



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
STKIP PGRI SUMENEP**

Website : www.stkipgrisumenep.ac.id

Jl. Trunojoyo Gedung Sumenep Telp. (0328) 664094 – 671732 Fax. 671732

**SURAT PERNYATAAN PENGECEKAN
SIMILARITY ATAU ORIGINALITY**

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Petugas Check Plagiasi STKIP PGRI Sumenep, menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya ilmiah ini telah dilakukan cek dan dinyatakan lolos plagiasi menggunakan Aplikasi Turnitin dengan batas maksimal toleransi 20% atas nama:

Nama : ALI ARMADI, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0705108804
Program Studi : PENDIDIKAN GURU DAN SEKOLAH
DASAR

No	Judul	Jenis Karya	Hasil
1	JIGSAW	Book Chapter	16 %

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Sumenep, 12 Juni 2023


Pemeriksa



Yeti Hidayatillah, Jamilah, Nur Fitriyah Indraswari, Lilik Fadlilatin
Azizah, Suhartatik, Ali Armadi, Ike Yuli MD, Rusmiyati, Kurratul
Aini, Anis Tri Yuliana, Mafruhah

Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif



Yeti Hidayatillah, dkk.

Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif



Pembelajaran yang berkualitas bisa dicapai dengan proses belajar yang baik. Dosen, guru dan pendidik lainnya perlu menyiapkan diri dan segala perangkat pendukung lainnya untuk mendapatkan proses pembelajaran yang optimal. Metode pembelajaran merupakan salah satu instrumen penting dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat, menarik dan inovatif akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna bagi peserta didik. Dosen, guru dan pendidik lainnya perlu memahami dan menguasai berbagai metode pembelajaran yang bisa mendukung tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Dalam buku ini dibahas mengenai berbagai metode pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Tujuannya adalah memberikan khazanah keilmuan bagi pembaca utamanya dosen, guru dan pendidik lainnya dalam hal metode pembelajaran. Ada beberapa metode pembelajaran di dalam buku ini, diantaranya: *role playing*, *field trip*, *demosntrasi*, *snowball*, *diskusi*, *jigsaw*, *experimen*, *debat*, *mind mapping*, studi kasus dan ceramah. Harapan dari diterbitkannya buku ini bisa digunakan sebagai pedoman baik dari segi teori dan penerapan bagi dosen, guru dan pendidik lainnya dalam menjalankan proses pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat.



Wonocolo Utara V/18 Surabaya
+628977416123
globalaksarapers@gmail.com



METODE PEMBELAJARAN GURU DAN DOSEN KREATIF

**Yetti Hidayatillah, Jamilah, Nur Fitriyah
Indraswari, Lilik Fadlilatin Azizah, Suhartatik, Ali
Armadi, Ike Yuli Mestika Dewi, Rusmiyati,
Kurratul Aini, Anis Tri Yuliana, Mafruhah**

**Editor:
Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.**

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 113
KETENTUAN PIDANA
SANKSI PELANGGARAN**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Yetti Hidayatillah, Jamilah, Nur Fitriyah
Indraswari, Lilik Fadlilatin Azizah, Suhartatik, Ali
Armadi, Ike Yuli Mestika Dewi, Rusmiyati,
Kurratul Aini, Anis Tri Yuliana, Mafruhah

METODE PEMBELAJARAN GURU DAN DOSEN KREATIF

Editor:
Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.



METODE PEMBELAJARAN GURU DAN DOSEN KREATIF

*Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia
oleh Penerbit Global Aksara Pres*

ISBN: 978-623-62467-7-1

viii + 222 hal; 14,8 x 21 cm

Cetakan Pertama, Agustus 2021

copyright © 2021 Global Aksara Pres

Penulis : Yetti Hidayatillah, dkk.
Penyunting : Dr. Adirasa Hadi Prasetyo, M.Pd.I.
Desain Sampul : Ahmad Afif Hidayat
Layouter : M. Yusuf

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

Diterbitkan oleh:

CV. Global Aksara Pres

Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021, No.

282/JTI/2021

Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya

+628977416123/+628573269334

globalaksarapres@gmail.com



Kata Pengantar

Puji syukur alhamdulillah kami ucapkan kepada Allah swt yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan pada para penulis. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah kepada nabi Muhammad saw sehingga proses pembuatan *book chapter* dengan judul Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif ini dapat berjalan dengan baik.

Terima kasih kami sampaikan kepada ketua STKIP PGRI Sumenep Dr. Asmoni, M.Pd yang senantiasa memotivasi semua dosen untuk terus berkarya dan produktif dalam Tridharma Perguruan Tinggi. Dan terima kasih juga kepada semua pihak

yang terlibat dan mendukung dalam pembuatan *book chapter* ini.

Karya *book chapter* ini merupakan kolaborasi antar sesama dosen STKIP PGRI Sumenep. Dan para dosen yang terlibat dalam penulisan ini berasal dari berbagai prodi berbeda. Hal ini dilakukan sebagai bentuk Tridharma Perguruan Tinggi dalam bidang penelitian.

Semoga karya *book chapter* ini bisa memberikan manfaat kepada para dosen, guru, mahasiswa dan pembaca lainnya untuk mendapatkan tambahan ilmu dalam metode pembelajaran. Kami juga mengharap kritik dan saran dari segala pihak demi perbaikan *book chapter* ini kedepannya.

Tim Penulis,

Daftar Isi

Bab 1 Bermain Peran (Role Playing): Yetti Hidayatillah –[1]

Bab 2 Field Trip: Jamilah –[23]

Bab 3 Metode Demonstrasi: Nur Fitriyah Indraswari – [42]

Bab 4 Snowball Throwing: Lilik Fadlilatin Azizah –[58]

Bab 5 Diskusi: Suhartatik –[69]

Bab 6 Jigsaw: Ali Armadi –[94]

Bab 7 Eksperimen: Ike Yuli Mestika Dewi –[116]

Bab 8 Debat: Rusmiyati –[136]

Bab 9 Mind Mapping: Kurratul Aini –[156]

Bab 10 Studi Kasus: Anis Tri Yuliana –[174]

Bab 11 Ceramah: Mafruhah –[200]

metode_pembelajaran_pak_ali .pdf *by*

Submission date: 12-Jun-2023 12:35PM (UTC+0700)

Submission ID: 2114240206

File name: metode_pembelajaran_pak_ali.pdf (214K)

Word count: 2328

Character count: 15413

Bab 6

Jigsaw

Ali Armadi

Pengertian Metode Pembelajaran *Jigsaw*

Metode jigsaw telah dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978, (Robert E Slavin, 2005: 235).

Teknik ini serupa dengan pertukaran antar kelompok. Bedanya setiap siswa mengajarkan sesuatu. Ini merupakan alternatif menarik bila ada materi belajar yang bisa disegmentasikan. Tiap siswa mempelajari setiap bagian yang bila digabungkan akan membentuk pengetahuan yang padu, (Mel Sibernen, 2004: 65).

Kembali menurut Robert E Slavin, (2005: 237) yaitu Para anggota dari kelompok asal yang berbeda

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

Menurut Rusman (2012: 217) kata jigsaw berasal dari bahasa Inggris yang berarti gergaji ukir dan ada juga yang menyebutkan dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini mengambil

pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Kemudian Majid, (2013:182) “Pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil”.

Sedangkan Trianto (2007: 81), jigsaw sebagaimana proses pembelajaran kelompok lainnya merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam cooperative script dapat memberi siswa lebih banyak waktu berfikir, untuk merespon dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami. Guru memilih menggunakan

belajar kelompok pasangan untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan.

Kuntjojo (2010:14) berpendapat bahwa “model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran *kooperatif* dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogeny dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri atas ketuntasan bagian materi pembelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain”.

Lie, A (dalam Julianto, 2011:31) mengemukakan bahwa *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab 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. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan anggota lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan”.

Disisi lain, Zaini (2011:56) model pembelajaran *jigsaw* sangat menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

Muhammad Fadlil al Jamali (dalam Muhaimin, 2001: 51) menyatakan, bahwa pendidikan yang dapat disarikan dari Al Qur'an berorientasi pada :

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

Dalam model pembelajaran *Jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari beberapa siswa kelas yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota

kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang diberikan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Para anggota kelompok ahli kemudian kembali pada kelompok asal dan berbagi pengetahuan yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli (Aronson dalam Isjoni: 2009).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif yaitu dengan cara siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerjasama dengan siswa lain saling **dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen** sehingga **siswa** memiliki tanggung jawab lebih besar dari pada guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran.

Unsur- unsur Metode *Jigsaw*

Sebagai bagian dari Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran yang dilakukan diantaranya (1) “Memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama (2) Pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, (Supriyono, 2010: 58).

Menurut Anita Lie (2005: 32) Metode jigsaw sebagaimana pembelajaran berbasis kelompok yang lain memiliki unsur-unsur yang saling terkait, diantaranya:

1. Saling Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*).

Ketergantungan positif ini bukan berarti siswa bergantung secara menyeluruh kepada siswa lain. Jika siswa mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal itu tidak bisa dinamakan ketergantungan positif. Guru Johnson di universitas

Minnesota, Shlomo Sharan di Universitas Tel Aviv, dan Robert E. Slavin di John Hopkins, telah menjadi peneliti sekaligus praktisi yang mengembangkan Cooperative Learning sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi siswa sekaligus mengasah kecerdasan interpersonal siswa. harus menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Perasaan saling membutuhkan inilah yang dinamakan positif interdependence. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, tugas, bahan atau sumber belajar, peran dan hadiah.

2. Akuntabilitas Individual (*Individual Accountability*)

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

bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.

3. Tatap muka (*Face To Face Interaction*)

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

4. Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial yakni kepemimpinan (*leadership*), membuat keputusan (*decision making*), membangun kepercayaan (*trust building*), kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen konflik (*management conflict skill*). Keterampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang

bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

5. Proses Kelompok (*Group Processing*)

Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan.

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

Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Jigsaw*

Zaini (2011:56) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan

latar belakang yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Priyanto dalam (Made Wena 2009:194) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

1. Pembentukan kelompok asal

Kelompok asal terdiri dari empat sampai enam siswa dengan kemampuan yang heterogen. Tiap siswa dalam satu kelompok diberi bagian materi yang berbeda.

2. Pembelajaran pada kelompok asal

Anggota dari kelompok asal mempelajari bagian atau sub materi yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individu.

3. Pembentukan kelompok ahli

Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

4. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

5. Diskusi kelompok asal

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok

asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapat giliran.

6. Diskusi kelas

Guru memandu diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki salah konsep pada siswa.

7. Pemberian kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok dan kemudian dibagi menurut jumlah kelompok.

8. Pemberian penghargaan kelompok

Kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai.

Pendapat lain menjelaskan, menurut Rusman (2012:218) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

6. Siswa dikelompokkan dengan jumlah anggota kurang lebih empat sampai enam orang yang disebut kelompok asal. Masing-masing anggota dalam kelompok asal diberi tugas yang berbeda.
7. Anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
8. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal masing-masing dan menjelaskan kepada anggota kelompok asal tentang sub bab yang mereka kuasai.
9. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
10. Pembahasan.
11. Penutup.

Sedangkan Julianto (2011:31), langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw* terdapat beberapa fase, yaitu:

Fase 1

Guru membagi siswa menjadi 6 (enam) kelompok asal dengan masing-masing anggota kelompok 4 (empat) orang secara heterogen.

Fase 2

Guru memberikan materi ajar tentang dampak perubahan lingkungan dan pencegahannya dalam bentuk teks yang sudah terbagi ke dalam beberapa sub materi yang akan dipelajari secara khusus oleh masing-masing anggota kelompok.

Fase 3

Guru memberikan waktu kepada semua kelompok untuk mempelajari materi ajar dan melakukan pembagian tugas pada anggota kelompoknya untuk menjadi ahli sub materi.

Fase 4

Ahli dari masing-masing kelompok yang membahas sub materi yang sama bertemu dan berkumpul dalam kelompok ahli untuk membahas topik materi yang sudah menjadi tanggung jawabnya.

Fase 5

Anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya untuk berbagi informasi yang telah di dapatnya dari kelompok ahli dan membantu kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan.

Fase 6

Guru dan siswa menyimpulkan materi tentang perubahan lingkungan fisik dan prosesnya, kemudian siswa diberi tugas individu sebagai evaluasi pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Jigsaw*

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, seperti yang telah diungkapkan oleh Johnson & Johnson dalam (Rusman 2012:219) yang mana telah melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa:

1. Meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan daya ingat.
3. Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi.
4. Mendorong tumbuhnya interaksi intrinsik (kesadaran individu).
5. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen.

6. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah.
7. Meningkatkan sikap positif terhadap guru.
8. Meningkatkan harga diri anak.
9. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif.
10. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong royong.

Pendapat lain menjelaskan, Basirudin Usman, (2002: 15) Kelebihan Jigsaw yaitu:

1. Hasil belajar lebih sempurna bila dibandingkan dengan belajar secara individu.
2. Pendapat yang dituangkan secara bersama lebih meyakinkan dan lebih kuat dibandingkan pendapat perorangan.
3. Kerja sama yang dilakukan oleh peserta didik dapat mengikat tali persatuan, tanggung jawab bersama dan rasa memiliki (sense belonging) dan menghilangkan egoisme.

Sementara kekurangan model yang menggunakan kelompok seperti Jigsaw ini merupakan sebagai berikut:

1. Metode ini memerlukan persiapan-persiapan yang lebih rumit daripada metode lain sehingga memerlukan dedikasi yang lebih tinggi dari pihak pendidik.
2. Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan dan tugas akan lebih buruk.
3. Peserta didik yang malas, memperoleh kesempatan untuk tetap pasif dalam kelompok itu dan kemungkinan besar akan mempengaruhi anggota lainnya, (Zuhairini, 1983: 89).

Daftar Pustaka

Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Anita Lie. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

Anita Lie. 2005. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia

- Basirudin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Press.
- Hisyam Zaini. 2011. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Julianto, dkk. 2011. *Teori Dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa Press.
- Kuntjojo. 2010. *Mode-model Pembelajaran*. Kediri:Nusantara PGRI Kediri.
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operational*. Jakarta: Bumi Aksara
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mel Siberrnen. 2004. *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Bandung: Nusa Media.
- Muhaimin. 2001. *Konsep Pendidikan Islam sebuah Telaah Komponen Dasar Kurikulum*. Solo: CV. Romadloni.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran* . Bandung : Seri Manajemen Sekolah Bermutu.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Belajar

Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Zuhairini, Dkk. 1983. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.

metode_pembelajaran_pak_ali.pdf

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana

Student Paper

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%