

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Pustaka**

#### **1. Belajar**

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui berbagai pengalaman dan melalui berbagai proses, seperti melihat, mendengar, mengamati, dan memahami.

Skinner dalam Ruminiati (2007: 1.5) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Sejalan dengan Skinner, Gagne dalam Ruminiati (2007: 1.6) berpendapat bahwa terjadinya belajar seseorang karena dipengaruhi faktor dari luar dan faktor dari dalam diri orang tersebut dimana keduanya saling berinteraksi.

Galloway dalam Suwarjo (2008: 34) berpendapat belajar diartikan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor-faktor lain.

Geoch dalam Bow 2009 (masbow.com) memberikan definisi belajar *learning is a change in performance as a result of practice*. Ini berarti bahwa belajar membawa perubahan dalam performance, yang disebabkan oleh proses latihan.

Dari definisi para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Proses yang dimaksud yaitu proses yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dan

yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan itu termasuk dalam kategori belajar.

## 2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, sedangkan aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Mulyono dalam Chaniago 2001 (id.shvoong.com) mengemukakan bahwa aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Kegiatan belajar/aktivitas belajar menurut Sudjana dalam Juliantara 2010 (kompasiana.com) sebagai proses, belajar terdiri atas enam unsur yaitu: 1) tujuan belajar, 2) siswa yang termotivasi, 3) tingkat kesulitan belajar, 4) stimulus dari lingkungan, 5) siswa yang memahami situasi dan 6) pola respons siswa.

Aktivitas belajar menurut Dierich dalam Hamalik (2001: 172) dibagi menjadi kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual  
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)  
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan  
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis  
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar  
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik  
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan *overlap* satu sama lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan baik jasmani maupun rohani, yang terjadi selama proses belajar, yang sangat berpengaruh terhadap keinginan belajar di dalam diri siswa dan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar.

### **3. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan dengan baik. sejalan dengan itu, Nurani dalam Ruminiati (2007: 2.14) mengungkapkan bahwa konsep pembelajaran merupakan sistem lingkungan yang dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa selaku siswa dan guru sebagai pendidik, dengan didukung oleh seperangkat kelengkapan, sehingga terjadi pembelajaran.

Menurut Corey dalam Ruminiati (2007: 2.14) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan siswa turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respons terhadap situasi tertentu juga.

Mozaik 2010 dalam (id.shvoong.com) pembelajaran merupakan proses komunikatif-interaktif antara sumber belajar, guru, dan siswa yaitu saling bertukar informasi. Pembelajaran adalah membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses sehingga mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru.

Menurut Hamalik dalam Lia 2009 (gurulia.wordpress.com) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, proses perubahan yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dan yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha, yaitu proses.

#### **4. Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) yang bertujuan untuk membentuk sikap, norma, dan kepribadian siswa agar menjadi individu yang cerdas, terampil, dan bertanggung jawab.

Soemantri dalam Ruminiati (2007: 1.25) berpendapat bahwa pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Istilah KN merupakan terjemahan *civics*. Sedangkan menurut Putra dalam Ruminiati (2007: 1.9) menyatakan bahwa PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-undang No.2 Tahun 1949. Undang-undang ini berisi tentang diri Kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status formal warga negara Indonesia yang kemudian diperbarui lagi dalam Undang-undang No. 12 tahun. 2006.

Sumarsono, dkk. (2006: 6) menjelaskan bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan Negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Putra dalam Solihatin, dkk. (2007: 95) mengemukakan, Secara epistemologis, PKn sebagai suatu bidang keilmuan di dalamnya terdapat tiga domain *citizen*

*education*, yakni domain akademis, domain kurikuler, dan domain sosiokultural. Sedangkan Menurut Fajar dalam Solihatin, dkk. (2007: 96) bahwa PKn sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006: 2) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter, yaitu seseorang yang teliti, jujur, dan bertanggung jawab, seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) tahun 1945.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan para ahli, maka penulis menyimpulkan bahwa PKn berfungsi sebagai landasan guru untuk membekali siswa mengembangkan kemampuan dalam mengemban rasa tanggung jawab, berpikir, bertindak, serta berpartisipasi dalam hidup bermasyarakat.

## **5. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman dari aktivitas belajarnya. Muslihati dalam Shofyan 2010 (forum.upi.edu) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

Dimiyati dan Mudjiono dalam Munawar 2009 (indramunawar.blogspot.com) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Gagne dalam Wahyudin, dkk. (2001: 332) hasil belajar yang di harapkan dari aktivitas belajar siswa ada lima, yaitu: (1) informasi verbal, berupa kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan melalui bahasa baik secara lisan maupun tulisan, (2) keterampilan intelektual, berupa kecakapan yang berfungsi untuk berinteraksi dengan lingkungan, (3) strategi kognitif berupa kemampuan strategis dalam menggunakan konsep, kaidah maupun teori guna pemecahan masalah yang dihadapi, (4) keterampilan motorik, berupa kemampuan untuk melakukan ragam kegiatan yang sifatnya fisik atau jasmani, (5) sikap, yaitu antar lain direfleksikan dalam kemampuan menerima atau menolak suatu objek berdasarkan kriteria penilaian yang dilakukan.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar yang diperoleh melalui adanya usaha yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, dan kecakapan dasar sehingga terjadi perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

## **6. Model Pembelajaran *Cooperative Learning***

Model pembelajaran merupakan bentuk perpaduan antara strategi, metode pembelajaran, teknik, dan taktik dalam pembelajaran. Arends dalam Suwarjo (2008: 97) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu pendekatan rencana pengajaran yang mengaju pada pendekatan secara menyeluruh yang memuat tujuan, tahapan-tahapan kegiatan, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sudrajat 2008 dalam (akhmadsudrajat.wordpress.com) model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Joyce & Weil dalam Nesama 2010 (ekagurunesama.blogspot.com) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Winataputra dalam Rachmad 2009 ([www.infogue.com](http://www.infogue.com)) mengemukakan model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Berkaitan dengan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, penulis memilih model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw, karena model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dipandang tepat atau sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, supaya guru dan siswa merasakan adanya kemudahan dalam proses pembelajaran agar aktivitas dan hasil pembelajaran dapat terlaksana secara tuntas.

Hasan dalam Solihatin, dkk. (2005: 4) *cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Djahiri dalam Isjoni (2007: 19) menyebutkan *cooperative learning* sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang diterapkannya pendekatan belajar siswa yang sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya.

Roger dan Johnson dalam Lie (2004: 31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu: (a) saling ketergantungan positif, (b) tanggung jawab perseorangan, (c) tatap muka, (d) komunikasi antar anggota, (e) evaluasi proses kelompok.

Terdapat banyak alasan mengapa pembelajaran *cooperative learning* digunakan dalam praktik pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Slavin dalam Suwarjo (2008: 102) pertama, bertujuan meningkatkan prestasi siswa serta hasil-hasil lainnya seperti perbaikan hubungan kelompok, penerimaan siswa yang lemah dalam kelas secara akademik, dan peningkatan self-esteem (evaluasi diri). Kedua, membantu siswa untuk belajar berpikir, memecahkan masalah, memadukan, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan. Ketiga, membantu dan mempermudah penyelesaian tugas pada kelas yang bersifat heterogen.

Allport dalam Suwarjo (2008: 103) mengungkapkan *cooperative learning* dikembangkan setidaknya mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu: (1) Hasil belajar akademik, (2) Penerimaan terhadap keberagaman, (3) Pengembangan keterampilan sosial.

Arends dalam Suwarjo (2008: 103) berpendapat struktur tujuan *cooperative learning* terjadi jika siswa mencapai tujuan mereka hanya jika siswa lain siap bekerjasama untuk mencapai tersebut.

Lie (2004: 29) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Slavin (2010: 10) mengelompokkan jenis-jenis model pembelajaran *cooperative learning* sebagai berikut:

1. *Student Team-Achievement Division (STAD)*
2. *Teams Games-Tournament (TGT)*
3. *Jigsaw*
4. *Team Accelerated Instruction (TAI)*
5. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan para ahli yang di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah salah satu model pembelajaran yang dipandang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan membantu siswa lain, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

## **7. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw**

Suwarjo (2008: 117) mengungkapkan bahwa metode pengajaran jigsaw adalah adopsi dari teknik teka-teki Elliot Aronson (1978) di Universitas Texas kemudian di adopsi oleh Slavin di Universitas John Hopkins.

Isjoni (2007: 54) pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dalam jigsaw, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen.



Slavin (2010: 237) menjelaskan kegiatan pembelajaran jigsaw terdiri dari enam tahap, yaitu: (1) persiapan pembelajaran, (2) membaca materi, (3) diskusi kelompok ahli, (4) laporan tim, (5) tes, (6) rekognisi tim. Langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw penulis jabarkan sebagai berikut:

**Tahap 1** : Persiapan Pembelajaran.

1. Materi. Pilihlah satu, atau dua bab, cerita, atau unit-unit lainnya, yang masing-masing mencakup materi untuk dua atau tiga hari. Jika para siswa akan membacanya di kelas, materi yang dipilih haruslah membutuhkan waktu tidak lebih dari setengah jam untuk membacanya. Jika bacaan tersebut dijadikan tugas untuk dibaca di rumah, maka pilihannya boleh lebih panjang.
2. Membagi siswa ke dalam kelompok asal yang terdiri dari empat sampai enam anggota.
3. Membagi siswa ke dalam kelompok ahli. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok ahli dengan membagi peran secara acak dalam tiap tim. Atau memutuskan siswa yang akan masuk ke dalam tiap kelompok, untuk memastikan bahwa di dalam tiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah.
4. Penentuan skor awal pertama. Skor awal mewakili skor rata-rata pada kuis-kuis sebelumnya. Jika memulai menggunakan jigsaw setelah memberikan kuis, gunakan skor rata-rata skor tes awal (*pre test*) siswa sebagai skor awal.

**Tahap II** : Membaca. Kegiatan pertama dalam jigsaw adalah mendistribusikan teks dan topik ahli, membagikan tiap lembar topik kepada masing-masing siswa, dan selanjutnya membaca. Ketika para siswa sudah mempunyai topik, biarkan siswa membaca materi.

**Tahap III** : Diskusi Kelompok-Ahli. Para siswa dengan topik ahli yang sama mendiskusikannya dalam kelompok.

**Tahap IV** : Laporan Tim. Para ahli kembali kepada timnya masing-masing untuk menjelaskan topik mereka kepada teman satu timnya.

**Tahap V** : Tes. Bagikan lembar tes akhir (*post test*) kepada siswa dan berikan cukup waktu bagi semua anak untuk menyelesaikannya. Siswa mengerjakan kuis secara individual.

**Tahap VI** : Rekognisi tim. Sesegera mungkin setelah melakukan tiap kuis, skor dihitung berdasarkan kemajuan individual dan kelompok. Berikan sertifikat atau bentuk penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Untuk menghitung skor kelompok, setiap poin kemajuan anggota kelompok dicatat pada lembar rangkuman kelompok, bagi jumlah total poin kemajuan seluruh anggota kelompok berdasarkan jumlah anggota kelompok yang hadir.

## **B. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut. “Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dengan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Balekencono Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2010/2011 akan meningkat”.