

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, (Daryanto, 2009: 194). Selain itu, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru, (Gagne dalam Dimiyati, 2002: 10). Belajar juga merupakan suatu proses atau aktivitas. Siswa dapat dikatakan belajar kalau terdapat aktivitas pada dirinya, baik secara fisik, mental (pikiran), maupun emosional (perasaan), (Anitah, 2009: 5.38). Sedangkan Bruner dalam Supriatna (2006: 38), menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang aktif serta proses sosial dimana para siswa mengkonstruksi gagasan-gagasan atau konsep baru yang didasarkan atas pengetahuan yang telah dipelajarinya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas individu baik fisik, mental, maupun emosional melalui proses kognitif dan proses sosial berupa interaksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan kemampuan baru.

Sesuai dengan definisi di atas, terdapat berbagai teori belajar yang menjadi dasar dalam model-model pembelajaran. Salah satu teori belajar yang mendukung model *cooperative learning* adalah teori konstruktivisme, (Nur dalam Asma, 2006: 37).

Menurut Isjoni (2010: 30), konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada. Dalam proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan baru.

Konstruktivisme mengarahkan siswa secara mandiri mempelajari pengetahuan yang diterima dan menyesuakannya dengan pengetahuan yang telah diperoleh untuk mendapatkan pengetahuan baru.

2.2 Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (2007: 23), aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Sriyono dalam Yasa wordpress.com (2008), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas belajar adalah aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis, (Juliantara, blogspot.com, 2010). Jadi, aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan dalam belajar secara jasmani maupun rohani untuk mencapai hasil belajar.

Terdapat dua aktivitas siswa dalam kegiatan *cooperative learning* tipe *jigsaw*, yaitu aktivitas yang diinginkan (*on task*), dan aktivitas yang tidak

dikehendaki (*off task*). Aktivitas *on task* antara lain aktivitas siswa bertanya kepada guru, membaca teks dengan seksama, menjawab pertanyaan dari teman, memberikan pendapat saat diskusi, menjelaskan materi kepada teman, dan ketepatan mengumpul tugas. Sedangkan aktivitas *off task* antara lain aktivitas siswa mengobrol, mengganggu teman, keluar masuk kelas, dan melamun/mengantuk, (Sunyono, 2009: 18).

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari perilaku belajar siswa dan perilaku mengajar guru. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati, 2002: 3). Hasil belajar juga merupakan suatu puncak proses belajar, hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru, hasil belajar dapat berupa dampak pengiring, kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa, (Muslihati dalam Shofyan upi.edu, 2010). Menurut Anitah (2009: 2.19), hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan perilaku yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat dari suatu pengalaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Bloom dkk. dalam Supriatna (2006: 207) mengelompokkan aspek perilaku atau tingkah laku dalam tiga kelompok besar, yaitu aspek kognitif (*cognitive*) berupa kemampuan, aspek afektif (*afektive*) berupa sikap dan nilai-nilai, dan aspek psikomotor (*psychomotor*) berupa keterampilan. Aspek kognitif dibagi menjadi enam tingkatan, yaitu pengetahuan (*knowledge*),

pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesi*), dan evaluasi (*evaluation*). Aspek penilaian afektif salah satunya adalah sikap berperikemanusiaan dalam pergaulan dan aspek psikomotor adalah keterampilan memperoleh, menafsirkan informasi dan keterampilan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Hasil belajar dalam *cooperative learning* tipe *jigsaw* diperoleh dari tes. Tes digunakan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari, (Anitah, 2009: 4.36). Dalam hal ini, hasil tes dinyatakan dalam bentuk skor, baik skor individu maupun skor kelompok (tim) dengan tetap mengacu pada tiga aspek belajar. Skor individu dapat diperoleh dengan siswa mengerjakan kuis, dan perolehan skor tim merupakan distribusi dari skor individu dalam kelompok.

2.4 Model *Cooperative Learning*

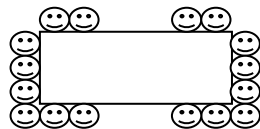
Model *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tujuan bersama, (Artzt dan Newman dalam Asma, 2006: 11). Sedangkan menurut Isjoni (2010: 16), *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Lie (2010: 18) mendefinisikan *cooperative learning* sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Dalam *cooperative*

learning, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan guru, (Slavin, 2010: 8).

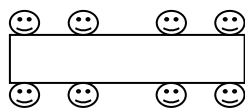
Berdasarkan beberapa definisi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan kelompok-kelompok siswa yang heterogen bekerja sama, beraktivitas, dan setiap siswa bertanggung jawab terhadap semua anggota kelompoknya sehingga dapat menguasai materi yang disampaikan guru.

Guru bukan satu-satunya nara sumber, tetapi sebagai fasilitator, motivator, mediator, dan evaluator. Oleh karena itu, ruang kelas harus ditata sedemikian rupa sehingga menunjang terjadinya dialog dalam *cooperative learning*. Salah satu penataan ruang kelas adalah pengaturan bangku. Berikut beberapa model penataan bangku dalam *cooperative learning*.

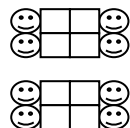
1. Meja panjang



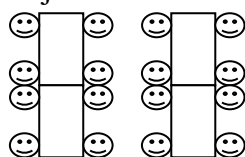
2. Meja laboratorium



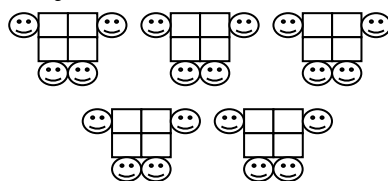
3. Meja klasikal kelompok



4. Meja berbaris



5. Meja individu



Gambar 1. Model penataan bangku dalam *cooperative learning*

Pada penelitian ini model penataan bangku yang digunakan adalah meja klasikal kelompok karena dapat menempatkan siswa secara berdekatan, (Isjoni, 2010: 66-67). Penempatan siswa dengan model tersebut mempermudah siswa untuk saling berinteraksi dalam belajar.

Berdasarkan Anitah (2009: 3.9-3.10), penulis menyimpulkan manfaat dan keterbatasan *cooperative learning*. Manfaat dari *cooperative learning* selain bertujuan untuk kemajuan belajar siswa juga membantu kinerja guru, adapun manfaatnya antara lain:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan hubungan antar kelompok, memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berinteraksi, dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mempelajari materi.
3. Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, dapat membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain dan tenggang rasa, serta merasa andil terhadap keberhasilan tim.
4. Menumbuhkan realisasi kebutuhan siswa untuk belajar berpikir, dapat diterapkan untuk berbagai materi ajar, seperti pemahaman rumit, pelaksanaan kajian proyek, dan latihan memecahkan masalah.
5. Memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan.
6. Meningkatkan perilaku positif dan kehadiran di kelas.

7. Relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkannya.

Sedangkan keterbatasan atau kekurangan *cooperative learning* antara lain:

1. Memerlukan waktu yang cukup banyak bagi setiap siswa untuk bekerja dalam tim.
2. Memerlukan latihan agar siswa terbiasa belajar dalam tim.
3. Model *cooperative learning* yang diterapkan harus sesuai dengan pembahasan materi ajar, materi ajar harus dipilih sebaik-baiknya agar sesuai dengan misi *cooperative learning*.
4. Memerlukan format penilaian yang berbeda.
5. Memerlukan kemampuan khusus bagi guru untuk mengkaji berbagai teknik pelaksanaan *cooperative learning*.

2.5 Model-model *Cooperative Learning*

Dalam *cooperative learning* terdapat lima variasi model yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga model yang dapat diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran yaitu: *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, dan *Jigsaw*. Dua yang lain adalah model kooperatif yang digunakan untuk mata pelajaran tertentu, seperti *Cooperative Integrated Reading Compositition (CIRC)* untuk keterampilan mengarang dan membaca dalam mata pelajaran bahasa dan *Team Accelerated Instruction (TAI)* untuk matematika, (Slavin, 2010: 11). Dari kelima model pembelajaran di atas, model *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan salah satu model alternatif yang dapat diterapkan, karena

model *jigsaw* dapat digunakan secara efektif di tiap level dimana siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama, (Isjoni, 2010: 58).

2.6 Model Cooperative Learning tipe Jigsaw

Cooperative learning tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends dalam Sudrajat wordpres.com, 2008). Pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal, (Isjoni, 2010: 54). Penelitian ini menggunakan bentuk adaptasi *jigsaw* yang lebih praktis dan mudah, yaitu *jigsaw* II, (Slavin, 2010: 237). Jenis materi yang paling mudah digunakan dalam pembelajaran *jigsaw* adalah bentuk naratif, (Isjoni, 2010: 58).

Persiapan pembelajaran *jigsaw* terdiri dari: (a) bahan, (b) penempatan siswa dalam kelompok, (c) penempatan siswa dalam kelompok pakar, (d) penentuan skor dasar awal, (Asma, 2006: 72). Untuk membuat bahan atau materi *jigsaw* mengikuti langkah berikut: (a) memilih satu atau dua bab, cerita atau unit-unit lainnya, yang masing-masing mencakup materi untuk dua atau tiga hari, (b) membuat sebuah lembar ahli untuk tiap unit, (c) membuat kuis, tes berupa esay atau bentuk penilaian lainnya untuk tiap unit, (d) menggunakan skema diskusi, (Slavin, 2010: 238).

Jigsaw terdiri atas siklus regular dari kegiatan-kegiatan pengajaran yang meliputi: a) membaca, b) diskusi kelompok ahli, c) laporan tim, d) tes, e) rekognisi tim, (Slavin, 2010: 241). Kegiatan-kegiatan pengajaran *Jigsaw* secara terperinci dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Membaca

Kegiatan membaca di dalamnya terdiri dari para siswa menerima topik-topik ahli dan membaca materi yang diberikan oleh guru untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan topik siswa. Sebuah lembar ahli untuk tiap siswa yang terdiri dari empat topik ahli. Bila tim ada yang beranggotakan lima orang, dua siswa dapat mengerjakan satu topik bersama-sama.

b) Diskusi kelompok

Para siswa dengan topik ahli yang sama mendiskusikannya dalam kelompok. Dalam hal ini, guru memberikan skema diskusi untuk membantu siswa agar tetap pada konteks yang diharapkan. Setiap tim memiliki pemimpin diskusi yang ditunjuk oleh guru. Guru membantu kegiatan diskusi sebagai nara sumber secara bergilir antar kelompok namun tidak mengambil alih peran pemimpin diskusi kelompok.

c) Laporan tim

Para ahli kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mengajari topik masing-masing kelompok ahli kepada kelompok asalnya. Setiap siswa bertanggung jawab terhadap semua teman satu kelompoknya. Oleh karena itu, masing-masing siswa harus menjadi pembicara dan pendengar yang baik.

d) Tes

Setiap siswa mendapatkan lembar kuis dan mengerjakannya. Setelah selesai, siswa saling menukar lembar kuis dan menghitung skor. Kuis ini terdiri dari semua topik dengan perbandingan yang seimbang.

e) Rekognisi tim

Skor individu dijumlahkan dan menjadi skor kelompok. Setiap tim akan diberi penghargaan sesuai dengan skor yang diperoleh. Penghargaan yang akan diberikan berupa papan buletin yang akan dipajang di mading kelas.

Siswa mengumpulkan poin untuk tim berdasarkan tingkat skor kuis kelompok melampaui skor awal siswa.

Tabel 1. Skor peningkatan individu

Skor kuis	Poin kemajuan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5
10-1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal) 30	30

Tujuan dibuat skor awal dan poin kemajuan adalah untuk memungkinkan semua siswa memberikan poin maksimum bagi kelompok, berapa pun tingkat kinerja kelompok sebelumnya, (Slavin, 2010: 169). Jadi, setiap anggota kelompok merasa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Selain itu, semua tim dapat meraih penghargaan dan bukan berkompetisi antara satu sama lain, (Slavin, 2010: 160).

Pemberian penghargaan yang diperoleh dari perkembangan poin masing-masing kelompok digunakan rumus sebagai berikut:

$$N_1 = \frac{\text{Jumlah total perkembangan anggota}}{\text{Jumlah anggota kelompok yang ada}}$$

Berdasarkan poin perkembangan yang diperoleh terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan yaitu;

1. kelompok yang memperoleh poin rata-rata 15, sebagai kelompok baik,
2. kelompok yang memperoleh poin rata-rata 20, sebagai kelompok hebat,
3. kelompok yang memperoleh poin rata-rata 25, sebagai kelompok super,

(Slavin dalam Asma, 2006: 91).

2.7 Pendidikan IPS SD

IPS menurut Kurikulum 2006 merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Selain itu, IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sardjiyo dkk., 2009: 1.27). Sedangkan menurut Saidiharjo dalam Hidayati (2008: 1-7), menyebutkan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi dan hasil pempusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik. Pempusian atau perpaduan berarti bahwa mata pelajaran yang ada dalam IPS tidak dapat dipisah-pisahkan. Dari definisi-definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa dalam

mempelajari, menelaah, dan menganalisis seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi dari isu-isu sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global, (Kurikulum 2006).

Pembelajaran IPS mengembangkan keterampilan sosial karena banyaknya isu-isu sosial dalam kehidupan sehari-hari siswa. Keterampilan sosial yang dikembangkan dalam proses pembelajaran hendaknya diimbangi dengan sikap sosial positif melalui membiasakan siswa mempraktekkan sikap-sikap positif tersebut, (Supriatna, 2006: 50).

2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas adalah apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri 10 Metro Timur dapat meningkat.