

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar menurut Nana Sudjana (2001:28), adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar menurut Morgan dalam Agus Suprijono (2009:3), adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita.

Mengajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengorganisasi atau menata sejumlah sumber potensi secara baik dan benar, sehingga terjadi proses belajar anak (Sudarwan Danim, 2008:34). Mengajar menurut Nana Sudjana (2001:29) merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (E.Mulyasa,2003).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah
- b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa
- d. Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik
- e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari
(Oemar Hamalik, 1995).

Menurut Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nazarudin (2007:162) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal. Menurut Nazarudin (2007:163) pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

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

b. Komponen-Komponen Pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Moedjiono dan Dimyati (1993:23) komponen-komponen proses belajar megajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

1) Peserta didik

Menurut Nazarudin (2007:49) peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan fikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan

rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya.

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu. Berkaitan dengan penelitian ini peserta didik dalam pembelajaran membuat macam-macam pola rok adalah siswa kelas X bidang keahlian Busana Butik 2 di SMK N 6 Yogyakarta.

2) Guru

Pengertian guru menurut Muhammad Ali sebagaimana dikemukakan oleh Nazarudin (2007:161) merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar. Mochtar Buchori (1994:4) menyatakan bahwa

yang akan dapat memperbaiki situasi pendidikan pada akhirnya berpulang kepada guru yang sehari-hari bekerja dilapangan.

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

3) Tujuan Pembelajaran

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 sebagaimana dikemukakan Akhmad Sudrajat (2009) tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodah Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a) memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
- b) memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- c) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- d) memudahkan guru mengadakan penilaian

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan di dapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri. Berkaitan dengan penelitian ini tujuan pembelajaran untuk kompetensi dasar membuat pola yaitu : (1) siswa dapat menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola, dan (2) siswa dapat membuat pola.

4) Materi/isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar,

serta tercapainya indikator. Dalam penelitian ini materi pelajaran yang diajarkan adalah membuat pola bagian-bagian busana yakni membuat pola macam-macam lengan.

5) Metode

Metode pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2003) merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Nana Sudjana (1996:76) metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Soetopo (1993:148) metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

a) Metode ceramah

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

b) Metode tanya jawab

Suatu metode dimana guru menggunakan atau memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya kepada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.

c) Metode diskusi

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah itu dengan teman-temannya.

d) Metode pemberian tugas (resitasi)

Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru

dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau keompok sesuai dengan perintah guru.

e) Metode demonstrasi dan eksperimen

Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya. Sedangkan metode eksperimen adalah guru atau siswa mengerjakan sesuatu serta mengemati proses hasil percobaan itu.

f) Metode simulasi

Metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau ketrampilan sesuatu.

Menurut Sudarwan Danim (2008:36) metode pembelajaran yang umum dipakai dalam proses belajar mengajar dikelas sebagai berikut:

a) Metode Ceramah

Ceramah diartikan sebagai proses penyampaian informasi dengan jalan mengeksplanasi atau menuturkan sekelompok materi secara lisan dan pada saat yang sama materi tersebut diterima oleh sekelompok subyek.

b) Metode Diskusi

Diskusi diartikan sebagai suatu proses penyampaian materi, dimana guru bersama subjek didik mengadakan dialog bersama untuk mencari jalan pemecahan dan menyerap serta menganalisis satu atau sekelompok materi tertentu.

c) Metode Tugas

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

d) Metode Latihan Inkuiiri

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

e) Metode Karyawisata

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

f) Metode Seminar

Dengan seminar, biasanya wawasan terbuka luas, peran serta subjek dominan, namun perlu persiapan yang memadai, seperti: penentuan topik, mempersiapkan kertas kerja, organisasi kelas, pengelompokan siswa menurut variasi/perbedaan kemampuan individual mereka.

g) Metode Mengajar yang Lain,

Metode mengajar yang lainnya seperti studi kasus, bermain peranan, simulasi sosial, kerja dalam kelompok dan seterusnya

Sedangkan menurut Tri Mulyani (2003:53) metode yang digunakan dalam pembelajaran dikelas meliputi:

- a) Metode ceramah
- b) Metode tanya jawab
- c) Metode diskusi
- d) Metode demonstrasi
- e) Metode kerja kelompok
- f) Metode pemberian tugas
- g) Metode eksperimen
- h) Metode penemuan
- i) Metode simulasi
- j) Metode pengajaran unit

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

Berkaitan dengan penelitian ini metode dalam pembelajaran membuat pola rok menggunakan metode diskusi, demonstrasi, dan latihan yang diterapkan pada model pembelajaran kooperatif.

6) Media

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan

demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:1) mengemukakan bahwa media pengajaran sebagai alat bantu mengajar.

Menurut Arief S. Sadiman (2006:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Sudarwan Danim (1995:7) media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

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

b) Jenis Jenis Media Pembelajaran

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

(2003:33) dibagi kedalam 2 kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir :

(1) Pilihan Media Tradisional:

- (a) Visual diam yang di proyeksikan, meliputi : proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrip*
- (b) Visual yang tak di proyeksikan, meliputi : gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan tulis
- (c) Audio, meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*
- (d) Penyajian multimedia, meliputi: slide plus suara (tape) dan *multi image*
- (e) Visual dinamis yang di proyeksikan, meliputi: film, televise, dan video
- (f) Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram, *jobsheet*, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*)
- (g) Permainan, meliputi: teka teki, simulasi, dan permainan papan
- (h) Realia, meliputi: model, *specimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka)

(2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir:

- (a) Media berbasis telekomunikasi, meliputi : telekonferensi, kuliah jarak jauh
- (b) Media berbasis mikroprosesor, meliputi: *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intigen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*

c) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad (2003:21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- (1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- (2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- (5) Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan
- (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan
- (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
- (8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Encyclopedia of Educational Research dalam Oemar Hamalik (1994: 15), merinci manfaat media pengajaran sebagai berikut:

- (1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- (2) Memperbesar perhatian siswa.
- (3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memuat pelajaran lebih mantap.
- (4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- (5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
- (6) Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- (7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima.

d) Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1994: 7), beberapa faktor yang harus di perhatikan dalam pemilihan media antara lain:

- (1) Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan kita.
- (2) Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
- (3) Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pемbiayaan yang ada.
- (4) Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya.
- (5) Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh siswa.

Dalam pemilihan media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media visual berbasis cetakan berupa *jobsheet* yang berisikan langkah-langkah secara urut dalam pembuatan pola macam-macam rok. Menggunakan *jobsheet* karena mata diklat membuat pola terdiri dari teori dan praktik sehingga penyajiannya memerlukan penjelasan materi yang detail dan sistematis disertai dengan gambar pola.

7) Evaluasi

Menurut Nana Sudjana (2009:3) evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik

yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Pembobotan masing-masing unsur penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah.

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

Berdasarkan penjelasan diatas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak terpaku hanya pada model tertentu.

Menurut Agus Suprijono (2009: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Udin Saripudin Winataputra,1997:78).

Model pembelajaran menurut Soekamto dalam Trianto (2009:22) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan pola atau prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Nieveen dalam Trianto (2009:25), suatu model pembelajaran dapat dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Sahih (valid), aspek validitas dikaitkan dengan dua hal,yaitu:
 - a) Apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat
 - b) Apakah terdapat konsistensi internal
- 2) Praktis, aspek kepraktisannya hanya dapat dipenuhi jika:

- a) Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan
 - b) Kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan
- 3) Efektif, berkaitan dengan efektifitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut :
- a) Ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif
 - b) Secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan atau materi tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan langkah awal yang harus direncanakan di dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan. Adapun jenis-jenis pembelajaran menurut Agus Suprijono (2009) dapat dibagi menjadi:

1) Model Pembelajaran Berbasis Langsung (*Direct Instruktion*)

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan *active teaching* yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan procedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai ketrampilan. Dalam pembelajaran langsung, guru

menstrukturisasikan lingkungan belajarnya dengan ketat, memperkenalkan fokus akademis, dan berharap peserta didik menjadi pengamat, pendengar, dan praktisipan yang tekun.

2) Model Pembelajaran *Cooperative (Cooperative Learning)*

Pembelajaran *cooperative* dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran *cooperative* merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan keada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery learning*, yakni pembelajaran yang menekankan pada aktivitas penyelidikan. Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi dan evaluasi. Pada tahap informasi, peserta didik memperoleh informasi mengenai materi yang dipelajari dan memberikan respon. Pada tahap transformasi peserta didik melakukan identifikasi, analisis, mengubah, mentransformasikan informasi yang diperoleh. Pada tahap evaluasi peserta didik menilai sendiri informasi yang telah ditransformasikan dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

4) Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)

Contextual teaching and learning atau biasa disebut pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami makna yang ada pada bahan ajar, menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehari-harinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan kultural.

<http://slam3tsubagyo.files.wordpress.com/2011/06/kumpulanmetodepembelajaran-paikemteoridanaplikasi.pdf>

Jenis-jenis model pembelajaran yang diuraikan di atas, tidak ada model pembelajaran yang paling baik, karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihasilkan dan jenis materi yang akan diajarkan. Pada penelitian ini, menurut peneliti model pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran membuat pola adalah model pembelajaran kooperatif.

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal.

Menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009:15) mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Menurut David W.Johnson (2010:4), pembelajaran kooperatif:

“Merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa

untuk bekerja bersama-sama didalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain. Pembelajaran *cooperative* menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.”

Menurut Wina Sanjaya (2008:241)pembelajaran *cooperative* adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Para siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Selain itu pembelajaran kooperatif untuk mempersiapkan siswa agar memiliki orientasi untuk bekerja dalam tim. Siswa tidak hanya mempelajari materi ,tetapi harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang ditingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran tersebut.

Menurut Hamid Hasan dalam Etin Soliatin, (2007:4) kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota

kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Sehubungan dengan pengertian tersebut, pernyataan Slavin dalam Anita Lie (2008:8) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang berarti siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen, model pembelajaran kooperatif biasa disebut dengan model pembelajaran gotong royong, yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah fasafah.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa berupa pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.

Dari uraian di atas model pembelajaran berkelompok sangat sesuai untuk pembelajaran praktik. Ada tiga pilihan model pembelajaran, yaitu kompetisi, individual, dan *cooperative learning*

(Anita Lie, 2008:23). Menurut Slavin dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain , serta dapat meningkatkan harga diri.
- 2) Pembelajaran *cooperative* dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir,mencegah masalah,dan menginteraksikan pengetahuan dan keterampilan, maka pembelajaran *cooperative* dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan. (Wina Sanjaya,2007:240)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas berhubungan dengan bagaimana tugas yang diberikan dapat diorganisir dengan baik oleh peserta didik. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada kerja sama dalam kelompok atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan maupun *reward*.

Menurut Rumini dkk (1995:12) dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya :

1) *Team Game Tournament* (TGT)

Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok untuk saling membantu dalam memahami materi dan mengerjakan tugas sebagai sebuah kelompok dan dipadu dengan kompetensi antar anggota dalam bentuk permainan.

2) *Student Team Achievement Division* (STAD)

Siswa berada dalam kelompok kecil dan menggunakan lembaran kerja untuk menguasai suatu materi pelajaran. Mereka saling membantu satu sama lain.

3) *Jigsaw*

Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Bahan pelajaran dibagi-bagi dalam setiap anggota kelompok dan mereka mempelajari materi yang sama berkumpul untuk berdiskusi materi yang sama, berkumpul untuk berdiskusi dan kembali ke kelompok semula untuk mempelajari materi yang telah mereka kuasai kepada anggota kelompoknya.

4) *Group investigation* (GI)

Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menanggapi berbagai macam proyek kelas. Setiap kelompok membagi *topic* menjadi *sub topic*- *sub topic*, kemudian setiap anggota kelompok menggunakan kegiatan meneliti untuk mencapai tujuan kelompoknya.

Sedangkan menurut Isjoni (2009:74-88), membagi pembelajaran kooperatif yakni:

1) STAD

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada proses pembelajarannya, pembelajaran kooperatif tipe STAD melalui 5 tahapan meliputi:

- a) Tahap penyajian materi
- b) Kerja kelompok
- c) Tes individu
- d) Penghitungan skor pengembangan individu
- e) Pemberian penghargaan kelompok

2) *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran dengan *jigsaw* yakni adanya kelompok asal dan kelompok ahli dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap siswa dari masing-masing kelompok yang

memegang materi yang sama berkumpul dalam satu kelompok baru yakni kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggung jawab untuk sebuah materi atau pokok bahasan . setelah kelompok ahli selesai mempelajari satu topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompokasal mereka untuk mengajarkan materi keahliannya kepada teman-temannya dalam satu kelompok diskusi.

3) TGT

Team Game Tournament (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswanya dalam kelompok-kelompok belajar dengan adanya permainan pada setiap meja turnamen. Dalam permainan ini digunakan kartu yang berisi soal dan kunci jawabannya. Setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya, dan masing-masing ditempatkan ada meja turnamen. Cara memainkannya dengan membagikan kartu-kartu soal, pemain mengambil kartu dan memberikannya kepada pembaca soal. Kemudian soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang hingga dapat menyelesaikan permainnnya.

4) GI

Group investigation (GI) merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. Keterlinatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai akhir pembelajaran akan memberi peluang siswa untuk lebih mempertajam gagasan. Dalam pelajaran inilah kooperatif memainkan peranannya dalam memberi kebebasan kepada pembelajar untuk berfikir secara analitis, kritis, kreatif, reflektif dan produktif.

5) *Rotating Trio Exchange*

Pada model pembelajaran ini, jumlah siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang. Pada setiap trio tersebut diberi pertanyaan yang sama untuk didiskusikan. Setiap anggota trio diberi nomor, kemudian berpindah searah jarum jam dan berlawanan jarum jam. Dan setiap trio baru diberi pertanyaan baru untuk didiskusikan.

6) *Group Resume*

Model ini menjadikan interaksi antar siswa lebih baik, dengan memberi penekanan bahwa mereka adalah kelompok yang bagus, dalam bakat dan kemampuannya di kelas. Setiap kelompok membuat kesimpulan dan mempresentasikan data-data setiap siswa dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif sebenarnya bukan model pembelajaran yang baru ditemui oleh para pendidik atau guru, karena sudah banyak guru yang sering menugaskan para siswa untuk belajar kelompok. Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono (2009:59) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan:

1) Saling Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompoknya. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Menurut Agus Suprijono (2009:59) ada beberapa cara membangun saling ketergantungan positif yaitu :

- a) Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan.
- b) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
- c) Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya mereka belum dapat menyelesaikan tugas sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.
- d) Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan berhubungan, saling melengkapi dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Personal Responsibility*)

Tanggung jawab perseorangan atau tanggung jawab individual ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas.

3) Interaksi Promotif (*Face To Face Promotive Interaction*)

Interaksi promotif sangat penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah :

- a) Saling membantu secara efektif dan efisien.
- b) Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan
- c) Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien
- d) Saling mengingatkan
- e) Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan terhadap masalah yang dihadapi.
- f) Saling percaya
- g) Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

4) Komunikasi Antar Anggota (*Interpersonal Skill*)

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi karena setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara yang berbeda-beda. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggota untuk saling mendengarkan dan kemampuan mengutarakan pendapat. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional.

Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan, peserta didik harus:

- a) Saling mengenal dan mempercayai
- b) Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius
- c) Saling menerima dan saling mendukung
- d) Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

5) Pemrosesan Kelompok (*Group Processing*)

Pemrosesan mengandung arti menilai, melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi urutan atau tahapan kegiatan kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan dari pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota

dalam memberi kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Menurut Agus Suprijono (2009:65) menjelaskan bahwa sintaks pembelajaran kooperatif terdiri dari enam komponen utama yaitu:

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase-Fase	Perilaku Guru
1) Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa 2) Fase 2 Menyajikan informasi 3) Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar 4) Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar 5) Fase 5 Evaluasi 6) Fase 6 Memberikan penghargaan	1) Menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran dan memotivasi siswa belajar 2) Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi 3) Menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien 4) Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka 5) Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta kelompok presentasi hasil kerja 6) Menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif. Dalam penelitian ini telah ditetapkan yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang akan diimplementasikan di kelas.

d. Jigsaw

Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan pertama kalinya untuk menghadapi isu yang disebabkan perbedaan sekolah-sekolah di Amerika Serikat antara tahun 1964 dan 1974 oleh Elliot Aronson sebagai model *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Dalam pembelajaran tipe *jigsaw* setiap siswa mempelajari sesuatu yang dikombinasikan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa lain.

Anita Lie (2004:69) mengatakan bahwa:

“Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan oleh Aronson et al. sebagai metode *cooperative learning* .Dalam teknik ini guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu,siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi.”

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Menurut Agus Suprijono(2009:89) pembelajaran *jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif dimana guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok lebih kecil. Jumlah kelompok tergantung pada konsep yang terdapat pada topik yang dipelajari. Jika satu kelas ada 40 siswa, maka setiap kelompok beranggotakan 10 orang. Keempat kelompok itu disebut kemompok asal, setelah kelompoka asal terbentuk guru membagikan materi textual kepada tiap-tiap kelompok. Berikutnya membentuk kelompok ahli,berikan kesempatan untuk berdiskusi setelah itu kembali pada kelompok asal dan menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok masing-masing.

Menurut Yuzar dalam Isjoni (2010:78) dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, siswa belajar dengan kelompok kecil yang terdiri 4 sampai 6 orang, heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Pembelajaran ini dimulai dengan pembelajaran bab atau pokok bahasan, sehingga setiap anggota kelompok memegang materi dengan topik yang berbeda-beda. Tiap siswa dari masing-masing kelompok yang memegang materi yang sama selanjutnya berkumpul dalam satu kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggungjawab untuk sebuah bab atau pokok bahasan. Setelah kelompok ahli selesai mempelajari satu topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka

untuk mengajarkan materi keahliannya kepada teman-teman dalam satu kelompok dalam bentuk diskusi.

Model pembelajaran *jigsaw* ini sendiri terbagi menjadi dua tipe yaitu *jigsaw* tipe I atau sering disebut *jigsaw* dan *jigsaw* tipe II. Menurut Trianto (2010:75) model pembelajaran *jigsaw* tipe II sudah dikembangkan oleh Slavin. Ada perbedaan yang mendasar antara pembelajaran *jigsaw* I dan *jigsaw* II, kalau tipe I awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi teman segrubnya. Pada tipe II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert*. pada penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti menggunakan model *jigsaw* I.

Model pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen. Pada pembelajaran *jigsaw* ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, dan latar belakang yang beragam. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda dan ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyampaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan

topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada kelompok asal (<http://Akhmadsudrajad.wordpress.com>)

Teknik pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah model pembelajaran yang akan memberikan beberapa keuntungan yaitu dapat mencegah dan mengurangi masalah konflik yang diakibatkan oleh adanya perbedaan-perbedaan (suku/ras/agama) di antara para siswa, pembelajaran menjadi lebih baik, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan kenyamanan dalam proses pembelajaran. (<http://www.jigsaw.org/overview.htm>:2009)

Elliot Aronson (2008) mengemukakan ada 10 langkah mudah dalam *jigsaw*, yaitu:

- 1) Membagi 5 atau 6 siswa menjadi satu kelompok *jigsaw* yang bersifat heterogen.
- 2) Menetapkan satu siswa dalam kelompok menjadi pemimpin
- 3) Membagi pelajaran menjadi 5 atau 6 bagian
- 4) Setiap siswa dalam kelompok mempelajari satu bagian pelajaran
- 5) Memberi waktu pada siswa untuk membaca bagian materi pelajaran yang telah ditugaskan kepadanya.
- 6) Siswa dari kelompok *jigsaw* bergabung dalam kelompok ahli yang mempunyai materi yang sama, dan berdiskusi
- 7) Kembali ke kelompok *jigsaw*
- 8) Siswa mempresentasikan bagian yang dipelajari pada kelompoknya.
- 9) Kelompok *jigsaw* mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- 10) Diakhiri kegiatan siswa diberikan soal untuk dikerjakan mengenai materi. (<http://wwwaronson.sosialpsychology.org>)

Menurut Trianto (2010:73) langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu:

- 1) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang).

- 2) Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi sub bab.
- 3) Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggungjawab untuk mempelajarinya. Tiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
- 4) Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.
- 5) Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal,siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.
- 6) Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari subbab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.

Sedangkan menurut Isjoni (2009:77) pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pada kegiatan ini keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang dalam arti guru menjadi pusat kegiatan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggungjawab. Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* (Isjoni 2009: 80-81), yaitu:

- 1) Siswa dihimpun dalam satu kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
- 2) Masing-masing kelompok diberi tugas untuk dikerjakan.
- 3) Para siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok anggota yang baru, untuk mengerjakan tugas mereka, para siswa tersebut menjadi anggota dengan bidang-bidang mereka yang telah ditentukan.
- 4) Masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasain materi yang ditugaskan, kemudian masing-masing perwakilan

- tersebut kembali kekelompok masing-masing atau kelompok asalnya.
- 5) Siswa diberi tes, hal tersebut untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami suatu materi.

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010:44)

langkah-langkah dalam model pembelajaran tipe *jigsaw*, yaitu:

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

Dalam penelitian ini, menggunakan langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan kegiatan inti mengacu pada pendapat Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, dan kemudian dikembangkan menjadi langkah-langkah berikut:

- 1) Pendahuluan
 - a) Salam
 - b) Presensi
 - c) Apersepsi
 - d) Motivasi
- 2) Kegiatan inti
 - a) Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - b) Membagikan *hand out* dan *jobsheet*

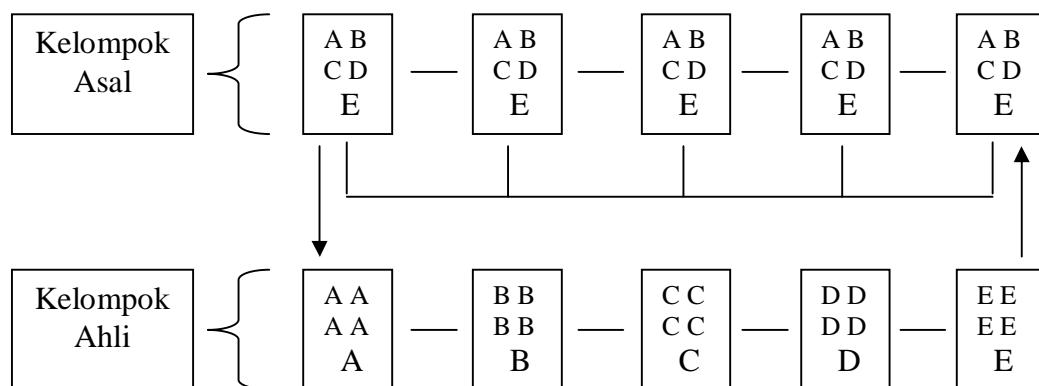
- c) Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*:
- (1) Peserta didik dikelompokkan kedalam 6 anggota tim.
 - (2) Setiap anggota tim diberi tugas dengan materi berbeda.
 - (3) Guru menjelaskan materi pembelajaran.
 - (4) Para siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok anggota yang baru (kelompok ahli) untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi materi mereka.
 - (5) Presentasi oleh masing-masing kelompok ahli
 - (6) Guru mengklarifikasi hasil diskusi atau presentasi apabila terjadi kesalahan.
 - (7) Setelah selesai,diskusi sebagai tim ahli setiap anggota kembali kekelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan setiap anggota lainnya mendengarkan.
- d) Guru meminta siswa mengerjakan tugas membuat macam-macam pola rok.
- e) Guru mengevaluasi hasil pekerjaan siswa
- f) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.

3) Penutup

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

Hubungan yang terjadi antara kelompok asal dengan kelompok ahli dapat dilihat pada gambar berikut:

Kelompok Asal



Kelompok Ahli

Gambar 1. Ilustrasi Kelompok *Jigsaw*

Dengan memahami dan mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini, maka guru akan dapat merubah paradigma mengajar dari konvensional kepada model pembelajaran yang dapat menarik kompetensi siswa untuk aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari kendala-kendala yang harus dihadapi. Kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini merupakan kendala aplikasi model di lapangan yang harus dicari jalan keluarnya, menurut Roy Killen, adalah:

- 1) Prinsip utama pola pembelajaran ini adalah ‘*peer teaching*’ pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain.
- 2) Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak memiliki rasa kepercayaan diri.
- 3) Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh pendidik dan ini biasanya dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelompok tersebut.
- 4) Awal penggunaan metode ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya membutuhkan waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- 5) Aplikasi metode ini pada kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangat sulit, tapi bisa diatasi dengan model team teaching. (<http://pembelajaran-cooperative-model-pembelajaran-cooperative-tipe-jigsaw-kelebihan-dan-kelemahan-tipe-jigsaw/.com>)

Kelebihan dan kelemahan tersebut akan dapat teratasi dalam penerapannya dengan melakukan berbagai upaya. Pada saat siswa mengadakan diskusi pada kelompok asal, guru membantu mengamati jalannya diskusi dan membantu jika ada siswa yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi, seluruh siswa diberi pertanyaan atau kuis oleh guru untuk memastikan seluruh siswa telah memahami materi yang telah dipelajari. Jawaban siswa akan mendapat poin dari guru dan menyumbang skor pada kelompok. Menurut Suprijono (2009), peran pengajar atau guru dalam model *jigsaw*, yaitu:

- 1) Mengontrol jalannya proses pembelajaran
- 2) Mengarahkan siswa
- 3) Membantu siswa yang kesulitan
- 4) Mengatur jalannya diskusi
- 5) Menjelaskan/mengklarifikasi inti materi pelajaran

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diperlukan kesadaran siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif sangat diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Indikator keaktifan belajar siswa ini dapat dilihat dari:

- 1) Perhatian siswa terhadap penjelasan guru
- 2) Kerjasamanya dalam kelompok
- 3) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli
- 4) Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asal
- 5) Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok
- 6) Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat
- 7) Memberi gagasan yang cemerlang
- 8) Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang
- 9) Pengelolaan waktu dengan baik
- 10) Memanfaatkan potensi anggota kelompok
- 11) Saling membantu dan menyelesaikan masalah
(<http://ardhana12.wordpress.com>)

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga diperlukan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri maupun pembelajaran siswa lain dalam kelompok maupun diluar kelompoknya. Siswa tidak hanya dituntut menguasai materi sendiri tetapi juga dituntut untuk dapat menjelaskan pada siswa lain dalam kelompoknya, sebab secara umum siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep ini dengan temannya. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini guru dapat secara langsung membimbing setiap individu yang mengalami kesulitan belajar, guru setidaknya menggunakan setengah waktunya mengajar

dalam kelompok kecil sehingga akan lebih mudah dalam memberikan bantuan secara individu. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran membuat pola macam-macam rok menekankan pada kerja kelompok atau tim dan adanya sistem penskoran dari hasil kerja siswa. Adanya diskusi dan interaksi dari dalam kelompok menjadi kekuatan pada model pembelajaran ini. Hal yang harus dipersiapkan oleh guru saat menerapkan model ini adalah jenis-jenis tugas atau bentuk kegiatan kelompok yang akan dikerjakan oleh siswa. Dalam pembelajaran membuat pola macam-macam rok adalah siswa presentasi di depan kelas sesuai dengan materi yang didapatkan.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sama dengan pembelajaran-pembelajaran dengan metode lain yaitu sama-sama membutuhkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Sebuah kata bijak menyatakan bahwa persiapan mengajar merupakan sebagian dari sukses seorang guru. Kegagalan dalam perencanaaan sama saja dengan merencanakan kegagalan. Kata bijak yang dikutip di atas menyiratkan betapa pentingnya melakukan persiapan pembelajaran melalui pengembangan perangkat pembelajaran.(<http://mbahbrata-edu.blogspot.com/pengembangan-perangkat-pembelajaran.html>)

3. Kompetensi Membuat Pola

a. Kompetensi

Kompetensi yang sering disebut dengan standar kompetensi adalah kemampuan secara umum harus dikuasai lulusan. Menurut Radno Harsanto (2007:130) kompetensi merupakan istilah turunan dari bahasa inggris *competence* yang berarti kecakapan, kemampuan, dan wewenang. Dalam konteks kependidikan, kompetensi merupakan pengetahuan, sikap-perilaku, dan keterampilan yang tercermin dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Menurut Johnson dalam Suhaenah Suparno (2001:27) kompetensi sebagai perbuatan rasional yang memuaskan untuk memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan. Kompetensi diartikan sebagai kecakapan yang memadahi untuk melakukan suatu tugas atau sebagai memiliki ketrampilan dan kecakapan yang disyaratkan.

Menurut Hall & Jones (1976) dalam Dewi Padmo dkk (2004:126) kompetensi adalah pernyataan yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara bulat yang merupakan perpaduan antara pengetahuan yang dapat diamati dan diukur. Hamzah B Uno (2007:78) kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol bagi seseorang dan mengindikasikan cara-cara berprilaku atau berfikir dalam segala sesuatu dan berlangsung terus dalam periode waktu yang lama.

Menurut E. Mulyasa (2006:39) kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Dalam arti lain kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya. Dari definisi di atas kompetensi dapat digambarkan sebagai perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak yang merupakan perpaduan antara pengetahuan yang dapat diamati dan diukur.

Gordon menjelaskan beberapa aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif.
- 2) Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman kognitif.
- 3) Kemampuan (*skill*), yaitu sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.
- 4) Nilai (*value*), yaitu suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang.
- 5) Sikap (*attitude*), yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang dating dari luar.
- 6) Minat (*interest*), yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan.
(<http://weblog-pendidikan.blogspot.com/2009/08/pengertian-kompetensi-dan-kurikulum.html>)

Kompetensi bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam

kehidupan sehari-hari termasuk perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Seperti dikemukakan Bloom dalam Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009:20-23) aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif

Indikator aspek kognitif mencakup :

- a) Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan, dan menafsirkan.
- c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru dan nyata.
- d) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi, dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.
- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruan.
- f) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

2) Aspek Afektif

Indikator aspek afektif mencakup:

- a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- b) Penanggapan (*responding*), yaitu keturutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan memberi tanggapan secara sukarela.
- c) Penghargaan (*valuing*), yaitu kepekatanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten dan komitmen.
- d) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasi suatu nilai.
- e) Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi dimana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang

membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial dan emosional.

3) Aspek Psikomotor

Indikator aspek psikomotor mencakup :

- a) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat peras untuk membimbing efektifitas gerak.
- b) Kesiapan (*set*), yaitu kesediaan untuk mengambil tindakan
- c) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar ketrampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak.
- d) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima dan diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir.
- e) Respon nyata kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu ketrampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan dan kondisi khusus dalam suasana yang lebih problematis.
- g) Penciptaan (*orgination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreatifitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa aspek kognitif merupakan kompetensi yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Sedangkan aspek afektif merupakan kompetensi yang berhubungan dengan sikap selama pembelajaran, dan aspek psikomotor berhubungan dengan kompetensi ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Acuan penilaian yang digunakan dalam penilaian hasil belajar adalah penilaian acuan patokan (PAP), karena penentuan nilai tes

unjuk kerja yang diberikan kepada siswa berdasarkan standar mutlak artinya pemberian nilai pada siswa dilaksanakan dengan membandingkan antara skor hasil tes masing-masing individu dengan skor ideal. Tinggi rendahnya atau besar kecilnya nilai yang diberikan kepada individu mutlak ditentukan oleh besar kecilnya atau tinggi rendahnya skor yang dapat dicapai oleh masing-masing peserta didik. (Sri Wening, 1996:10).

1) Penilaian Unjuk Kerja

Depdiknas (2006:95) mengemukakan penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian unjuk kerja perlu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- a) Langkah-langkah kinerja yang diharapkan dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi
- b) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk meyelesaikan tugas
- d) Upaya kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak sehingga semua dapat diamati
- e) Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati

Teknik dalam penilaian unjuk kerja dapat menggunakan daftar cek maupun skala penilaian. Dengan menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Kelemahan cara ini adalah penilai hanya mempunya dua pilihan mutlak, seperti

benar-salah, baik-tidak baik, sehingga tidak ada nilai tengah. Daftar cek lebih praktis digunakan mengamati subyek dalam jumlah besar. Penilaian unjuk kerja dengan menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi oleh peserta didik. Skala penilaian yang digunakan adalah berupa angka atau skor dengan kriteria-kriteria tertentu.

2) Tes Tertulis

Tes tertulis yang digunakan dalam penilaian membuat pola rok adalah tes bentuk uraian. Karakteristik tes uraian sebagaimana dikemukakan oleh Anas Sudijono (2007) : 1) tes tersebut berbentuk pertanyaan atau perintah yang menghendaki jawaban berupa uraian, 2) bentuk pertanyaan menuntut kepada testee untuk memberikan penjelasan, komentar, penafsiran, membandingkan dsb, 3) jumlah butir soalnya umumnya terbatas yang berkisar antara lima sampai dengan sepuluh soal, 4) pada umumnya butir-butir soal tes uraian diawali dengan kata-kata : "Jelaskan....,""Bagaimana....,""Uraikan..." dll.

Menurut Anas Sudijino (2007) petunjuk operasional dalam menyusun butir-butir soal tes uraian sebagai berikut:

- a) Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian mencakup ide-ide pokok dari materi pelajaran yang telah diajarkan.
- b) Susunan kalimat soal dibuat berlainan dengan susunan kalimat yang terdapat di dalam buku.

- c) Setelah butir-butir soal tes dibuat hendaknya segera disusun dan dirumuskan secara tegas, bagaimana jawaban yang betul.
- d) Dalam menyusun butir-butir soal tes uraian hendaknya pertanyaan jangan dibuat seragam.
- e) Kalimat soal disusun secara ringkas
- f) Sebelum soal dikerjakan hendaknya dikemukakan pedoman tentang cara mengerjakan atau menjawab butir-butir soal tersebut.

3) Penilaian Sikap

Penilaian sikap menggunakan lembar observasi. Menurut Anas Sudijono (2007:76) observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. Observasi dapat dilakukan baik secara partisipatif maupun non partisipatif. Pada penilaian ini menggunakan observasi partisipatif, observer (dalam hal ini pendidik yang sedang melakukan kegiatan penilaian seperti: guru, dosen dan sebagainya) melibatkan diri di tengah-tengah kegiatan observe (dalam hal ini peserta didik yang sedang diamati tingkah lakunya).

Sesuai dengan petunjuk yang ditetapkan oleh BSNP maka ada beberapa rambu-rambu yang harus diamati sebelum ditetapkan KKM di sekolah. Adapun rambu-rambu yang dimaksud adalah :

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran,
- 2) KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah,

- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk persentase berkisar antara 0-100, atau rentang nilai yang sudah ditetapkan,
- 4) Kriteria ditetapkan untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75 %,
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah kriteria ideal (sesuai kondisi sekolah),
- 6) Dalam menentukan KKM haruslah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas indikator, serta kemampuan sumber daya pendukung,
- 7) KKM dapat dicantumkan dalam LHBS sesuai model yang ditetapkan atau dipilih sekolah.

Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran membuat pola khususnya pada materi membuat pola macam-macam rok adalah 75. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas.

b. Kompetensi Membuat Pola

Kompetensi pembuatan macam-macam pola rok merupakan salah satu mata pelajaran program produktif yang terdapat pada bidang keahlian busana butik. Materi pembuatan macam-macam pola rok bertujuan membekali peserta didik agar memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada suatu keahlian tertentu yang relevan.

Pola sangat penting artinya dalam membuat busana. Baik tidaknya busana yang dikenakan seseorang sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Tanpa pola suatu pakaian dapat dibuat, tetapi hasilnya tidaklah sebagus yang diharapkan. Dapat pula diartikan bahwa pola-pola busana yang berkualitas akan

menghasilkan busana yang nyaman dipakai, indah dipandang dan bernilai tinggi, sehingga akan tercipta suatu kepuasan bagi si pemakai.

Membuat pola merupakan salah satu standar kompetensi pada mata diklat produktif bidang keahlian Busana Butik. Menurut Djati Pratiwi (2006:3) pola adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli atau pola yang belum diubah. Pola ini digunakan sebagai dasar membuat busana dengan berbagai macam model busana. Pola merupakan suatu potongan kain atau kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat busana atau baju ketika bahan digunting (Porrie Muliawan, 1992:2). Sedangkan menurut Widjiningsih (1994:3) pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistimatis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, krah, dan sebagainya.

Menurut Ernawati (2008:245) kualitas pola pakaian akan ditentukan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

- 1) Ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh si pemakai, hal ini mesti didukung oleh kecermatan dan ketelitian dalam menentukan posisi titik dan garis tubuh serta menganalisa posisi titik dan garis tubuh si pemakai,
- 2) Kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkar kerung rok, garis letek leher, bahu, sisi badan, sisi rok, bentuk rok, kerah dan lain sebagainya, untuk mendapatkan garis pola yang luwes mesti memiliki sikap cermat dan teliti dalam melakukan pengecekan ukuran;
- 3) Ketepatan memilih kertas untuk pola, seperti kertas dorslag, kertas karton manila atau kertas koran;
- 4) Kemampuan dan ketelitian memberi tanda dan keterangan setiap bagian-bagian pola, misalnya tanda pola bagian muka dan

- belakang, tanda arah benang/serat kain, tanda kerutan atau lipit, tanda kampuh dan tiras, tanda kelim dan lain sebagainya;
- 5) Kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola. Agar pola tahan lama sebaiknya disimpan pada tempat-tempat khusus seperti rak dan dalam kantong-kantong plastik, diarsipkan dengan memberi nomor, nama dan tanggal.serta dilengkapi dengan buku katalog.

Bagaimanapun baiknya desain pakaian, jika dibuat berdasarkan pola yang tidak benar dan garis-garis pola yang tidak luwes seperti lengkungan tubuh kerung rok, lingkar leher, maka busana tersebut tidak enak dipakai.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan, pola busana adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli atau pola yang belum diubah. pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistimatis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, rok, krah, dan sebagainya. Awal untuk membuat pola busana yaitu membuat pola dasar, pola dasar menurut Porrie Muliawan (1985:1) adalah kutipan bentuk badan manusia yang belum dirubah dengan bermacam-macam sistem konstruksi. Sedangkan pecah pola adalah pola dasar yang dikembangkan sesuai desain.

Pola dapat dibuat dengan dua cara, yaitu dengan draping dan secara kontruksi (Widjiningsih, 1994):

1) Draping

Pembuatan pola secara draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela atau bahan sedemikian

rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai tengah muka menuju sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1994:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipatan (lipit bentuk/ lipit pantas). Lipit bentuk ini terjadi karena adanya perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil, misalnya lipit bentuk di bawah buah dada, sisi ataupun bahu, juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu.

2) Pola Kontruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan sipemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh sipemakai. Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain : pola sistem Dressmaking, pola sistem So-en , pola sistem Charmant, pola sistem Aldrich, pola sistem Meyneke dan lain-lain sebagainya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola kontruksi agar hasilnya baik, yaitu:

- a) Cara pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti dan tepat menggunakan peterban.
- b) Dalam menggambar bentuk-bentuk lengkung seperti garis krah, garis rok harus luwes. Biasanya untuk memperoleh garis

- yang luwes dibantu dengan penggaris lengkung. Misalnya penggaris panggul, penggaris kerung rok dan kerung leher.
- c) Penghitungan pecahan dari ukuran yang ada dilakukan secara cermat dan tepat. (Widjiningsih dkk, 1994 : 4)

Membuat pola dengan teknik konstruksi terdapat beberapa macam sistem pola, oleh karena itu dalam membuat pola teknik konstruksi diperlukan pemilihan pola yang sesuai dengan bentuk tubuh yang diukur. Cara membuat pola dengan baik menurut Dora S. Lewis (1960:404), adalah sebagai berikut :

- a) *Decide on your figure type. You would hardly expect the same pattern to fit a mature women and ten-year-old girl, even if the chest measurements of the two were the same. The women is likely to be taller and her figure more fully developed. Because figure vary so much in height, maturity, and general proportions, pattern companies cut pattern for various figure types. For your best fit, you should select pattern from the group cut for figures like yours.*
- b) *Take accurate measurements. It is difficult to take your own measurements. You may wish to work with a classmate and measure each other. Wear your regular foundation garments and remove heavy or bulky clothing. Take all measurements close, but not tight. Since you will be using a reversible tape measure, be careful to read it from the correct side.*
- c) *Decide on your pattern size. After you have determine your figure type, your next step is to select the best pattern size for your figure type.*

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam membuat pola teknik konstruksi diawali dengan menentukan jenis bentuk badan yang akan diukur, hal tersebut dikarenakan bentuk badan setiap orang yang berbeda-beda, kemudian melakukan pengukuran badan dengan cara yang tepat dan cermat agar menghasilkan ukuran yang akurat. Setelah

mendapat ukuran badan yang dibutuhkan langkah selanjutnya adalah menentukan ukuran pola yang digunakan dan membuat pola.

Menurut sejarah, asal mulanya manusia menggunakan pakaian berupa sehelai kain berbentuk persegi empat pada tengahnya diberi lubang untuk memasukkan kepala sehingga sehelai kain itu dapat jatuh ke badan. Peninggalan dari bentuk pakaian itu sekarang disebut baju kurung, tetapi pada bagian sisi bentuk jahitan memanjang sampai rok dengan bentuk ketiak membulat.

Kemajuan zaman menuntut sesuatu yang lebih feminin yang harus ditonjolkan dari wanita, dan untuk itu maka mode kaum bangsawan zaman dahulu diambil guna menciptakan model garis princess dan garis empire sehingga bentuk buah dada lebih menonjol yang merupakan satu keistimewaan pada wanita maka perlu dibuat pola (Porrie Muliawan, 1992:1)

Pola secara konstruksi merupakan pola yang dibuat di atas kertas. Sehingga dalam pembuatannya diperlukan alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut :

Alat :

- a) Pensil
- b) Penggaris
- c) Gunting kertas
- d) Lem kertas
- e) Skala
- f) Penghapus
- g) Pensil merah biru

Bahan :

- a) Buku kostum/buku pola
- b) Kertas merah biru

Setelah alat dan bahan yang digunakan, hal-hal yang perlu diketahui dalam pembuatan pola secara kontruksi adalah tanda pola. Tanda-tanda pola adalah beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan dan gambar pola. Setiap tanda pola memiliki fungsi dan maksud tersendiri. Macam-macam tanda pola menurut Goet Poespo (2001: 28) adalah:

	: letak serat
	: garis pola asli dengan warna hitam
	: strip titik strip titik : garis lipatan dan warna menurut bagiannya
	: strip strip strip : garis rangkap / lapisan dan warna menurut bagiannya
	: garis pertolongan
	: garis merah untuk pola bagian muka
	: garis biru untuk pola bagian belakang
	: garis lipatan / ploi
	: garis siku 90°
TM	: tengah muka
TB	: tengah belakang
	: gunting atau potong

Dalam penelitian ini peneliti meneliti pembuatan macam-macam pola rok yang dikerjakan dengan teknik konstruksi. Rok adalah bagian dari pakaian yang biasa dipakai oleh wanita, tidak memiliki belahan kaki dan digunakan mulai dari pinggul sampai ke bawah yang bisa menutupi seluruh atau sebagian kaki, tapi di skotlandia rok juga biasa dipakai oleh kaum laki-laki sebagai bagian dari budaya juga yang dinamakan 'kilt'. (<http://www.rumahoutlet.com>)

Rok adalah sejenis pakaian dengan bentuk pipa atau keruut yang cara pemakaiannya dimulai dari pinggul dan menutupi sebagian atau seluruh bagian kaki. Berbeda dengan celana, bagian dari rok tidak dibagi menjadi bagian kaki kiri dan bagian kaki kanan tetapi langsung menjadi satu bagian yang menutupi sebagian atau seluruh bagian kaki. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Rok>).

Rok juga berupa bagian pakaian luar yang bebas tergantung dari pinggang ke bawah yang biasa dipakai oleh perempuan dan anak perempuan. (<http://www.merriam-webster.com/dictionary/skirt>)

Dewasa ini rok memiliki berbagai jenis model, namun pada intinya rok memiliki bentuk dasar, menurut Marion S. Hillhouse & Evelyn A. Mansfield (1948:60) mengatakan, *The skirt are classifield as straight, gored, circular, and draped.* Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dijelaskan bahwa jenis-jenis rok dapat klasifikasikan menjadi rok lurus, pias, lingkar dan drapy.

Selain itu jenis-jenis klasifikasi rok menurut Helen Joseph-Amstrong (2008:142):

“The amount of deviation from the basic straight-line skirt determines the new silhouette. The four skirt prototypes are identified by their silhouettes and are the basis for an infinite number of designs. The straight or rectangle, the A-line or triangle, the peg or inverted triangle and the bell silhouette.”

Berdasarkan pendapat Helen Joseph-Amstrong diatas maka dapat dijelaskan bahwa jumlah selisih dari dasar rok bergaris lurus dapat menentukan siluet baru. Empat bentuk asli rok dapat diidentifikasi berdasarkan siluet dan juga tidak terbatas dari model. Lurus atau persegi panjang, A-line atau segitiga, menyempit ke bawah atau segitiga terbalik dan siluet lonceng.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rok adalah berupa bagian pakaian luar yang bebas tergantung dari pinggang ke bawah yang bagiannya tidak dibagi menjadi bagian kaki kiri dan bagian kaki kanan tetapi langsung menjadi satu bagian yang menutupi sebagian atau seluruh bagian kaki:

Dibawah ini ada beberapa contoh jenis- jenis rok :



Gambar 2. Rok Suai atau Lurus
[\(<http://ucizota.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-rok.html>\)](http://ucizota.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-rok.html)



Gambar 3. Rok Kerut
(<http://ucizota.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-rok.html>)



Gambar 4. Rok Lingkar
(<http://ucizota.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-rok.html>)



Gambar 5. Rok Drapry
(<http://ucizota.blogspot.com/2011/03/jenis-jenis-rok.html>)

Materi pada kompetensi membuat pola di SMK N 6 Yogyakarta sesuai dengan silabus meliputi pengertian pola, macam-macam teknik pembuatan pola, alat dan bahan membuat pola, tanda-tanda pola, membuat pola dasar badan wanita, membuat pola rok, membuat pola bagian-bagian busana, membuat pecah pola busana wanita, dan teknik penyimpanan pola. Dalam penelitian ini, materi yang akan diajarkan adalah membuat pola bagian-bagian busana yang lebih dikhkususkan pada membuat pola macam-macam rok.

Dalam membuat pola macam-macam rok diperlukan pola dasar rok yang kemudian dikembangkan sesuai dengan disain rok yang diinginkan. Berikut adalah gambar pola dasar rok sistem praktis beserta keterangannya :

Ukuran yang diperlukan :

- a. lingkar pinggang = 68 cm
- b. lingkar panggul = 92 cm
- c. tinggi duduk = 18 cm
- d. panjang rok = 75 cm

Kompetensi membuat pola macam-macam rok merupakan pembelajaran ketrampilan, proses penilaian yang dilakukan pada serangkaian proses pembuatan pola oleh peserta didik dan produk atau hasil jadi keseluruhan pola, yaitu persiapan, proses dan hasil.

1) Persiapan (kelengkapan alat dan bahan).

Aspek persiapan yang dinilai adalah kelengkapan alat dan bahan.

Untuk alat pokok yaitu mesin telah disediakan oleh pihak sekolah.

Untuk kelengkapan alat dan bahan peneliti menilai sesuai dengan alat dan bahan yang dibawa oleh peserta didik dan sesuai kriteria penilaian.

2) Proses (faham gambar, ketepatan ukuran, ketepatan sistem pola, merubah model).

Pada aspek proses, ketepatan ukuran pola menjadi bagian yang sangat penting dalam pembuatan pola, apabila terjadi kesalahan pengukuran maka akan berpengaruh besar pada busana yang akan dijahit. Untuk menghindari itu, maka pada proses pembuatan pola apabila selesai perlu pengecekan pola dengan ukuran.

3) Hasil (ketepatan tanda pola, gambar pola, kerapian dan kebersihan).

Pada hasil pembuatan pola, penilaian dilakukan pada ketepatan dan kelengkapan tanda-tanda pola, yakni sesuai dengan fungsi tanda pola. Keluwesan bantuk gambar pola yakni pada kerung rok yang terhindar dari coretan agar hasil akhir bersih dan rapi.

Kebersihan serta kerapian pola, dalam arti apabila pola dibuat dengan rapi dan bersih maka dapat mudah terbaca atau lebih mudah memahami bagian-bagian pola dan memperjelas saat memotong pola sampai merader.

B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis dan menunjukkan pentingnya untuk melakukan penelitian ini. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

1. Nofia Dendy Restiansari (2012) “Meningkatkan Kompetensi Menjahit Busana Tailoring Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di SMK N 2 Nganjuk”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Jigsaw* dapat membantu siswa memahami materi serta adanya peningkatan kompetensi menjahit busana tailoring yang dibuktikan dengan tidak adanya siswa yang mencapai nilai <70 dimana dalam peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dengan empat kategori, yaitu pada kategori (sangat baik:90-100), (baik:80-89), (cukup:70-79), dan (kurang:0-69).
2. Mudrikah (2012)”Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Membuat Hiasan Busana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Smk Negeri 6 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa membuat hiasan busana dibuktikan dengan motivasi belajar siswa termasuk kategori sangat tinggi yaitu terdapat 19 siswa (63,3%) tergolong sangat tinggi dan 11 siswa (36,7%) tergolong tinggi.

3. Laila Nurul Himmah (2012) "Peningkatan Kompetensi Siswa Pada Pembelajaran Membuat Pola Lengan Melalui Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media *Jobsheet* SMK Karyarini Sleman". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat membantu siswa memahami materi serta adanya peningkatan kompetensi membuat pola yang dibuktikan dengan tidak adanya siswa yang mencapai nilai <70 dimana dalam peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).
4. Arianita (2009) ‘Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Menyiapkan dan Mengolah Produk Cake di SMK IT AL Furqon Sanden Bantul Yogyakarta’. Hasil penelitian menunjukkan 1) dilihat dari observasi pada kelas eksperimen sejumlah 72% siswa aktif dan 28% siswa pasif, sedangkan pada kelas kontrol 16,7% siswa aktif dan 83,3% pasif; 2) Dilihat dari selisih rerata nilai post tes dengan pre tes diperoleh bahwa pada kelas eksperimen mempunyai selisih lebih besar yaitu sebesar 3,2 sedangkan pada kelas kontrol mempunyai selisih kecil yaitu 2,3; 3) Dilihat dari kategori skor dapat diketahui bahwa nilai pre tes kelas eksperimen berkategori sedang dan pada nilai post tes berkategori baik, sedangkan pada metode ceramah hasil pre tes sedang sedangkan nilai post tes berkategori sedang dan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih efektif dari pada metode ceramah.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari ketepatan pemilihan model pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kompetensi siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran dengan strategi kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang heterogen dari kemampuan belajarnya, ada siswa yang kemampuan belajarnya tinggi, sedang maupun rendah. Kelompok belajar tersebut akan ada tanggung jawab bersama, jadi setiap anggota saling membantu untuk menutupi kekurangan temannya. Ada proses diskusi, saling bertukar pendapat, menghargai pendapat, pembelajaran teman sebaya, kepemimpinan dalam mengatur pembelajaran di kelompoknya sehingga yang terjalin adalah hubungan positif.

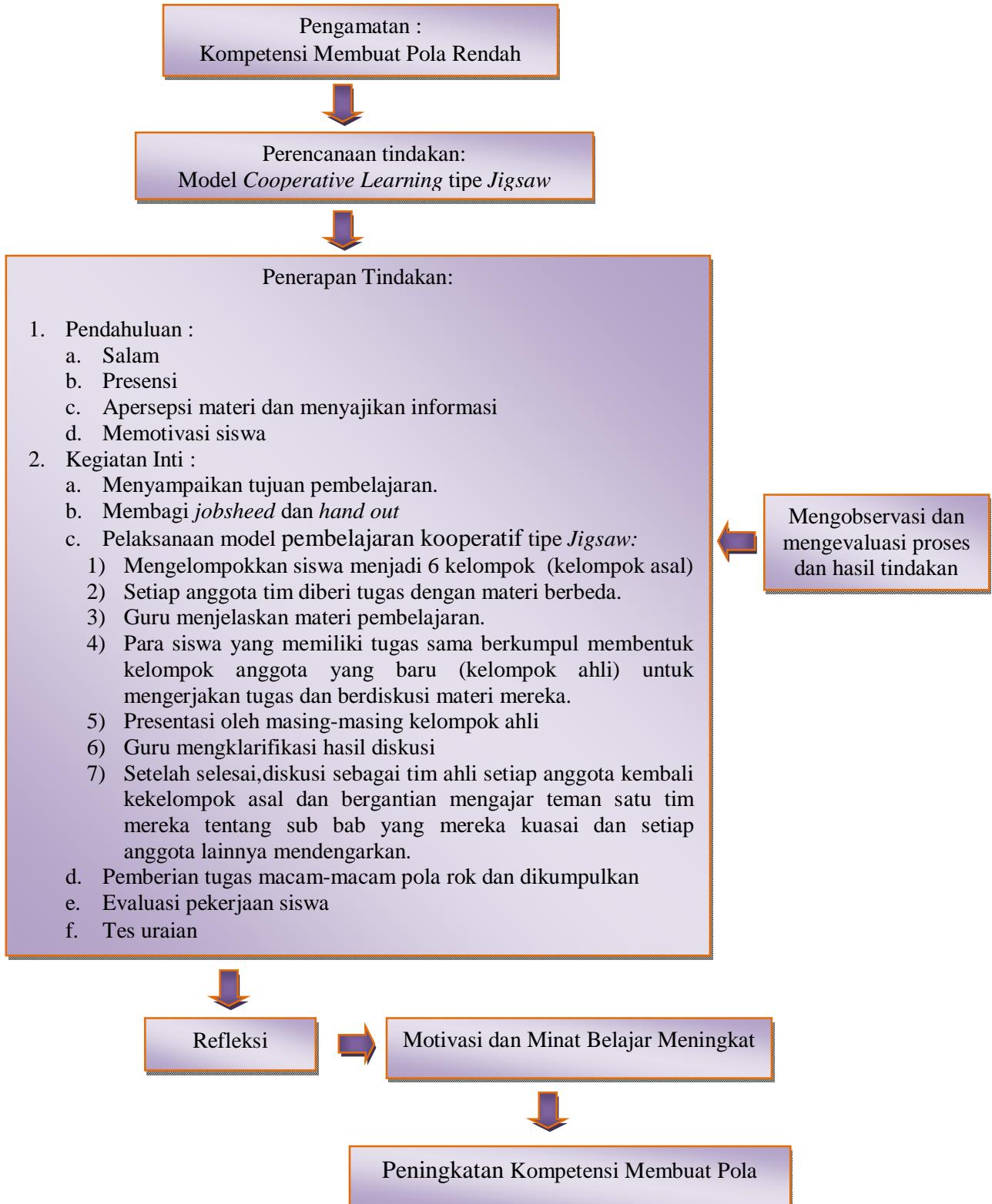
Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* antara lain para siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang untuk menjadi kelompok awal secara heterogen, kemudian guru membagikan tugas yang akan dijadikan topik ahli kepada kelompok asal dengan cara undian dan setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas salah satu topik, guru menyampaikan garis besar materi yaitu materi macam-macam pola rok yang akan dipelajari siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw*, siswa kemudian

membentuk kelompok baru yang beranggotakan siswa-siswi yang mempunyai tugas yang sama, tim ini disebut dengan kelompok ahli untuk mengerjakan tugas dan berdiskusi materi mereka. Masing-masing kelompok ahli mengirimkan perwakilannya untuk melakukan presentasi, hasil diskusi dan menyamakan presepsi atau pendapat tentang materi, agar materi yang didapat siswa dari hasil diskusi tidak melenceng atau teruji kebenarannya. Guru mengklarifikasi hasil diskusi atau presentasi apabila terjadi kesalahan. Diskusi selesai siswa kembali ke kelompok awal dan saling bertukar informasi tentang topik-topik ahli, setelah itu siswa mengerjakan tugas membuat macam-macam pola rok yang harus dikerjakan secara individu dan segera dikumpulkan. Guru kemudian mengevaluasi hasil pekerjaan siswa berdasarkan hasil dari unjuk kerja. Selanjutnya guru memberikan tes berupa tes uraian untuk mengukur seberapa besar pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang didapatkan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dibanding model pembelajaran konvensional adalah keaktifan siswa akan terlihat dengan antusiasme dan kerjasama siswa dalam satu kelompok untuk memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru. Sehingga adanya keaktifan siswa ini diharapkan akan meningkatkan kompetensi siswa karena siswa akan lebih bisa memahami materi diklat dengan mempelajari secara bersama-sama daripada hanya dijelaskan oleh guru.

Kelas yang sebelumnya tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat dilihat siswa pasif, siswa tergantung dengan arahan dari guru, mengerjakan tugas asal jadi sehingga mempengaruhi kompetensi siswa. Sedangkan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah

keaktifan siswa akan terlihat dengan antusiasme siswa untuk bekerjasama dalam satu kelompok dalam memecahkan masalah yang telah diberikan oleh guru motivasi dan minatpun ikut meningkat. Adanya keaktifan siswa ini maka diharapkan akan meningkatkan kompetensi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang diberikan guru karena siswa akan lebih dapat memahami materi membuat pola busana secara konstruksi dengan mempelajari secara bersama-sama daripada hanya dijelaskan oleh guru. Mata diklat membuat pola busana akan lebih mudah dimengerti oleh siswa apabila mereka bersama-sama memecahkan masalah daripada dijelaskan oleh guru dengan model pembelajaran konvensional. Sehingga kompetensi belajar membuat pola busana dapat meningkat.

Kerangka berfikir diatas dapat digambarkan menjadi bagan berikut:



Bagan 1. Kerangka berfikir

D. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimakah pelaksanaan pembelajaran membuat pola rok menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw*?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meninkatkan kompetensi siswa dalam membuat macam-macam pola rok di SMK N 6 Yogyakarta?