

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

Istilah belajar sudah dikenal luas di berbagai kalangan walaupun sering disalahartikan atau diartikan secara pendapat umum saja. Untuk memahami konsep belajar secara utuh perlu digali lebih dulu bagaimana para pakar pendidikan mengartikan konsep belajar.

Pengertian belajar secara komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008:1.5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar.

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne, et. al. (dalam Winataputra, 2008:1.19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sementara dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 berbunyi tentang Sisdiknas dirumuskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran dalam arti luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

## **B. Aktivitas Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktivitas artinya adalah “kegiatan/keaktifan”. Aktivitas belajar menurut Junaidi (2011) adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2004: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan ke dalam 8 kelompok :

1. *Visual Activities*, meliputi kegiatan seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain)
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening Activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, strategi, mereparasi, bermain dan berternak.

7. *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli diatas, maka yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan indikator pelibatan fisik, mental, dan emosi siswa.

### **C. Penguasaan Konsep IPA**

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar harus bisa mendapatkan hasil, bisa juga melalui kreativitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar (Anonim, 2011).

Rooser (dalam Dahar, 1988), penguasaan berasal dari kata “kuasa” yang berarti kemampuan atau kesanggupan untuk berbuat sesuatu. Sedangkan definisi penguasaan adalah perbuatan menguasai atau menguasai. Sementara itu kata “konsep” adalah suatu abstraksi yang mewakili satu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut sama.

Penguasaan konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkatan dimana siswa tidak sekedar mengetahui konsep-konsep IPA, melainkan benar-benar memahaminya dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan kemampuan dalam menyelesaikan masalah termasuk didalamnya soal-soal tes, baik yang terkait dengan proses itu sendiri, maupun yang terkait dengan penerapannya dalam situasi baru. Penguasaan konsep IPA diukur melalui tes yang diberikan pada setiap akhir siklus.

#### **D. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh murid. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara murid dengan murid, interaksi antara guru dan murid, maupun interaksi antara murid dengan sumber belajar. Dari interaksi yang dibangun tersebut, diharapkan murid dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut Wina (2006: 33), model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengembangkan hubungan kerjasama di antara peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas akademik di kelas. Ada tiga aspek yang harus diperhatikan, yaitu tugas-tugas yang terstruktur yang harus dikerjakan peserta

didik dalam bekerja sama dengan yang lainnya, struktur tujuan, dan struktur penghargaan yang bergantung pada kinerja kelompok baik produk maupun hasil belajar lainnya yang ditampilkan oleh setiap peserta didik dalam proses pembelajaran (Indrawati, 2009:79)

Menurut Anita dalam *Cooperative Learning* (2007:2), model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok serta di dalamnya menekankan kerjasama. Lebih lanjut Anita (2007:6) juga mengemukakan bahwa situasi dalam kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga murid mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok yang saling berinteraksi satu sama lain dan adanya tujuan yang harus dicapai.

### E. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dikembangkan oleh Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, and Snapp tahun 1978. Pembelajaran Kooperatif Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Indrawati, 2009:82).

Indrawati (2009:82), menjelaskan dalam model belajar kooperatif Jigsaw ini terdapat beberapa tahap-tahap dalam penyelenggaraannya, yaitu:

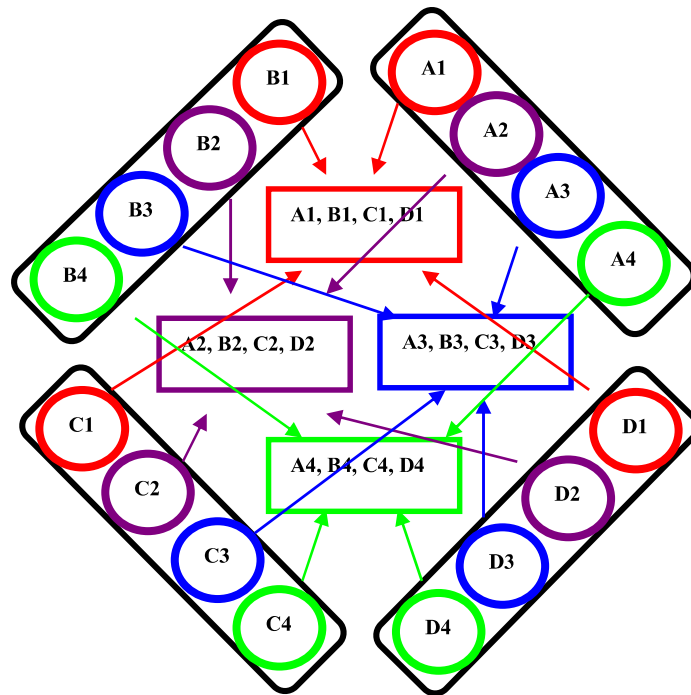
**Tahap pertama**, peserta didik dikelompokkan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil. Pembentukan kelompok-kelompok peserta didik tersebut dapat dilakukan oleh guru berdasarkan pertimbangan tertentu. Untuk mengoptimalkan manfaat dari belajar dalam kelompok, keanggotaan kelompok seyogyanya heterogen, baik dari segi kemampuannya maupun karakteristik lainnya. Jumlah peserta didik yang bekerja sama dalam masing-masing kelompok pun harus dibatasi, agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif. Jumlah kelompok yang tepat menurut penelitian adalah 4-5 orang.

**Tahap kedua**, setelah peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan banyaknya materi yang akan didiskusikan, di dalam Jigsaw ini setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari suatu materi tertentu. Kemudian peserta didik-peserta didik atau perwakilan dari kelompok lain yang mempelajari materi yang sama. Selanjutnya materi tersebut didiskusikan dengan mempelajari serta memahami setiap masalah yang dijumpai sehingga masing-masing perwakilan tersebut dapat memahami dan menguasai materi tersebut.

**Tahap ketiga**, setelah masing-masing perwakilan tersebut menguasai materi yang ditugaskannya, mereka kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya. Selanjutnya masing-masing anggota saling menjelaskan pada teman satu kelompoknya sehingga teman satu kelompoknya dapat memahami materi yang ditugaskan oleh guru.

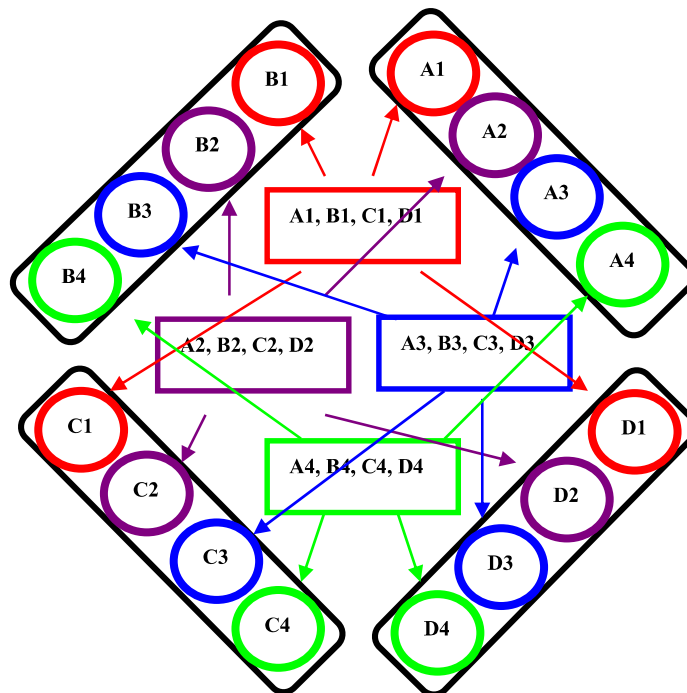
**Tahap keempat**, peserta didik diberi tes/kuis oleh guru, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman materi oleh peserta didik.

Langkah-langkah Jigsaw dapat digambarkan seperti bagan berikut:



Gambar 1. Pembentukan kelompok awal dan kelompok ahli

(Sumber: Indrawati, 2009: 83)



Gambar 2. Peserta didik yang sudah ahli kembali ke kelompok asal

(Sumber: Indrawati, 2009: 84)

## **F. Karakteristik Pembelajaran IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (BSNP, 2006:161).

Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

Di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.



Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru (BSNP, 2006:161).

Mata Pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan

7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP (BSNP, 2006:162).

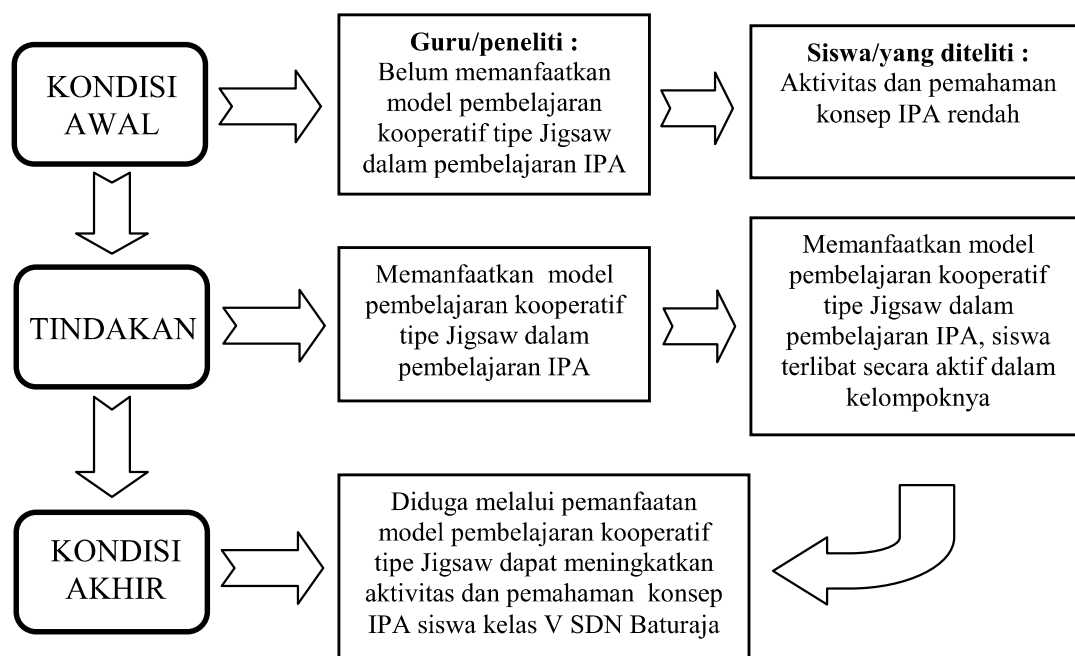
Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD meliputi aspek-aspek berikut.

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya (BSNP, 2006:162).

#### **G. Kerangka Pikir**

Aktivitas siswa menjadi hal yang penting selama proses pembelajaran. Hal ini penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk meningkatkan aktivitas siswa. Dari deskripsi teori didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPA siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif Jigsaw akan menumbuhkan tanggung jawab peserta didik sehingga terlibat langsung secara aktif untuk memahami suatu persoalan dan menyelesaikannya secara kelompok, yang pada akhirnya siswa menjadi lebih memahami materi pelajaran IPA dan meningkatkan prestasi belajar IPA siswa.

Dalam proses pembelajaran keaktifan siswa dapat dibuktikan dengan prestasi atau hasil belajar yang dicapai setelah diadakan evaluasi pembelajaran di kelas. Dari uraian tersebut dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep IPA. Sejalan dengan itu peningkatan hasil belajar siswa pun akan terpenuhi. Penggunaan model ini dapat digambarkan dalam kerangka berpikir di bawah ini.



Gambar 3. Kerangka Pikir

## **H. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diduga dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD Negeri Baturaja tahun pelajaran 2012/2013, jika dilakukan dengan langkah-langkah atau cara yang tepat.