

## **II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung seumur hidup, dalam belajar terjadi perubahan baik tingkah laku, sikap dan cara berpikir. Pendapat Hamalik (2002:10) menyatakan bahwa, “Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengetahuan dan latihan. Guru harus mengantarkan siswanya untuk memperoleh dan menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut. Good dan Brophy dalam Darmadi (2008: 15) menyatakan bahwa,”Belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil depelajari pengalaman itu sendiri.

Slameto (2003: 2) berpendapat bahwa” Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku

yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka belajar adalah suatu proses yang mengubah tingkah laku melalui pengalaman-pengalaman yang terjadi pada lingkungan sekitarnya sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih baik dan sebelumnya

### **b. Pembelajaran**

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang merupakan suatu kesatuan yang mempunyai hubungan fungsional dan berinteraksi secara dinamis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan salah satu wujud kegiatan pendidikan di sekolah. Kegiatan pendidikan di sekolah berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa agar tumbuh ke arah positif. Maka cara belajar di sekolah harus terarah pada pencapaian ketuntasan. Melalui sistem pembelajaran di sekolah, siswa melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tujuan dalam pembelajaran berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Isi tujuan pengajaran pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Bahan pelajaran merupakan isi kegiatan pembelajaran yang

mewarnai tujuan dan mendukung tercapainya tingkah laku yang diharapkan untuk dimiliki oleh siswa. Metode dan alat berfungsi sebagai metode transformasi pelajaran terhadap tujuan yang ingin dicapai metode dan alat yang digunakan harus betul-betul efektif dan efisien agar diperoleh hasil belajar yang optimal.

Kegiatan pembelajaran, siswa adalah sebagai subyek sekaligus sebagai obyek dan kegiatan pembelajaran. Inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran yang optimal tergantung pada kemampuan siswa dan guru. Harapan siswa adalah memperoleh nilai yang baik sebagai acuan dalam proses kenaikan kelas, sedangkan harapan guru adalah tercapainya proses pembelajaran menuju perubahan tingkah laku yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Dengan diperolehnya hasil belajar siswa yang optimal maka tujuan pembangunan dibidang pendidikan akan lebih mudah tercapai.

Tata hubungan antara guru dan siswa serta hubungan antara berbagai komponen yang mendukung dalam pembelajaran, perlu dijalin dalam tata hubungan yang serasi, saling mempengaruhi serta saling tergantung dan berinteraksi sehingga berdampak positif bagi pembentukan diri siswa. Jadi

semua unsur tersebut harus saling kait- mengkait untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Teori yang berkaitan erat dengan strategi pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti adalah teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme adalah teori perkembangan mental piaget. Teori ini disebut juga teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif, karena teori ini berkaitan dengan kesiapan siswa untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa, setiap tahap perkembangan intelektual dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan (Sugandi, 2004: 40).

Menurut Piaget (Baharuddin, 2008: 118) bahwa pada saat manusia belajar telah terjadi dua proses dalam dirinya, yaitu proses organisasi informasi dan proses adaptasi. Keterlibatan teori perkembangan kognitif piaget dalam pembelajaran adalah: (1) bahasa dan cara pikir siswa berbeda dengan orang dewasa oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir siswa, (2) siswa akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik, guru harus membantu siswa agar dapat berinteraksi dengan lingkungan dengan sebaik-baiknya, (3) bahan yang harus dipelajari siswa hendaknya terbaru tapi tidak asing, (4) siswa diberi peluang agar belajar sesuai dengan tahap perkembangannya, dan (5) didalam kelas siswa hendaknya diberi peluang untuk berinteraksi dengan bahan pelajaran, guru dan teman-temannya.

Menurut Vigotski (Baharuddin, 2008:124), belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting yaitu belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar dan proses secara psikososial sebagai proses yang berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisik berupa alat indranya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut, kemudian dengan menggunakan syaraf otaknya informasi yang telah diterima diolah. Keterlibatan alat indra dalam menyerap stimulus dan syaraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses secara fisik psikologi sebagai elemen dasar dalam belajar. Ide dasar lain dari teori Sugandi, 2004: 56, adalah scaffolding yaitu memberikan dukungan dan bantuan kepada anak yang sedang pada awal belajar, kemudian sedikit demi sedikit mengurangi dukungan dan bantuan tersebut setelah anak mampu untuk melakukannya.

Pendekatan konstruktivisme memiliki beberapa strategi dalam proses belajar, Slavin (Burhanuddin, 2008: 117) adalah (1) *top-down processing*, siswa dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan kemudian menemukan keterampilan yang dibutuhkan. (2) *cooperative learning* yaitu strategi yang digunakan untuk proses belajar konsep yang sulit, dalam strategi ini siswa belajar secara berpasangan atau kelompok untuk saling membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapi, (3) *generatif learning*, strategi ini menekankan adanya integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan yang baru diperoleh.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pembelajaran konstruktivisme yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran konstruktivisme membiasakan siswa untuk memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, mencari dan menemukan ide-ide dengan mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri.

Piaget mengemukakan tiga prinsip utama dalam pembelajaran antara lain:

### **1. Belajar aktif**

Proses pembelajaran merupakan proses aktif, karena pengetahuan terbentuk dari dalam subjek belajar. Sehingga untuk membantu perkembangan kognitif anak perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sendiri misalnya melakukan percobaan, memanipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan menjawab sendiri, membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.

## **2. Belajar lewat interaksi sosial**

Belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadi interaksi di antara subjek belajar. Piaget percaya bahwa belajar bersama akan membantu perkembangan kognitif anak. Dengan interaksi sosial, perkembangan kognitif anak akan mengarah ke banyak pandangan, artinya khasanah kognitif anak akan diperkaya dengan macam-macam sudut pandangan dan alternatif tindakan.

## **3. Belajar lewat pengalaman sendiri**

Perkembangan kognitif anak akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata dari pada bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Jika hanya menggunakan bahasa tanpa pengalaman sendiri, perkembangan kognitif anak cenderung mengarah ke verbalisme (Sugandi, 2004:36). Piaget dengan teori konstruktivisnya berpendapat bahwa pengetahuan akan dibentuk oleh siswa apabila siswa dengan objek/orang dan siswa selalu mencoba membentuk pengertian dari interaksi tersebut.

Tujuan pengajaran ditetapkan oleh guru berdasarkan kurikulum, berupa tujuan pembelajaran khusus yang menjabarkan tujuan pengajaran beserta bahan pengajarannya. Siswa harus giat belajar untuk mencapai tujuan pengajaran melalui interaksi belajar mengajar bersama guru. Pemilihan metode mengajar yang tepat sangat mendukung keberhasilan dan proses pembelajaran di sekolah.

Dikaitkan dengan pendidikan dan pengajaran di sekolah, maka setiap pendidik (guru) harus dapat memilih dan mampu menerapkan metode pengajaran yang baik dan tepat agar terjadi interaksi edukatif dan produktif. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada anak didik merupakan proses pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode-metode pengajaran tertentu. Metode pengajaran yang tepat akan mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran sebagai suatu sistem ditinjau dan pendekatan sistem, maka dalam proses pembelajaran akan melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi satu sama lain membentuk satu sistem yang utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sugandi (2004: 28-30), komponen-komponen pembelajaran tersebut sebagai berikut

1. Tujuan, secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran, berupa pengetahuan, dan ketrampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam PTK.
2. Subyek belajar, merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dan kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Media pembelajaran, adalah alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

## 2. Aktivitas Belajar

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, kekuatan mental itulah yang mendorong siswa untuk belajar. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita, ahli psikologi pendidikan menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai aktivitas.

Menurut Sriyono (2011: 22), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan aktivitas siswa yang mengarah pada proses belajar. Aktivitas tersebut dibagi menjadi dua antara lain. Mengerjakan tugas ekonomi mengandung makna aktivitas guru mengatur kelas sebaik-baiknya dan menciptakan kondisi yang kondusif sehingga murid dapat belajar ekonomi.

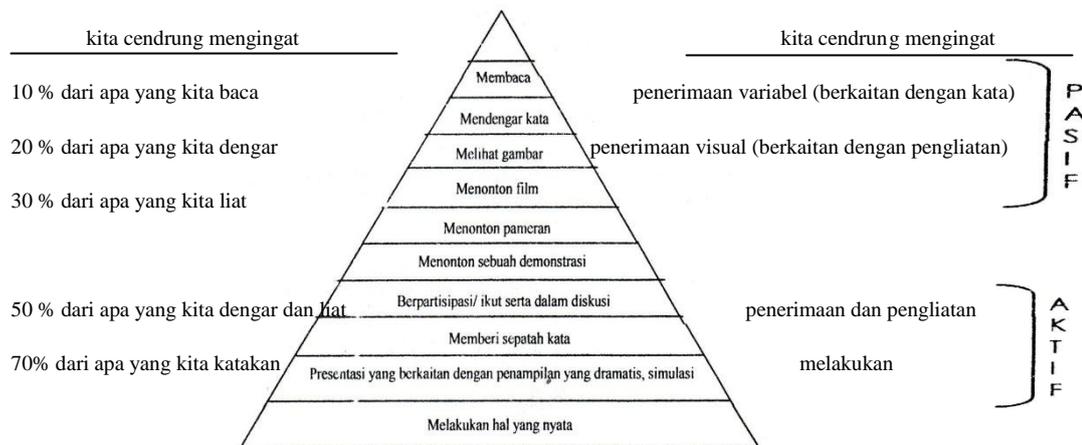
Sriyono (2011: 87) mengatakan, aktifitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku sebagai berikut:

1. Bertanya pada guru
2. Menjawab pertanyaan guru
3. Menjawab pertanyaan teman
4. Memberi pendapat dalam diskusi
5. Menyelesaikan tugas dan guru
6. Ketepatan mengumpulkan tugas

Semua ciri perilaku tersebut diatas merupakan instrument yang terdapat dalam lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk setiap siklus.

Trianadi (2007: 90), menyatakan bahwa "hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa". Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dan siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan yang akan mengarah pada peningkalan presetasi.

Proses pembelajaran dapat dilakukan simulasi terlebih dahulu yang mirip dengan pesawat dan memiliki karakteristik yang sama. Alat yang dapat membantu proses belajar ini adalah media atau alat peraga pembelajaran. Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa. Sanjaya, Edgar Dale, 2008: 199, melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*,) seperti pada gambar berikut:



Gambar kerucut pengamatan dari Edgar Dale/sumber sanjaya, 2004:200

Berdasarkan gambar kerucut pengamatan dari Edgar Dale di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam proses belajar siswa mempunyai kecenderungan mengenai hal mengingat yaitu: ketika dalam proses belajar siswa hanya membaca saja, maka siswa akan mampu mengingat 10% dari hal yang mereka baca. Kemudian ketika dalam proses belajar siswa hanya mendengar saja, maka siswa hanya mampu mengingat 20% dari yang mereka dengar. Selanjutnya ketika siswa hanya melihat, contohnya: melihat gambar, menonton film, menonton pameran dan menonton sebuah demonstrasi, maka kemampuan siswa untuk mengingat hanya 30% dari apa yang mereka lihat. Hal tersebut dalam kategori siswa yang termasuk pasif. Kemudian ketika siswa dalam proses belajar hanya mendengar dan melihat, contohnya: berpartisipasi/ ikut serta dalam diskusi dan memberi sepatah kata. Maka, kemampuan siswa untuk mengingat sebesar 50% dari yang mereka dengar dan mereka lihat. Kemudian siswa yang dalam proses belajarnya, melakukan atau merasakan sendiri, seperti presentasi yang berkaitan dengan penampilan yang dramatis, simulasi dan melakukan hal yang nyata. Maka, siswa akan mampu mengingat sebesar 70% dari apa yang mereka katakan atau lakukan. Berdasarkan uraian di atas, semakin aktif siswa maka semakin banyak hal yang mereka ingat dan itu akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Salah satu faktor penting dalam proses pendidikan adalah belajar. Dengan belajar manusia akan dapat meningkatkan kemampuannya baik dibidang pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat bermanfaat bagi dirinya dalam masyarakat. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisik yang saling berkerjasama secara terpadu dan konprehensif integral. Sejalan

dengan itu, belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Hal ini sesuai dengan pendapat Roestiyah dalam Wiarsana (2003 : 5) "Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh modifikasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; belajar adalah pengetahuan keterampilan yang diperoleh dari intruksi".

Proses dalam belajar dituntut adanya suatu aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2004:171) yang menyatakan "Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan siswa belajar sendiri atau melakukan aktifitas".

Menurut Winkel dalam Wiyarsana (2003 : 6) "Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang direncanakan dan disadari untuk mencapai suatu kegiatan tujuan belajar yaitu perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada siswa yang melakukan kegiatan belajar". Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa manusia dengan belajar dapat merubah tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang diperoleh dari aktivitas mental dan berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya.

Menurut Dieriech dalam Hamalik (2001 : 172), aktivitas belajar dapat

digolongkan menjadi delapan jenis :

1. *Visual Activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, misalnya: mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat.
3. *Listening Activities*, misalnya: mendengarkan penyajian bahan, percakapan, diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing Activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan dan angket.
5. *Drawing Activities*, antara lain: menggambar, membuat grafik, chart, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, berternak.

7. *Mental Activities*, seperti: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dan kegiatan belajar mengajar yang ingin dicapai oleh setiap peserta didik sebagai hasil dan proses pendidikannya. Pengertian hasil belajar menurut Tu'u (2004: 75) adalah penguasaan pengetahuan atas keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru. Istilah hasil belajar dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa hasil belajar adalah hasil usaha yang diperoleh dan kegiatan belajar di sekolah yang berupa nilai dan angka.

Menurut Arikunto (2002: 21), secara garis besar faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis sebagai berikut:

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari diri manusia, dapat dibedakan menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis, yang dapat dikategorikan sebagai faktor yang antara lain usia kematangan, dan kesehatan. Sedangkan yang dapat dikategorikan adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar, dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia (human) dan faktor non manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Pendapat di atas, menyatakan bahwa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa bennacam-macam dimulai dan faktor yang berasal dari dalam diri (intern) sampai faktor yang berasal dari luar dirinya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran akan terlihat dalam bentuk nilai yang diperoleh melalui tes (ulangan ujian) yang berhubungan materi pelajaran yang telah diperoleh atau yang dipelajarinya.

Menurut Djamarah, (2000: 97) Keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
- b. Baik sekali/optimal, apabila sebagian besar (76% sampai 99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
- c. Berkeinginan, apabila bahan pelajaran dikuasai oleh anak didik hanya 66% sampai dengan 75% saja.
- d. Kurang, apabila hal pelajaran dikuasai oleh anak didik kurang dan 65%. Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan penilaian penguasaan baik yang bersifat kognitif, afektif psikomotor sehingga merupakan hasil dan adanya perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil belajar yang telah diikutinya melalui program pembelajaran sekolah.

Menurut Slavin (2013: 79), pembelajaran kooperatif akan memberi manfaat bagi peserta didik dengan adanya peningkatan hasil belajar dan kemampuan kognitif peserta didik. Jika dilakukan dengan sempurna setiap peserta didik akan mempunyai tanggungjawab untuk tugasnya masing-masing serta berpeluang mempunyai pengetahuan yang lain melalui kelompok yang berbeda. Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka “ tenggelam atau berenang bersama.
- b. Peserta didik harus memiliki tanggungjawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Peserta didik harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.

- d. Peserta didik membagi tugas dan berbagi tanggungjawab diantara para anggota kelompok.
- e. Peserta didik diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Peserta didik berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama dalam belajar.
- g. Setiap peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif (Lundgren dalam Yusuf 2003: 8).

Beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif adalah:

- a. setiap anggota memiliki peran;
- b. terjadi hubungan interaksi langsung diantara peserta didik;
- c. setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya juga teman-teman kelompoknya;
- d. guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok;
- e. guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (Carin dalam Yusuf 2003:10).

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2013: 77), yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi keberhasilan individu yang ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang penting yang dirangkum oleh Ibrahim (dalam Yusuf, 2003: 11).

- a. Hasil belajar akademik

Efek penting yang pertama pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli

berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Pelaksanaan tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuannya akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu (Slavin, 2013: 77).

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidak mampuan. Berikut ini merupakan garis besar premis yang diajukan oleh Goldon Allport (1954). Telah diketahui bahwa hanya kontak fisik saja di antara orang-orang yang berbeda ras atau kelompok etnik tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan ide. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain (Slavin, 2013: 77).

c. Pengembangan keterampilan sosial

Efek penting yang ketiga dari model pembelajaran kooperatif ialah ketrampilan sosial, salah satunya mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak aktivitas sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragam (Slavin, 2013: 77).

#### **4. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kopentensi belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Yusuf, 2003: 11).

Keberhasilan dan pembelajaran sangat ditentukan oleh pemilihan metode belajar yang ditentukan oleh guru. Sebab dengan penyajian pembelajaran secara menarik akan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sebaliknya jika pembelajaran itu disajikan dengan cara yang kurang menarik, membuat motivasi siswa rendah.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajar pun dapat ditingkatkan (Frianlo, 2007: 47).

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Esensi pembelajaran kooperatif itu adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terdapat sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Pada pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif antar anggota kelompok. Siswa saling bekerja sama untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan tergantung pada kerja sama yang kompak dan serasi dalam kelompok itu (Yusuf, 2003: 21)

Memperhatikan pengertian dan pembelajaran kooperatif di atas, peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran ini sangat baik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sebab semua siswa dituntut untuk bekerja dan bertanggung jawab sehingga di dalam kerja kelompok tidak ada anggota kelompok yang asal namanya saja tercantum sebagai anggota kelompok, tetapi semua harus aktif

#### **a. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif**

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil. Menurut Lungdren (Frianlo, 2007: 47) unsur-unsur pembelajaran Kooperatif sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- 3) Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.

- 4) Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikasih evaluasi atau hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama sama proses belajarnya.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Memperhatikan unsur-unsur pembelajaran kooperatif tersebut, peneliti berpendapat bahwa dalam pembelajaran kooperatif setiap siswa yang tergabung dalam kelompok harus betul-betul dapat menjalin kekompakan. Selain itu, tanggung jawab bukan saja terdapat dalam kelompok, tetapi juga dituntut tanggung jawab individu.

#### **b. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Sebagai seorang guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa tentu Ia akan memilih manakah model pembelajaran yang tepat diberikan untuk materi pelajaran tertentu, Apabila seorang guru ingin menggunakan pembelajaran kooperatif, maka haruslah terlebih dahulu mengerti tentang pembelajaran kooperatif tersebut. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya
- 2) Kelompok dibentuk dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- 3) Bila mungkin anggota kelompok berasal dan ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi pada individu (Yusuf, 2003: 24).

Memperhatikan ciri-ciri tersebut, seorang guru hendaklah dapat membentuk kelompok sesuai dengan ketentuan, sehingga setiap kelompok dapat bekerja dengan optimal.

### c. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Menurut Yusuf (2003: 24) pembelajaran kooperatif dikenal ada 4 tipe, yaitu: (1) tipe STAD, (2) tipe Jigsaw, (3) Investigasi Kelompok dan (4) tipe Struktural.

Tentang hal itu dapat diuraikan sebagai berikut:

#### a. Tipe STAD

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) adalah pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dengan menggunakan kelompok kecil yang anggotanya heterogen dan menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran untuk menuntaskan materi pembelajaran, kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pembelajaran melalui tutorial, kuis satu sama lain dan atau melakukan diskusi.

#### b. Tipe Jigsaw

tipe Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, Baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran tipe Jigsaw ini setiap siswa menjadi anggota dan 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

#### c. Investigasi Kelompok

Investigasi kelompok merupakan pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan, di mana siswa terlibat dalam perencanaan pemilihan topik yang dipelajari dan melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilihnya, selanjutnya menyiapkan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

#### d. Tipe Struktural

Pembelajaran kooperatif tipe struktural yaitu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tahap-tahap pembelajaran sebagai berikut:

- a. Tahap pertama: Thinking (berfikir), dengan mengajukan pertanyaan, kemudian siswa diminta untuk memikirkan jawaban secara mandiri beberapa saat.
- b. Tahap kedua: siswa diminta secara berpasangan untuk mendiskusikan apa yang dipikirkannya pada tahap pertama.
- c. Tahap ketiga: meminta kepada pasangan untuk berbagi kepada sejauh kelas secara bergiliran.

#### **d. Pembelajaran dengan metode kooperatif tipe jigsaw**

Jigsaw merupakan salah satu pembelajaran kelompok yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Ibrahim (2001:21) jigsaw telah dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elliot Aronson dan kemudian diadaptasi oleh Slavin. Dalam penerapan jigsaw, siswa dibagi berkelompok dengan lima atau enam anggota kelompok belajar heterogen. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari, menguasai bagian tertentu bahan yang diberikan kemudian menjelaskan pada anggota kelompoknya. Dengan demikian terdapat rasa saling membutuhkan dan harus bekerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Para anggota dari kelompok lain yang bertugas mendapat topik yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut. Kelompok ini disebut kelompok ahli. Kemudian anggota tim ahli kembali ke kelompok asal dan mengajarkan apa yang telah dipelajarinya dan didiskusikan di dalam kelompok ahlinya untuk diajarkan kepada teman kelompoknya sendiri.

#### 1. Teori Pendukung

##### ❖ Jigsaw II

Metode pengajaran dengan jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya (1978). Metode orisinalnya, membutuhkan pengembangan yang intensif

dari materi-materi khusus. Bentuk adaptasi jigsaw yang lebih praktis dan mudah, yaitu jigsaw II (Slavin, 1986). Jigsaw II dapat digunakan apabila materi yang akan dipelajari adalah yang berbentuk narasi tertulis. Metode ini paling sesuai untuk subjek-subjek seperti pelajaran ilmu sosial, Literature, sebagian pelajaran ilmu pengetahuan ilmiah dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajarannya lebih kepada penguasaan konsep daripada penguasaan kemampuan.

#### ❖ Jigsaw Orisinil

Metode jigsaw aronson yang orisinil, mirip dengan jigsaw II dalam segala aspeknya, tetapi juga mempunyai perbedaan penting. Dalam jigsaw orisinil para siswa membaca bagian-bagian yang berbeda dengan yang dibaca oleh teman satu timnya. Bagian yang paling sulit dari jigsaw orisinil ini adalah bahwa tiap bagian harus ditulis supaya dengan sendirinya dapat dipahami. Materi-materi yang ada tidak dapat digunakan, yang merupakan kebalikan dari jigsaw II. Kelebihan dari jigsaw II adalah bahwa semua siswa membaca semua materi, yang akan membuat konsep-konsep yang telah disatukan menjadi lebih mudah untuk dipahami.

#### 2. Langkah-langkah

- Siswa dikelompokkan kedalam 4-5 orang
- Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka

- Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- Guru memberi evaluasi
- Penutup

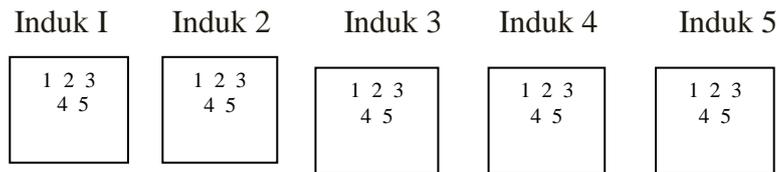
### 3. Implementasi Kegiatan

#### Tahap I

##### Pembentukan Kelompok Asal:

- Siswa dibagi atas beberapa kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5 orang secara heterogen
- Masing-masing kelompok diberi nomor dada 1 sampai 5
- Menggali pengetahuan dasar siswa dan menghubungkan dengan konsep yang akan dipelajari
- Menyebutkan dan menuliskan konsep yang akan diberikan
- Menyampaikan tujuan pelajaran
- Menginformasikan tugas-tugas yang akan dikerjakan se jelas-jelasnya dalam bentuk Lembaran Kerja Siswa
- Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran Jigsaw
- Melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan

Gambaran pembentukan kelompok Asal:

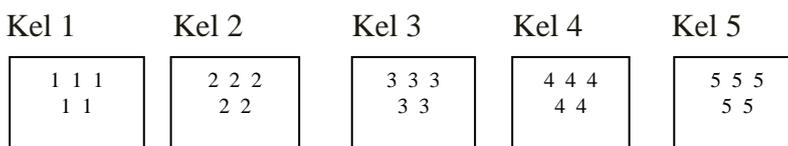


Tahap II

Diskusi Kelompok Ahli:

- Siswa telah mendapatkan konsep-konsep yang ditugaskan kepada masing-masing nomor dada
- Siswa melaksanakan tugas yang diberikan sesuai dengan LKS sesama nomor dada yang sama
- Siswa telah menemukan konsep-konsep penting dan menarik kesimpulan dari topik yang dipelajarinya dan dibahas.
- Siswa telah siap untuk menginformasikan konsep yang ditemukan ke nomor dada yang berbeda tetapi masih dalam kelompok kecilnya yaitu kelompok semula beranggotakan 5 orang siswa
- Guru membimbing hasil kerja kelompok

Gambaran Kelompok Ahli:



### Keterangan

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut.

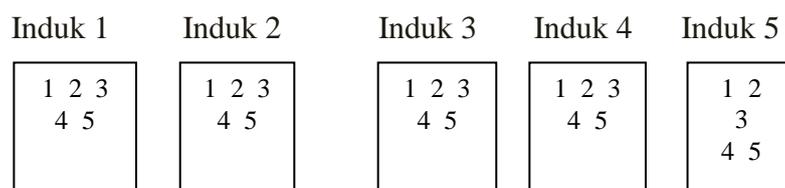
### Tahap III

Diskusi dan Presentasi Kelompok Asal:

- Siswa yang bernomor dada 1 menularkan informasi yang didapatnya ke nomor dada 2,3,4, dan 5
- Siswa yang bernomor dada 2 menularkan informasi yang didapat kepada nomor dada 1, 3, 4, dan 5
- Siswa yang bernomor dada 3 menularkan informasi yang didapatnya ke nomor dada 1, 2, 4, dan 5
- Siswa yang bernomor dada 4 menularkan informasi yang didapatnya ke nomor dada 1, 2, 3, dan 5
- Siswa yang bernomor dada 5 menularkan informasi yang didapatnya ke nomor dada 1, 2, 3, dan 4

Pada tahap 5 serangkaian ini diharapkan interaksi antar siswa dan kelompok lebih meningkat untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap. Akhirnya model Jigsaw ditutup dengan diskusi kelas. Untuk mengambil suatu rangkuman diharapkan materi yang belum terjangkau oleh kegiatan siswa dengan LKS dapat dituntaskan dalam diskusi kelas.

Gambaran kelompok Asal setelah kelompok Ahli:



Keterangan :

Setelah pembahasan selesai , para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok semula ( asal ) dan berusaha mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan dikelompok ahli.

Selanjutnya diakhir pembelajaran, siswa diberi kuis secara individu yang mencakup topik materi yang telah dibahas.

#### 4. Tempat Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Tempat pelaksanaan kegiatan di kelas VIII SMP Muhammadiyah 02

Pagelaran Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

#### 5. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw:

1. Dapat mengembangkan hubungan antar pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan Belajar berbeda
2. Menerapkan bimbingan sesama teman
3. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi
4. Memperbaiki kehadiran
5. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar
6. Sikap apatis berkurang

7. Pemahaman materi lebih mendalam
8. Meningkatkan motivasi belajar

Kelemahan metode kooperatif jigsaw

1. Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalumenggunakan ketrampilan-ketrampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet
2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama

## **B. Kerangka Pikir**

### **1. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa**

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki dampak yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. yakni dapat meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran. dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berikutnya. Selain itu.

pembelajaran tipe jigsaw merupakan lingkungan belajar di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa melakukan interaksi sosial untuk mempelajari materi yang diberikan kepadanya, dan bertanggung jawab untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya. Jadi, siswa dilatih untuk berani berinteraksi dengan teman-temanya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif Learning tipe jigsaw menjadikan guru tidak lagi dominan dalam pembelajaran dan sebaliknya siswa yang banyak melakukan aktifitas belajar. Ini berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa.

## **2. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS**

Upaya meningkatkan hasil belajar memerlukan pembaharuan model-model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang memungkinkan suasana dialog agar peserta didik dapat terlihat secara aktif selama pembelajaran. Suasana pembelajaran dikondisikan sedemikian rupa sehingga tercipta interaksi diantara peserta didik. Hal ini untuk menghapus kesan komunikasi yang berjalan satu arah, dari guru ke peserta didik. Diharapkan peserta didik dapat menggali dan menemukan sendiri informasi tentang materi pelajaran. Sehingga peserta didik dapat merasakan belajar IPS sebagai tantangan bukan sebagai beban.

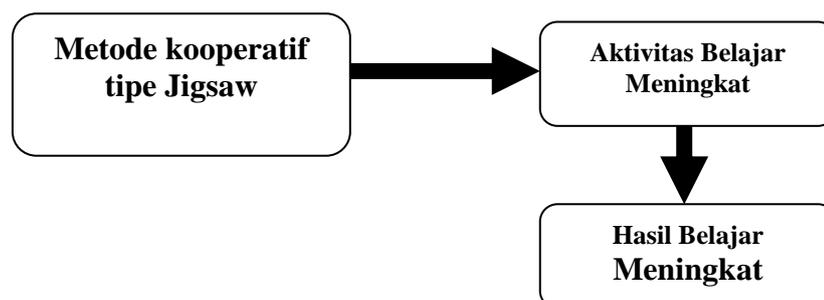
Penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dimungkinkan pembelajaran bagi siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan, konsep-konsep tersebut dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif dapat menambah unsur interaksi sosial pada pembelajaran ekonomi didalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam bentuk beberapa kelompok, setiap kelompok yang terdiri dan empat atau lima

siswa, dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dan campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku (Muslich 2009), hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang sesuai dengan pelajaran yang direncanakan diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**



Berdasarkan bagan tersebut di atas, dapat digambarkan bahwa pembelajaran dengan tipe jigsaw akan memberikan peningkatan kepada aktivitas belajar siswa. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, maka akan memberikan nilai tambah pada penguasaan materi sehingga hasil belajar akan menjadi optimal.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada peningkatan aktivitas belajar IPS Terpadu setelah menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 02 Pagelaran Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Ada peningkatan hasil belajar IPS Terpadu setelah menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 02 Pagelaran Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.