Negeri 1 Ketapang adalah desain pembelajaran yang dapat memberikan aktivitas siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti tugas-tugas belajar yang berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Pelaksanaan pembelajaran PKn model kooperatif tipe jigsaw dalam konsep hak asasi manusia kelas VII di SMP Negeri 1 Ketapang meliputi tahap kegiatan pendahuluan, tahap kegiatan inti yang terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dan tahap penutup. Perolehan belajar siswa, dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe jigsaw, sudah tergambar dengan menerapkan kedelapan langkah-langkah model kooperatif tipe jigsaw yang meliputi kemampuan, aspek kognitif terlihat dari hasil uji kompetensi terhadap siswa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung sangat memuaskan. Kemampuan aspek sikap (afektif) tergambar dari menunjukkan perilaku belajar yang disiplin, tanggung jawab, toleransi, saling bekerja sama dan percaya diri. Kemampuan aspek psikomotorik hal tergambar dari kemampuan siswa yang terlihat pada aktivitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru, diskusi kelompok serta siswa cepat dan tanggap dalam merespon kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dari ketiga aspek tersebut bahwa perolehan belajar dikategorikan baik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka pada bagian penutup ini peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut : (1) Dalam mendesain pembelajaran atau merancang pembelajaran seharusnya lebih matang dalam mengkaji tugas belajar, perolehan belajar dan isi belajar dan model desain pesan yang disampaikan berhubungan dengan kemampuan kompetensi siswa, Dengan demikian proses pembelajaran ini akan memberikan perolehan belajar yang dimiliki siswa berupa kemampuan untuk aktif dan kreatif. Selanjutnya guru mampu dalam mengembangkan media pembelajaran agar menambah daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide, gagasan dan konsep tentang hak asasi manusia. (2) Pelaksanaan Pembelajaran PKn model kooperatif tipe jigsaw di kelas VII SMP Negeri 1 Ketapang, masih perlu diperbaiki terutama dalam pemberian apersepsi yang dapat menumbuhkan motivasi untuk mengajar bagi guru itu sendiri maupun bagi siswa yang belajar, aspek pengelolaan kelas, penggunaan media pembelajaran yang menampilkan materi, dalam bentuk film cerita, atau gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga media pembelajaran ini dapat menyampaikan pesan belajar yang ditampilkan dengan kesan menarik. (3) Untuk dapat meningkatkan perolehan belajar siswa, seharusnya guru melakukan perubahan cara mengajar, strategi pembelajaran, metode, penggunaan media

pembelajaran dan model pembelajaran yang dikembangkan dalam desain pembelajaran, karena perolehan belajar ini menyangkut kemampuan atau kapabilitas seorang siswa setelah mendapatkan proses belajar. Oleh karena itu proses belajar yang diterapkan sebaiknya menunjukkan tugas belajar dan aktivitas belajar yang mengarah pada perubahan tingkah laku pada diri siswa yang mengarah pada ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif dan psikomotorik).

## DAFTAR RUJUKAN

- Iskandar.2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensi.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso Yusufhadi, 2011. *Menyemai benih teknologi Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada media Group.
- Miles, B. Mathew and Huberman A. Michael, 1992. *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta, Universitas Indonesia.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*, Jakarta, PT. Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning, teori, riset dan praktik*, Bandung: Nusa media.
- Reigeluth, C.M, 1983. *Instructional Design Theory and Model*, an overview pf their current status, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D )*. Bandung : Alfabeta
- Sutini, Ibrahim. 2011. *Belajar, Pengajaran dan Pembelajaran (konsep dan Implementasi)*. Pontianak: Fahrana Bahagia Pers.
- Sanjaya,Wina.2013.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana Nana, 2014, *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, Bandung: PT. Remeja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wardoyo,Sigit Mangun. 2013. *Pembelajaran Konstruktivisme teori dan aplikasi pembelajaran dalam pembentukan karakter*, Bandung: Alfabeta.

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
UNTUK PEROLEHAN BELAJAR KONSEP HAK ASASI MANUSIA

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH :

DUL RAHAM  
NIM. F25112038



PROGRAM STUDI MAGESTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
UNTUK PEROLEHAN BELAJAR KONSEP HAK ASASI MANUSIA

ARTIKEL PENELITIAN

DUL RAHAM  
NIM. F 25112038

Disetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP. 195408181985031001

Dr. Andi Usman, M.Pd  
NIP.194809011980031001

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Magister  
Teknologi Pendidikan

Dr. H. Martono  
NIP.196803161994031014

Dr. H. Syahwani Umar, M.Pd  
NIP.195408181985031001