

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan suatu teori belajar yang dikembangkan oleh J. Piaget dan Vygotsky. Teori ini berisi tentang cara untuk memperoleh pengalaman atau menemukan makna yang didapat melalui informasi yang tersimpan dalam memori individu yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan baru (Anita, 2009: 13). Teori konstruktivisme berfokus pada bagaimana peserta didik mampu menyusun pengetahuan berdasarkan pemahamannya sendiri. Pengetahuan tersebut berdasarkan pengalaman belajar yang akan menjadi pengetahuan baru dan kompleks. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang dimiliki, melainkan hanya membantu peserta didik dalam proses pembentukan pengetahuan agar berjalan dengan lancar. Pandangan mengenai teori konstruktivisme yaitu membutuhkan keaktifan peserta didik dalam belajar, menekankan cara bagaimana pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dapat dikembangkan menjadi pengetahuan baru, dan mengasumsikan pengetahuan dapat berubah secara terus menerus.

Konsep model pembelajaran *Jigsaw* ini merupakan model yang berpegang teguh dengan teori pendekatan pembelajaran konstruktivisme, bahwa peserta didik dalam proses belajarnya dilakukan secara mandiri, menemukan dan mengembangkan informasi yang jelas dan tepat (Buhr et al., 2014). Menurut Astuti dan Abadi (2015) model *Jigsaw* juga berfokus untuk belajar secara berkelompok dalam bentuk kecil terdiri dari empat sampai enam peserta didik, dari situlah peserta didik dapat berdiskusi, saling mengemukakan pendapat, saling mengoreksi pendapat teman, dan intinya mengedepankan kerja sama yang baik.

Model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *word square* mendorong peserta didik belajar secara bersama-sama untuk membagikan pengetahuan mereka dan memecahkan soal diskusi sehingga akan tercipta pengetahuan baru sesuai dengan pemahaman peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa peserta didik dituntut untuk aktif menemukan hal baru sesuai dengan pemahaman yang dimiliki dengan cara menggali dan melakukan eksplorasi. Hubungan antara teori konstruktivisme dengan model *Jigsaw* terdapat pada proses membangun pengetahuan baru secara bersama-sama, peserta didik secara berkelompok melakukan diskusi untuk saling menyampaikan pendapat dan memecahkan masalah sesuai dengan pengetahuan yang dipahami oleh masing-masing peserta didik.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Em Zul Fajri & Ratu Aprillia (2014:36) menjelaskan keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat berusaha, giat bekerja, mampu berinteraksi dan bereaksi sedangkan keaktifan merupakan suatu kesibukan. Keaktifan tidak hanya berfokus pada aktif secara fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktif yang bersifat psikis seperti mental (Sanjaya, 2013: 132). Selaras dengan pernyataan Hamalik (2013:173) bahwa belajar berarti beraktivitas, dikatakan belajar apabila terdapat perbuatan yang dilakukan, berarti selama proses pembelajaran peserta didik harus dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Belajar juga merupakan proses pengalaman yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri, maka peserta didik harus dapat aktif untuk dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan keikutsertaan peserta didik yang secara aktif selama proses pembelajaran serta melibatkan psikis dan fisik peserta didik sehingga tercipta pengetahuan dan pengalaman secara optimal.

b. Prinsip Meningkatkan Keaktifan Belajar

commit to user

Ada banyak faktor peserta didik dalam belajarnya tidak menunjukkan keaktifan belajar sehingga perlu adanya perhatian untuk meningkatkan keaktifan belajar. Prinsip-prinsip keaktifan belajar dikemukakan oleh Suprihatiningrum (2013: 101) sebagai berikut:

- 1) Membuka kesempatan peserta didik untuk berdiskusi dan tanya jawab.
- 2) Menggunakan variasi model dan media dalam proses pembelajaran.
- 3) Peserta didik diberikan tugas untuk mempelajari bahan materi serta hal yang belum jelas dan penting.
- 4) Memberikan tugas individu ataupun kelompok pada proses pembelajaran.
- 5) Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan percobaan-percobaan.

Beberapa faktor penunjang keaktifan yang dikemukakan Abu (2013:212-213) yang harus terlihat dalam proses belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru tidak mendominasi pembicaraan tetapi lebih banyak memberikan rangsangan berpikir kepada peserta didik untuk memecahkan masalah.
- 2) Guru menyediakan dan mengusahakan sumber belajar bagi peserta didik, baik sumber tertulis maupun berbagai media yang diperlukan sebagai sumber belajar.
- 3) Kegiatan belajar peserta didik harus bervariasi, ada kegiatan yang sifatnya bersama-sama dilakukan oleh semua peserta didik dan ada kegiatan yang dilakukan secara kelompok dalam bentuk diskusi serta kegiatan belajar yang dilakukan secara mandiri.
- 4) Belajar tidak hanya dilihat dan diukur dari segi hasil yang dicapai peserta didik tetapi juga dilihat dan diukur dari segi proses belajar.
- 5) Guru senantiasa menghargai pendapat peserta didik terlepas dari benar atau salah.

Pendapat oleh Aunurrahman (2012: 121) bahwa penerapan prinsip keaktifan di dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Memberikan penghargaan verbal maupun non verbal untuk peserta didik yang memberikan peran aktif dan respon terhadap pertanyaan yang diberikan.
- 2) Menggunakan variasi model dan media di dalam proses pembelajaran.
- 3) Membuka kesempatan untuk peserta didik dapat mengembangkan kreatifitas dan bereksperimen di dalam proses pembelajaran.
- 4) Memberikan peserta didik tugas individu maupun kelompok melalui kontrol guru.

Berdasarkan dari uraian prinsip untuk meningkatkan keaktifan belajar di atas, keaktifan pembelajaran merupakan akar dari keberhasilan suatu pembelajaran, dengan adanya keaktifan akan merangsang peserta didik dapat mengeluarkan segala kemampuannya. Poin terpenting dari prinsip-prinsip di atas adalah tentang bagaimana cara mengelola kelas sehingga menjadi aktif dan menyenangkan, peserta didik harus selalu didorong untuk aktif sehingga dapat lebih fokus dan tidak melakukan kegiatan di luar topik pembelajaran.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006: 45) mengemukakan indikator keaktifan mencakup beberapa poin antara lain:

- 1) Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan hal-hal yang dijelaskan oleh guru tentang materi pelajaran,
- 2) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan dan mengerjakan tugas rumah,
- 3) Peserta didik mau berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pelajaran,
- 4) Peserta didik mampu melibatkan diri dalam proses tanya jawab,

- 5) Peserta didik mau terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran bersama guru dan peserta didik lainnya.

Pernyataan Djamarah (2010:84) menerangkan bahwa keaktifan belajar dapat dilihat dari berbagai hal, diantaranya:

- 1) Peserta didik belajar dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah,
- 2) Peserta didik berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara,
- 3) Peserta didik berani mengajukan pendapat,
- 4) Terdapat keaktifan belajar analisa, sintesis, penilaian dan kesimpulan,
- 5) Setiap peserta didik berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.

Ulasan indikator keaktifan menurut ahli di atas terangkum oleh Wahyuni (2012: 4) yang mengutip pernyataan Paul D. Deirich bahwa keaktifan belajar peserta didik dibedakan berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu, *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities* dan *mental activities* adalah sebagai berikut:

- 1) *Visual Activities*

Suatu aktivitas yang berhubungan dengan keaktifan penglihatan semisal kegiatan peserta didik saat membaca materi ajar yang ada di buku, memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, mengamati eksperimen yang dilakukan oleh guru atau peserta didik lain, dan mengamati tindakan peserta didik lain seperti saat berdiskusi.

- 2) *Oral Activities*

Aktivitas yang berkaitan dengan keaktifan cara penyampaian yang mengandalkan bunyi atau kata dengan alat pengecap manusia seperti kegiatan peserta didik saat mengemukakan suatu fakta atau prinsip yang berhubungan dengan materi pembelajaran, menghubungkan suatu kejadian yang berkaitan dengan materi, mengajukan pertanyaan kepada guru jika

belum mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru atau bertanya kepada peserta didik lain saat mempresentasikan gagasannya.

3) *Listening Activities*

Aktivitas yang berhubungan dengan keaktifan memahami pesan secara keseluruhan, sadar dan sengaja bukan hanya sekedar mendengarkan kata-kata. Misalnya saat mendengarkan penyajian materi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan presentasi hasil tugas peserta didik lainnya.

4) *Writing Activities*

Suatu aktivitas yang berkaitan dengan keaktifan menggunakan media tulis. Misalnya saat peserta didik menulis kesimpulan dari penjelasan guru saat menjelaskan materi ajar, menulis tugas laporan, karangan, melakukan rangkuman materi dari buku atau sumber belajar lain.

5) *Drawing Activities*

Aktivitas yang meliputi penggunaan pensil, tinta atau yang lainnya pada media gambar dengan tujuan tertentu. Misalnya saat peserta didik menggambar konsep materi sesuai dengan pemahamannya, membuat grafik, diagram, peta.

6) *Motor Activities*

Aktivitas yang berkaitan dengan gerak tubuh (motorik). Seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7) *Mental Activities*

Aktivitas yang berhubungan dengan cara memproses suatu informasi dengan melibatkan otak atau pemikiran. Contohnya saat peserta didik merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

8) *Emotional Activities*

Aktivitas yang berhubungan dengan ekspresi raut muka seseorang. Misalnya jika peserta didik memiliki minat belajar, berani berpendapat, tenang dan percaya diri saat mengemukakan pendapat atau gagasannya baik saat di depan kelas ataupun di tempat duduknya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah menurut Paul D. Diedrich (dalam Wahyuni, 2012: 4) sebagai berikut.

1) *Visual Activities*

- (a) Memperhatikan penyajian materi oleh guru dan peserta didik lainnya.
- (b) Membaca materi dari berbagai sumber.

2) *Oral Activities*

- (a) Mengajukan pertanyaan kepada guru atau peserta didik lainnya.
- (b) Melaksanakan diskusi dengan peserta didik lain.

3) *Listening Activities*

- (a) Mendengarkan penyampaian materi oleh guru dan peserta didik lainnya.
- (b) Mendengarkan jalannya diskusi kelompok.

4) *Writing Activities*

- (a) Menulis hasil diskusi kelompok.
- (b) Mencatat dan merangkum materi

5) *Mental Activities*

- (a) Menyelesaikan dan menjawab soal yang diberikan oleh guru.
- (b) Menyampaikan respon kepada peserta didik lain saat presentasi.

Pemilihan indikator keaktifan belajar di atas melalui beberapa pertimbangan antara lain:

- 1) Kelima indikator tersebut antara lain *visual, oral, listening, writing, mental activities* bersifat umum (*general*) selain itu lebih mudah untuk diamati oleh peneliti.

- 2) *Drawing Activities* tergolong kegiatan yang secara aktif jarang ditemukan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran perbankan yang dominan teori.
- 3) *Motor Activities* kurang terlihat jika diamati pada mata pelajaran perbankan karena hanya ada sedikit pergerakan atau mobilitas peserta didik.
- 4) *Emotional Activities* tidak dapat dilihat dengan jelas dan saksama karena jumlah peserta didik yang cukup banyak.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2010:15). Model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk teori belajar konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit, jika mereka saling berdiskusi dengan temannya Trianto (dalam Rahmaeta, 2012: 41). Serupa dengan pernyataan Fathurrahman (2015:44) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Johnson & Johnson (dalam Trianto, 2009: 57) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif yaitu memaksimalkan belajar peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Keuntungan belajar kooperatif yaitu di samping memungkinkan peserta didik meraih keberhasilan dalam belajarnya, juga bisa melatih peserta didik untuk memiliki keterampilan, baik itu keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain,

bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas (Isjoni, 2010: 23).

Asma (dalam Rahmaeta 2012: 41) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif ditandai dengan adanya ciri-ciri seperti berikut:

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Apabila mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin berbeda-beda serta.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk kelompok kecil untuk saling bekerjasama sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas atau mengerjakan sesuatu pembelajaran untuk mencapai tujuan bersama.

b. Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Model *Jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elliot Aronson pada tahun 1971 di Austin, Texas (Aronson). Pendapat Arends (dalam Amri & Ahmadi, 2010: 94) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal merupakan kelompok awal yang pada awalnya terjadi pembagian masing-masing materi yang berbeda untuk setiap anggota. Selanjutnya kelompok ahli merupakan kelompok yang

terbentuk dari sekumpulan anggota kelompok asal yang mempunyai materi yang sama.

Model pembelajaran *Jigsaw* menggunakan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok atau *group-to-group exchange* yaitu setiap peserta didik mengajarkan sesuatu kepada peserta didik yang lainnya. Dalam proses pembelajaran itu terjadi diskusi. Disaat diskusi dilakukan beberapa terdapat perbedaan pendapat oleh pemahaman atas materi yang dipelajari oleh masing-masing peserta didik berbeda. Oleh karena itu, setiap kali peserta didik mengajarkan sesuatu kepada yang lainnya berdasarkan apa yang telah dipelajarinya, akan terjadi timbal balik dari guru berdasarkan materi yang dipelajarinya pula. Strategi ini menarik digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian (Helmiati, 2012: 75).

Berdasarkan pernyataan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* adalah model yang berfokus pada peserta didik, memaksimalkan partisipasi peserta didik serta memberikan kesempatan untuk saling menyampaikan pendapatnya kepada peserta didik lain dengan tujuan mempermudah pemahaman materi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Jigsaw*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Hamdayana (2014: 89) menjelaskan bahwa model *Jigsaw* memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dan efisien.
- 3) Metode pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Beberapa kelemahan model *Jigsaw* dikemukakan Roy Killen (dalam Aqoidah, 2020) sebagai berikut.

- 1) Prinsip utama pembelajaran *Jigsaw* adalah '*peer teaching*' pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan didiskusikan bersama siswa lain.
- 2) Apabila peserta didik tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.
- 3) Catatan peserta didik tentang nilai, kepribadian, perhatian peserta didik harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali karakter peserta didik.
- 4) Penerapan metode ini pada kelas yang lebih besar semisal peserta didik yang memiliki jumlah lebih dari 40 cukup sulit pengondisiannya.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model *Jigsaw* adalah strategi pembelajaran kooperatif yang lebih mendominasi peserta didik daripada guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan model *Jigsaw* adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam dan mempermudah untuk mempelajari semua materi. Menurut Elliot Aronson (dalam Okklien 2010: 16), terdapat enam tahapan model pembelajaran *Jigsaw* yaitu:

- 1) Tahap pertama, pada tahap ini guru mempersiapkan materi yang telah dirancang untuk pembelajaran berkelompok sesuai dengan pelajaran kooperatif, yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang). Terdiri dari peserta didik berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 2) Tahap kedua, penyajian materi dalam penerapan kooperatif tipe *Jigsaw* pada awalnya diperkenalkan melalui penyajian kelas. Materi pelajaran diberikan kepada peserta didik dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.

commit to user

- 3) Tahap ketiga adalah setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Sebagai contoh, jika materi yang diberikan adalah alat komunikasi, seseorang peserta didik mempelajari tentang etika berkomunikasi, peserta didik lain mempelajari tentang etiket berkomunikasi.
- 4) Tahap keempat adalah anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari dari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikanya.
- 5) Tahap kelima adalah setiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temanya.
- 6) Tahap keenam adalah ada pertemuan dan diskusi kelompok asal, peserta didik-peserta didik dikenai tagihan berupa kuis. Memberikan kuis pada peserta didik untuk mengetahui seberapa pengetahuan.

Menurut Kordaki & Siempos (2010) model *Jigsaw* dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan aplikasi buatan yaitu *computer science online classroom*. Fase yang terdapat pada sistem tersebut antara lain: 1) pengenalan kegiatan; 2) pembentukan kelompok asal; 3) pembentukan kelompok ahli; 4) kembali ke kelompok asli; 5) pembentukan laporan kelompok; 6) presentasi laporan kelompok; dan 7) penilaian.

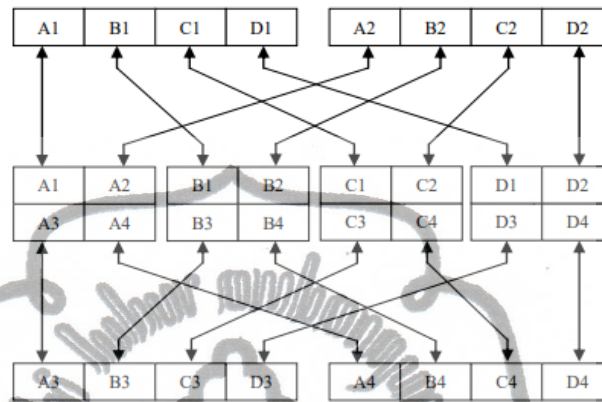
Penelitian ini menggunakan langkah-langkah model *Jigsaw* disesuaikan dengan sistem pembelajaran secara daring (*online*) serta memanfaatkan teknologi *smartphone*, *personal computer*, dan aplikasi digital (*zoom* dan *whatsapp*). Tahapan-tahapan pada model *Jigsaw* mengadopsi kerangka Elliot Aranson yang terdiri dari empat tahap antara lain tahap pendahuluan, tahap penguasaan, tahap penalaran, dan tahap penutup. Rincian tahap tersebut sebagai berikut.

1) Tahap Pendahuluan

- a) Peyampaian materi oleh guru dilakukan melalui aplikasi *zoom*.

- b) Dilanjutkan dengan peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda.
 - c) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda. Guru mengoordinasi lewat *whatsapp group*.
 - d) Tiap orang di dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- 2) Tahap Penguasaan
- Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari materi diskusi yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan bab mereka. Dalam poin ini guru membuat *link whatsapp group* agar peserta didik dapat mempermudah untuk menemukan kelompoknya.
- 3) Tahap Penalaran
- a) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali kelompok asal dengan kembali *tap link* untuk bergabung ke grup asal dan menjelaskan tentang sub bab yang mereka kuasai secara bergantian dan tiap anggota lainnya mendengarkan.
 - b) Tiap anggota ahli mempresentasikan sub bab materi yang dikuasai untuk sama-sama dibagikan pada kelompok asalnya melalui *video call whatsapp group*, dengan tetap adanya kontrol dari guru untuk mengarahkan jalannya diskusi.
- 4) Tahap Penutup
- a) Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari.
 - b) Guru mengakhiri pembelajaran dan berdoa'a.

Berikut adalah skema model *Jigsaw* untuk pembentukan kelompok dengan masing-masing grup berisi empat orang seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembentukan Kelompok Model *Jigsaw*

4. Media Pembelajaran *Word Square*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media seringkali dipakai untuk menyampaikan sebuah informasi lalu antara pengirim dan penerima. Proses penyampaian pesan harus di ciptakan melalui kegiatan menyalurkan dan tukar menukar pesan atau informasi oleh pendidik kepada peserta didik yang berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya. Pernyataan Daryanto (2010: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Serupa dengan pernyataan Munadi (2013: 78) merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara efektif, efisien dan terencana sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan penerimanya dapat melakukan proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penyampai informasi berupa perangkat keras ataupun lunak yang dapat

commit to user

menyampaikan tujuan dengan mudah sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sardiman dkk. (2010: 17-18) secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas. Dapat diartikan bahwa media digunakan guru sebagai penunjang penjelasan secara verbal terkait materi belajar.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.
- 3) Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat menghilangkan sikap pasif anak didik, menghilangkan perbedaan lingkungan guru dan peserta didik.

Sedangkan menurut Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2011: 16) fungsi atau kegunaan media pembelajaran meliputi :

- 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran atau pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
- 2) Fungsi afektif dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar.
- 3) Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris bahwa media visual yang membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan sebagai pengingat.

c. Prinsip Pemilihan Media

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus memenuhi prinsip penggunaan media yang baik, agar hasil yang dicapai baik pula. Disinilah guru harus pandai memilih media yang tepat agar pembelajaran tersampaikan dengan maksimal. Lima prinsip memilih media menurut Brown et al. (dalam Rayandra, 2011: 82-85) meliputi kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, berorientasi peserta didik dan interaktif. Selain itu pendapat Arsyad (2011: 75) menjelaskan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, Media yang dipilih harus mengacu pada salah satu gabungan dan dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Mendukung isi pelajaran yang sesuai dan selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.
- 3) Bersifat praktis, luwes, dan bertahan, maksudnya media tersebut sebaiknya tidak dibatasi oleh waktu, dana, dan tempat serta dapat digunakan kapanpun dan dapat dipindahkan.
- 4) Dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Efektif digunakan untuk semua kelompok belajar baik untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, perorangan.

d. Pengertian Media *Word Square*

Menurut Zirawaga et al. (2017: 58) menjelaskan tentang *word square* sebagai berikut:

“A word search is a word find or word seek puzzle which consists of words placed at random in a box”.

Artinya *word square* adalah teka-teki pencarian kata atau pencarian kata yang terdiri dari kata-kata yang ditempatkan secara acak dalam sebuah kotak. Media *word square* hampir mirip dengan media TTS (Teka Teki Silang) tetapi terdapat sedikit perbedaan yaitu dalam kotak sudah terisi huruf yang

commit to user

tersusun membentuk jawaban namun disamarkan dengan menambah kotak tambahan yang berisi huruf acak yang berfungsi sebagai pengecoh. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran *word square* salah satunya memotivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan secara langsung untuk berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang otomatis akan mampu meningkatkan prestasi dalam belajar peserta didik (Dianawati, 2013: 23).

Menurut Susanto (2012: 13) media *word square* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dikategorikan sebagai *games* atau permainan. *Games* biasanya berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, serta mendukung peserta didik agar lebih aktif dan memberi respon. Sejalan dengan pernyataan Alamsyah & Budimanjaya (2016: 107) *word square* termasuk pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Langkah-langkah membuat media *Word Square* Taniredja (2012: 115) sebagai berikut:

- 1) Membuat kotak sesuai kebutuhan

Pada langkah ini membuat kotak-kotak dalam tabel yang tiap kotaknya berisikan huruf-huruf yang diinginkan, huruf-huruf tersebut letaknya berdekatan sehingga sebagian membentuk kata yang merupakan jawaban dari suatu soal tersebut, sedangkan huruf lain berfungsi sebagai pengecoh.

- 2) Membuat soal sesuai tujuan pembelajaran khusus

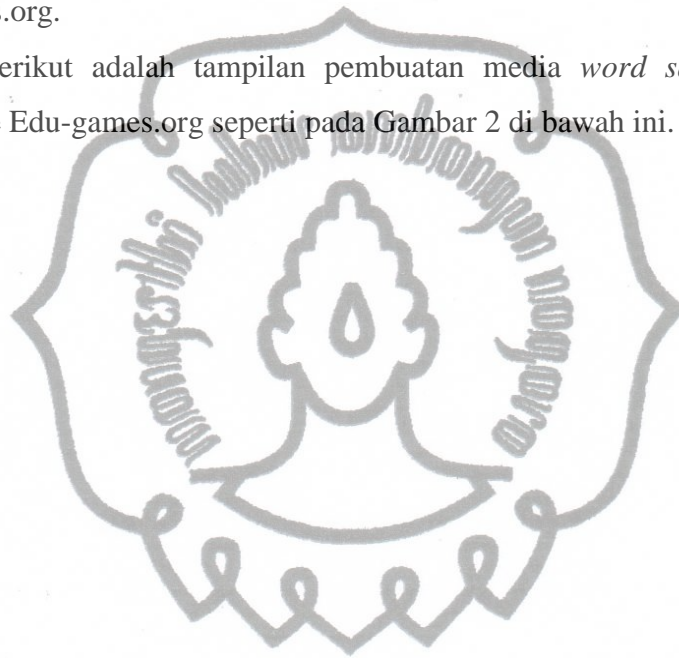
Soal-soal yang dibuat harus sesuai tujuan pembelajaran khusus agar tidak melenceng dari materi yang sedang dilaksanakan, sesuai dengan kemampuan peserta didik dan dapat tercapai dengan maksimal.

Media *word square* saat ini telah dikembangkan oleh beberapa *developer* dan disajikan secara *online* melalui aplikasi maupun *website*. Salah satu *website* yang mengembangkan media *word square online* adalah Edu-games.org. pada web resmi menjelaskan merupakan *platform* untuk membuat

commit to user

dan berbagi *game* yang dapat diakses melalui blog, situs *web*, atau jejaring sosial. Edu-games.org banyak mengembangkan media pembelajaran untuk mengasah otak antara lain *letter games*, *sentence games*, *math games*, *board games*, *word square games*, dan *games online* lainnya. Gambar di bawah menunjukkan langkah-langkah membuat media *word square* pada web Edu-games.org.

Berikut adalah tampilan pembuatan media *word square online* pada website Edu-games.org seperti pada Gambar 2 di bawah ini.



an existing puzzle. This game is a variation of the famous word search game. But in this game the player gets the descriptions of the words that are hidden in the puzzle. With these clues they can find the words in the puzzle. You can change the size of the puzzle and the directions of how the words are placed in the puzzle. Add a small description of the puzzle. Then click on download the puzzle. It will take a second before your printable pdf file is created.

When you have created your own word search puzzle, we save your puzzle. After checking the puzzle there is a chance that we will added it in puzzle list.

Create your word search puzzle with clues

Words	Clues
1. keuangan	Lembaga keuangan adalah suatu lembaga yang dalam operasi sehari-harinya menalarkan jasa di bidang...
2. pengalihan aset	Lembaga keuangan memiliki aset dalam bentuk "janji-janji" untuk membayar atau dapat diartikan sebagai pinjaman kepada pihak lain dengan jangka waktu yang diatur sesuai dengan kebutuhan peminjam merupakan peran lembaga keuangan...
3. transaksi	Menurut Yacer Setz lembaga keuangan sebagai badan yang melakukan kegiatan-kegiatan di bidang keuangan mempunyai empat peranan antara lain Pengalihan aset, Likuiditas, Alokasi pendapatan dan ...
4. kredit	Resiko bahwa aliran kas yang dijanjikan dari pinjaman dan surat berharga mungkin tidak dibayar penuh disebut resiko...
5. non depositori	Lembaga keuangan dapat dikelompokkan berdasarkan kemampuannya menghimpun dana dari masyarakat secara langsung. Atas dasar tersebut lembaga keuangan dapat dibedakan menjadi lembaga keuangan depositori dan...

Word search title: LEMBAGA KEUANGAN BANK

Use capital letters: ☒

Show Solution

Game description:
JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT DENGAN MENCAI KATA HINGGA MEMBENTUK SEBUAH JAWABAN YANG TEPAT DAN BENAR KEMUDIAN ARSIR

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Create new Wordsearch puzzle

☒ Include solution page in the pdf.

PaperSize: ☒ A4 ☐ Letter

Download the Wordsearch puzzle

Pdf font Settings

Excel export/import

Download excel

Upload Excel File

```

T P S T H B T U D Y N N H T
L F I E R I W G P W E T E H
T S R O T L I Y I N M S O S
U D O H O A D I S H A S A T
H T T O S H U A O N I S E S
H I I S K A S N A R T M T T
I D S T T S F H A E V I H O
I E O O N T I N Y D T G H D
S R P O I L H N S Z N O Y G
M K E U A N G A N R U T J E
A R D G L T A H N C L N O O
G O N I E S E A I P E P S I
J E O R G O A B U N P N G R
P T N E P S S O R F E R W E

```

Gambar 2 . Media Word Square Pada Website Edu-games

e. Kelebihan Media *Word Square*

Menurut Noviana & Rahman (2013: 92) kelebihan dari *word square* beberapa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan ketelitian peserta didik.
- 2) Membuat peserta didik berfikir kritis, karena peserta didik dituntut mencari jawaban yang paling tepat dan harus jeli dalam mencari jawaban yang sudah ada pada kotak kata yang terdapat pada tampilan.
- 3) Mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi.
- 4) Melatih peserta didik untuk disiplin.

f. Langkah-langkah Menggunakan Model *Jigsaw* Dipadukan Dengan Media *Word Square*:

- 1) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda.
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda. Guru mengoordinasi lewat *whatsapp group*.
- 3) Tiap orang di dalam tim diberi bagian materi diskusi yang ditugaskan.
- 4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari materi diskusi yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan bab mereka. Dalam poin ini guru membuat *link whatsapp group* yang berisi dua grup yaitu tim ahli dan tim asal. Peserta didik yang ditunjuk sebagai tim ahli atau asal bisa bergabung dengan *tap link* tersebut.
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali kelompok asal dengan kembali *tap link* dan menjelaskan materi diskusi satu tim yang telah mereka kuasai di grup ahli dan tiap anggota lainnya mendengarkan.
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusinya melalui *video call whatsapp group*.

- 7) Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan guru membagikan media *word square* yang telah dibuat melalui website Edu-games.org untuk diselesaikan secara individu untuk mengetahui pengetahuan materi peserta didik setelah model *Jigsaw* diterapkan.
- 8) Guru memberi evaluasi lalu menutup dengan simpulan dari guru dan peserta didik.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir memproyeksikan keterkaitan masalah, teori, hasil penelitian yang relevan serta pilihan tindakan yang didasarkan pada kajian teori. Untuk mencapai indikator keaktifan belajar maka dibutuhkan kerangka pemikiran yang didasarkan pada kajian pustaka yang dijelaskan di atas. Kerangka berpikir ditampilkan dalam uraian, bentuk diagram atau bagan.

Kondisi awal pada kelas X AKL SMK Wikarya Karanganyar pada saat pembelajaran daring (*online*) permasalahan yang memerlukan perbaikan terletak pada keaktifan belajar. Persentase untuk peserta didik aktif hanya sebesar 39,75%. Hal tersebut berarti respon peserta didik dominan pasif, terlihat saat guru mengajukan pertanyaan pada *whatsApp* grup hanya satu atau dua yang menanggapi. Terindikasi bahwa peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa memberikan respon balik. Rendahnya mental peserta didik. Mental yang dimaksud adalah keberanian peserta didik kemauan dan keberanian dalam bertanya atau menjawab pertanyaan. Variasi metode belajar, wawancara secara *online* kepada beberapa peserta didik bahwa mereka jenuh dengan metode penyampaian materi yang membosankan dalam hal ini guru hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* dan memberikan tugas hanya berupa tulisan yang di foto lalu dibagikan pada aplikasi tersebut, sehingga keaktifan dan antusias belajar peserta didik rendah. Interaksi tatap muka secara *online* belum pernah dilakukan, ditandai dengan guru hanya mengintruksikan untuk membaca buku secara mandiri tanpa adanya penjelasan materi secara lanjut tentang mata pelajaran perbankan dasar sehingga tak sedikit peserta didik kesulitan untuk memahami materi. Atas penjabaran fenomena di atas keaktifan

commit to user

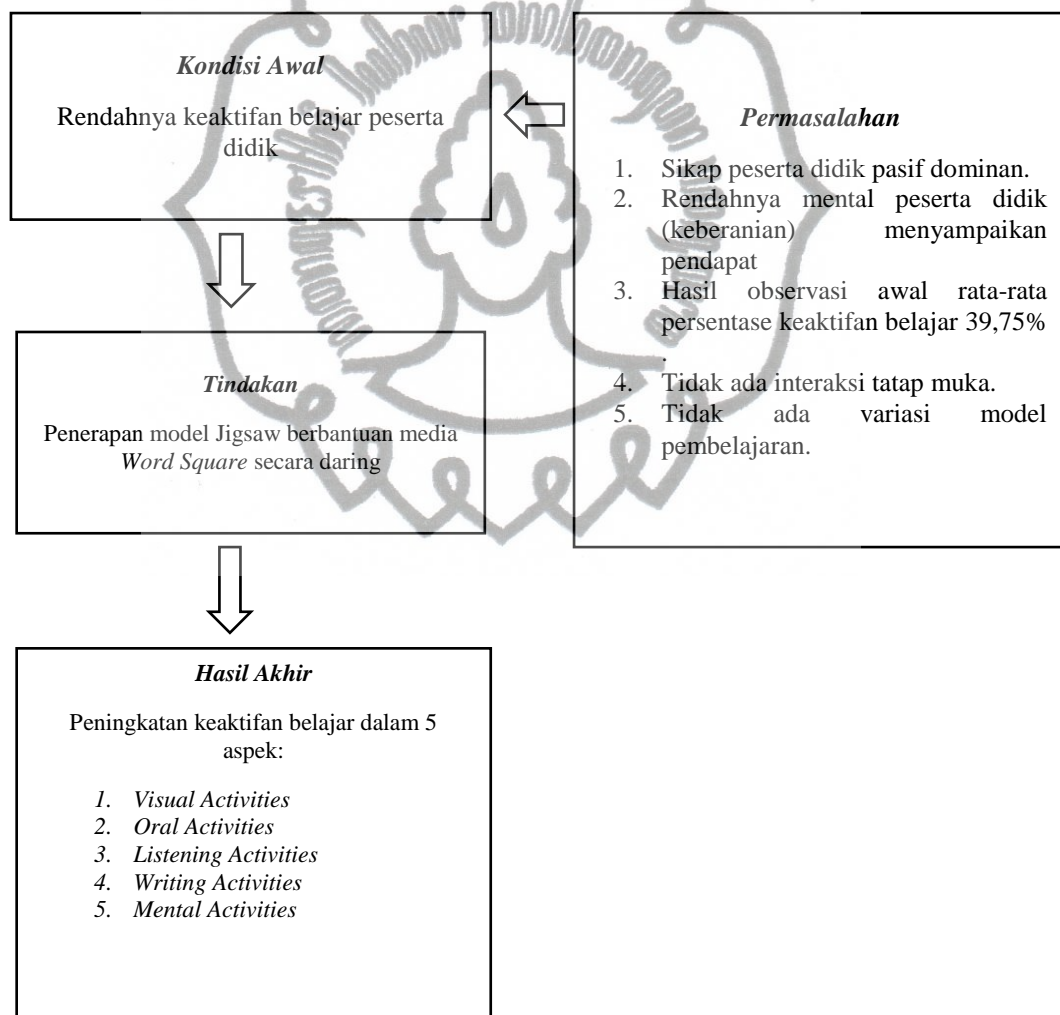
dalam belajar peserta didik menjadi salah satu masalah yang perlu guru munculkan agar kegiatan belajar menjadi maksimal, sehingga keaktifan peserta didik kurang terlihat. Masalah lain ditunjukkan dengan guru yang sama sekali tidak menggunakan aplikasi tatap muka untuk menjelaskan materi perbankan dasar sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi.

Salah satu cara mengatasi masalah keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan model *Jigsaw* berbantuan media *word square*. Model *Jigsaw* dipadukan dengan media *word square* dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan sehingga peserta didik terlibat aktif dan mampu menunjukkan kemampuan kerjasama selain itu melatih keterampilan berbicara untuk menyampaikan pendapat sehingga keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat.

Keaktifan yang terlihat dengan diterapkannya model *Jigsaw* saat peserta didik mendengarkan materi yang disampaikan guru, mendengarkan ketika teman lain menyampaikan sub materi diperoleh ketika berdiskusi dengan kelompok ahli, peserta didik menyuarakan pendapat kepada guru atau peserta didik lain saat merespon presentasi atau diskusi antar kelompok serta keberanian peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan keseriusan dalam mengerjakan soal pada media pembelajaran. Media *word square* digunakan menjadi pelengkap akhir untuk model *Jigsaw* untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan yang didapat oleh peserta didik setelah model *Jigsaw* diterapkan.

Teori yang mendukung model pembelajaran *Jigsaw* adalah teori konstruktivisme. Peserta didik dituntut untuk menemukan hal baru dengan cara memaksimalkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik berdasarkan pengalaman belajar. Cara memaksimalkan kemampuan dengan menggabungkan aktivitas fisik dan aktivitas mental yang melibatkan seluruh panca indera yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti menggunakan model *Jigsaw* dan media *word square* untuk meningkatkan keaktifan belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Penggunaan model *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik didukung oleh penelitian Fariyani (2019), Salmah (2019), dan Hossemi, dkk. (2014) bahwa peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik daripada metode konvensional. Memadukan model dengan media *word square* juga membuat peserta didik dapat terlibat aktif dalam pemecahan masalah. Berdasarkan uraian di atas kerangka berpikir pada penelitian ini seperti Gambar 3.



Gambar 3. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dengan media *word square* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas X AKL Wikarya Karanganyar.

