

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Belajar**

Setiap manusia perlu belajar untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya, sebab hanya dengan belajar maka ia akan dapat mengetahui, mengerti dan memahami sesuatu yang baik. Sesuai dengan pendapat menurut Sardiman (2011:20) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Belajar akan membawa perubahan kepada individu yang belajar. Sunaryo dalam Komalasari (2011:2) menyatakan belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar merupakan tindakan yang disengaja atau tidak disengaja, sadar atau tidak sadar yang dilakukan oleh manusia dalam rangka mencari suatu kemampuan. Belajar adalah suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan (Djamarah, 2006:15).

Sardiman (2011:93) mengemukakan bahwa “belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan”. Sedangkan menurut

Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah perubahan kearah yang lebih baik dari semua segi, tergantung pada apa yang mereka pelajari.

Menurut Hamalik (2008:29) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan satu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Sedangkan menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal.

Berdasarkan pengertian-pengertian belajar yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang dialami oleh seorang individu secara menyeluruh untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan, yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang berlangsung secara terus menerus.

## **2. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan salah satu sub sistem dari sistem pendidikan, disamping kurikulum, konseling, administrasi dan evaluasi ( Reigeluth dalam Yamin, 2012:65). Suatu pengajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuh kembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa

selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa.

Menurut Komalasari (2011:3) menyebutkan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selanjutnya menurut Lefrancois yang dikutip dalam Yamin (2012:65) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam suatu situasi belajar dalam rangka memudahkan belajar, menyimpan atau mentransfer pengetahuan dan keterampilan.

Dalam bukunya Sugandi (2004:9) memaparkan beberapa ciri-ciri dari pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis;
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar;
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa;
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik;
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa;
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Lebih lanjut disebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan menggunakan metode dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan pengetahuan. Pengetahuan bersumber dari perangkat mata ajaran yang disampaikan di sekolah. Mata ajaran itu diuraikan,

disusun, dan dimuat dalam buku pelajaran dan berbagai referensi lainnya (Hamalik,2008:58). Pendapat lain menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang menetap pada diri orang lain atau dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat individu yang belajar dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal (Yusuf Hadi dalam Yamin, 2012:66).

Berdasarkan pengertian-pengertian mengenai pembelajaran yang telah diuraikan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah proses yang dilakukan secara sadar dan sudah direncanakan untuk menyampaikan pengetahuan dan membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif.

### **3. Pembelajaran Geografi**

Perkataan geografi berasal dari bahasa Yunani , yaitu *geo* yang berarti bumi dan *graphein* berarti tulisan. Jadi secara harfiah, geografi berarti tulisan tentang bumi. Sedangkan pembelajaran sendiri memiliki arti sebagaimana dikemukakan oleh Yusuf Hadi dalam Yamin (2012: 66) sebagai suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar. Kemudian masih dalam Yamin (2012: 66) menyatakan bahwa pembelajaran adalah intervensi pendidikan yang dilaksanakan dengan tujuan tertentu, bahan dan prosedur yang ditargetkan pada pencapaian tujuan tersebut dan pengukuran yang menentukan perubahan yang diinginkan pada perilaku.

Pembelajaran geografi adalah memberikan fasilitas dan bantuan kepada manusia (peserta didik) untuk bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, dimanapun dia berada. Proses penyesuaiannya itu, diarahkan untuk menciptakan keseimbangan baru, dan atau keharmonisan interaksi antara manusia dengan lingkungannya, sehingga manusia dan lingkungan dapat berdaya secara maksimal. (<http://momonsudarma.blogdetik.com/index.php/2010/11/hakikat-pembelajaran-geografi>).

Bintarto dalam Sumarmi (2012:7) mengatakan geografi mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di permukaan bumi, baik secara fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional.

Berdasarkan berbagai definisi diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran geografi adalah suatu usaha yang dilakukan pendidik untuk memberikan informasi tentang suatu ilmu mengenai perbedaan dan persamaan serta gejala dan proses interaksi manusia terhadap lingkungan.

#### **4. Efektivitas Belajar**

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Sumanth (dalam Darsono & Siswandoko, Tjatjuk.2011:196) menjelaskan bahwa efektifitas adalah seberapa baik tujuan yang dapat dicapai, merupakan prestasi yang dicapai dibandingkan dengan yang mungkin dicapai, dengan tetap mempertahankan mutu. Dalam bahasa inggris ialah *Effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Dapat dijelaskan kembali bahwa efektivitas

merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang di capai.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Hani Handoko dikatakan bahwa efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (<http://Adinleaf.blogspot.in/2012/06/eb.html>). Sejalan dengan konsep tersebut Abdurahmat (2003:92) mengemukakan bahwa “Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya”.

Berdasarkan berbagai teori dan pendapat yang telah disebutkan diatas dapat diketahui bahwa efektivitas selalu merujuk pada efek atau hasil guna yang dipandang dari sudut pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.. Efektivitas juga diartikan sebagai ukuran yang menggambarkan seberapa jauh tujuan telah tercapai dengan memberikan hasil yang memuaskan tanpa mengabaikan mutu. Dalam penelitian ini, efektivitas yang difokuskan adalah mengenai efektivitas belajar. Dengan mengacu pada berbagai macam definisi mengenai efektifitas dan belajar yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat diketahui bahwa efektivitas belajar adalah ukuran yang menggambarkan seberapa jauh tujuan dari proses perubahan dalam diri siswa itu tercapai dimana dapat diketahui dengan melihat perubahan pada prestasi belajar siswa.

## 5. Model Pembelajaran Kooperatif

Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai pembelajaran kooperatif (Lie, 2010:12). Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative Learning*, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan guru dalam pembelajaran, melainkan dapat belajar dari siswa lainnya serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Di samping itu, kemampuan siswa untuk belajar mandiri dapat lebih ditingkatkan. (Solihatin, Etin dan Raharjo, 2008: 3).

Komalasari (2011:62) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Siswa yang belajar dalam kondisi pembelajaran kooperatif didorong atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama, dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Pengertian pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yang diungkapkan oleh Slavin dalam Solihatin, Etin dan Raharjo (2008:5) yang menyatakan “*getting better together*” atau raihlah yang lebih baik secara bersama-sama.

Artz & Newman dalam Trianto (2011:56) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa ditempatkan sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar (Stahl dalam Etin dan Raharjo, 2008:5).

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif ini merupakan suatu istilah yang memayungi sejumlah pendekatan diskusi kelompok kecil, dimana siswa akan lebih aktif untuk menggali sejumlah materi pelajaran yang sedang diajarkan, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan berfikir yang dimiliki oleh siswa. Lebih lanjut Trianto (2011:56) mengemukakan bahwa selama proses pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Hal ini senada dengan pendapat Slavin dalam Solihatin, Etin dan Raharjo (2008:4) yang menyatakan *Cooperative learning* lebih dari sekadar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara anggota-anggota kelompok.



Adapun prinsip-prinsip dasar *cooperative learning* menurut Stahl dalam Solihatin, Etin dan Raharjo (2008:7) meliputi sebagai berikut.

- a. Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas.
- b. Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar.
- c. Ketergantungan yang bersifat positif.
- d. Interaksi yang bersifat terbuka.
- e. Tanggung jawab individu.
- f. Kelompok bersifat heterogen.
- g. Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif.
- h. Tindak lanjut.
- i. Kepuasan dalam belajar.

Dalam bukunya Lie (2010:28) yang mendasari model pembelajaran gotong royong atau kerja sama yaitu adanya falsafah *homo homini socius*. falsafah ini menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, dimana dalam kehidupannya manusia selalu membutuhkan interaksi dengan sesama. Berdasarkan hal tersebut, maka proses belajar mengajar pun hendaknya dilakukan dengan menerapkan konsep gotong royong yang dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Jika guru dan siswa mampu melaksanakan dengan prosedur yang tepat tentu memungkinkan siswa untuk lebih mengerti bagaimana baiknya bekerja sama dalam kelompok. Seperti halnya Sumarmi (2012:45) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan, tidak hanya bagi aspek kognitif siswa. Bahkan, jiwa dan semangat dan semangat gotong royong ramah, saling menghargai, suka menolong yang selama ini menjadi ciri khas kepribadian

bangsa Indonesia dan aspek efektif positif, serta aspek “*emotional intelligence*” lainnya juga turut dikembangkan melalui model pembelajaran “*cooperative learning*”. Sedangkan kesulitan dalam pembelajaran geografi adalah menentukan scope geografi dalam kurikulum di sekolah karena merupakan penentuan keseimbangan keluasan dan kedalaman materi, serta keseimbangan antara materi dengan nilai-nilai pendidikan yang akan ditanamkan, waktu yang tersedia, dan model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan yang ada dalam kurikulum (Tylbury dalam Sumarmi, 2012:46).

Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kooperasi (kerjasama) saat menyelesaikan permasalahan belajar yaitu dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebuah model pembelajaran dicirikan oleh adanya struktur tugas belajar, struktur tujuan pembelajaran dan struktur penghargaan (*reward*). Ada berbagai macam jenis dari model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan didalam kelas. Komalasari (2011:62) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif meliputi NHT, *Cooperative Script*, STAD, TPS, Jigsaw, *Snowball Throwing*, TGT, CIRC, dan TSTS.

NHT (*Numbered Heads Together*) adalah suatu model pembelajaran berkelompok dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa. Model Kooperatif selanjutnya adalah *Cooperative Script*, yaitu metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajarinya dalam ruangan kelas.

STAD ((*Student Teams Achievement Divisions*) merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Selanjutnya, TPS (*Think Pair and Share*) juga merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa

*Jigsaw* merupakan sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dan pembelajaran orang lain karena siswa tidak hanya mempelajari materi yang telah ia dapat, tetapi juga harus memberikan materi kepada orang lain. Dalam model pembelajaran *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif selanjutnya adalah *Snowball Throwing* yaitu, model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa-siswa saling berkompetisi dengan siswa dari kelompok lain agar

dapat memberikan kontribusi poin bagi kelompoknya. Suatu prosedur tertentu digunakan untuk membuat permainan atau turnamen berjalan secara adil.

CIRC (*Cooperative Integrative Reading and Composition*) adalah adalah sebuah model pembelajaran yang sengaja dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan keterampilan-keterampilan berbahasa lainnya baik pada jenjang pendidikan tinggi maupun jenjang dasar. Dan yang terakhir adalah TSTS (*Two Stay Two Stray*), adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi / bertemu antar kelompok untuk berbagi informasi.

Dari berbagai jenis model pembelajaran yang dicantumkan diatas, pembelajaran kooperatif yang dirasa cukup mudah dalam menerapkannya serta dapat benar-benar menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap materi yang dipelajari dan tanggung jawab terhadap kelompok dimana dia termasuk didalamnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Dalam penerapannya metode *jigsaw* mengelompokkan siswa secara heterogen dengan tujuan agar semua siswa tidak merasa dibedakan. Teknik *jigsaw* melibatkan partisipasi siswa sebagai tutor sebaya atau tutor untuk temannya. Setiap anggota harus bertanggung jawab untuk mempelajari materi tertentu dan menyampaikan kembali materi itu kepada anggota kelompoknya.

## 6. Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran dikelas. Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan dari Texas University dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan rekannya pada tahun 1996 di John Hopkins University.

Selanjutnya Arend dalam Putri, Dewi Indah (2008:17) mengemukakan bahwa: “Pembelajaran kooperatif 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”.

Slavin mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya”. Pendapat lain mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggungjawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus di pelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. (<http://elfalasy88.wordpress.com/2009/12/28/teknik-pembelajaran-jigsaw>).

*Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran teman-teman dalam kelompoknya. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan sistem yang demikian maka, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, 2010:56).

Model pembelajaran *jigsaw* menggunakan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (*group-to-group exchange*) dimana setiap siswa (kelompok ahli) mengajarkan sesuatu kepada siswa yang lainnya dalam satu kelompok asal. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Lie, 2010:69).

Pada model pembelajaran *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk dijelaskan kepada anggota kelompok asal. (<http://elfalasy88.wordpress.com/2009/12/28/teknik-pembelajaran-jigsaw/>).

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Budiarti (Syarifuddin, 2009:12) Yang menjelaskan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan murid belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Aronson dalam Efi (2007:19) memaparkan langkah langkah pembelajaran

Jigsaw sebagai berikut:

- a. Membagi siswa ke dalam kelompok Jigsaw dengan jumlah 4-5 orang.
- b. Menugaskan satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin, umumnya siswa yang dewasa dalam kelompok itu.
- c. Membagi pelajaran yang akan dibahas ke dalam 4-5 segmen.
- d. Menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen dan untuk menguasai segmen mereka sendiri.
- e. Memberi kesempatan kepada para siswa itu untuk membaca secepatnya segmen mereka sedikitnya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal.
- f. Bentuklah kelompok ahli dengan satu orang dari masing-masing kelompok jigsaw bergabung dengan siswa lain yang memiliki segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok Jigsaw mereka.
- g. Setiap siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok Jigsaw mereka.
- h. Mintalah masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajarinya kepada kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada siswa- siswa yang lain untuk bertanya.
- i. Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lainnya, mengamati proses itu. Bila ada siswa yang mengganggu segera dibuat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompok yang di tugaskan.
- j. Pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya game

Model pembelajaran dengan menggunakan *jigsaw* merupakan suatu pembelajaran yang dirancang oleh guru, dimana siswa belajar secara kelompok

kecil, yang terbagi atas kelompok asal dan kelompok ahli (Counterpart Group), dengan tujuan setiap siswa mengetahui dengan benar materi yang dipelajari bersama, dengan langkah-langkah tertentu. Dalam model pembelajaran *jigsaw*, guru berperan sebagai fasilitator baik itu fasilitator kelompok asal maupun fasilitator kelompok ahli. Sedangkan siswa menjalani dua peran yaitu sebagai peneliti dan pengajar.

#### 1. Siswa sebagai peneliti

Ketika seorang siswa berperan sebagai peneliti atau pencari jawaban atas materi yang telah dibagi, siswa tersebut akan bergabung dengan kelompok ahli. Dalam kelompok ahli ini, siswa yang mempunyai materi yang sama saling bertukar pendapat terhadap materi yang dipelajari. Kelompok ahli yang diisi oleh siswa dari kelompok asal ini akan mempelajari lebih dalam terhadap materi yang telah ditentukan. Semua anggota kelompok ahli diharuskan untuk menyampaikan pemahamannya terhadap materi sehingga anggota kelompok ahli yang lain dapat memiliki tambahan pemahaman. Dan pemahaman inilah yang dijadikan sebagai bekal oleh setiap siswa untuk menjalankan perannya yang kedua yakni peran sebagai pengajar.

#### 2. Siswa sebagai pengajar

Setelah siswa berdiskusi di kelompok ahli, siswa akan menjalankan perannya yang kedua yaitu menjadi orang yang mengajarkan. Setiap anggota dari kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal. Kelompok asal inilah yang biasanya disebut kelompok *jigsaw*. Dalam kelompok asal, setiap siswa akan memberi pemahaman materi sesuai dengan yang telah didiskusikan dalam



kelompok ahli kepada anggota lain dalam kelompok *jigsaw*. Hal tersebut dilakukan secara bergantian sampai materi yang dipelajari semuanya telah dijelaskan.

(elfalasy88.wordpress.com/2009/12/28/teknik-pembelajaran-jigsaw/)

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga tidak terlepas dari adanya kelemahan dan kelebihan dalam penerapannya. Adapun kebaikan atau kelebihannya menurut Apriyani (2007:11) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan hubungan antara pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda
- b. Menerangkan bimbingan sesama teman
- c. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi
- d. Memperbaiki kehadiran
- e. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar
- f. Sikap apatis berkurang
- g. Pemahaman materi lebih mendalam
- h. Meningkatkan motivasi belajar

Sedangkan kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu sebagai berikut:

- a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, maka dikhawatirkan kelompok akan macet
- b. Jika jumlah anggota kurangan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas yang pasif dalam diskusi.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik.

## **7. Prestasi Belajar**

Prestasi adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada murid setelah dilakukan proses belajar mengajar (Hamalik, 2008:84). Prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu dan mengikuti evaluasi.

Menurut Ahmadi (2002:33), prestasi belajar adalah hal yang menyangkut hasil kegiatan belajar atau hasil yang dicapai anak didik yang diukur melalui aktivitas belajar. Sedangkan menurut Syah, Muhibin (2007:19-23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar. Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) individu. Untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh siswa guru dapat menggunakan latihan atau evaluasi dari proses pembelajaran dalam bentuk tes.

Berdasarkan pengertian-pengertian prestasi belajar diatas dapat diketahui bahwasanya prestasi belajar hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang dalam jangka waktu tertentu.

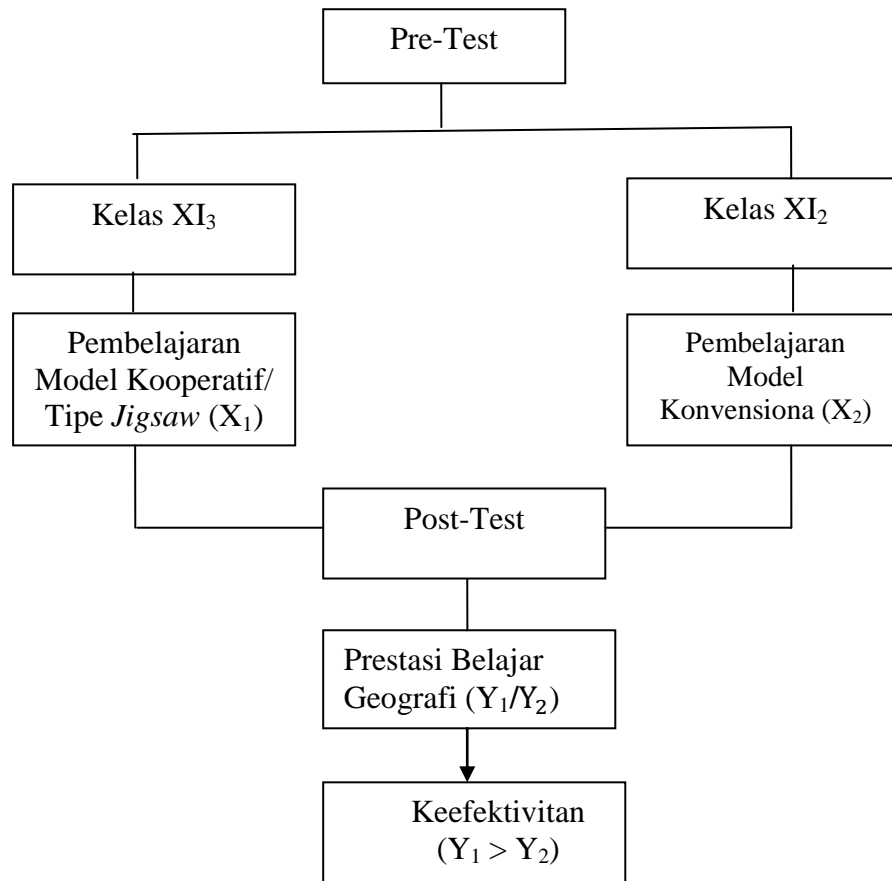
## B. Kerangka Pikir

Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan tergantung pada proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pemilihan model belajar yang sesuai menjadi salah satu penentu keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Salah satu model yang dapat diterapkan dan berpusat tidak hanya pada guru melainkan lebih kepada siswa adalah model *jigsaw*. Model *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok dan tanggung jawab terhadap keberhasilan teman di dalam kelompok tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran disini, peneliti secermat mungkin merencanakan proses pembelajaran. Selanjutnya, dari kedua kelas yang telah dijadikan sampel dari penelitian ini mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe *jigsaw* pada kelas eksperimen dan pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah pada kelas kontrol. Pada akhir pertemuan, setiap siswa diberi *posttest* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka tentang materi-materi geografi yang telah mereka pelajari.

Guna mengetahui keefektivan model pembelajaran *jigsaw* tersebut dapat dilihat dari prestasi belajar siswa, hal ini dikarenakan yang merasakan langsung bagaimana guru mengajar serta mengetahui apakah model yang diterapkan lebih membantu mereka dalam belajar atau tidak. Jika penggunaan model belajar tersebut tepat sehingga menarik siswa untuk senang mengikuti proses pembelajaran maka kemungkinan prestasi belajar siswa untuk mata pelajaran

Geografi juga baik, namun sebaliknya jika penggunaan model tersebut tidak tepat kemungkinan prestasi belajar siswa juga tidak maksimal. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka fikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

### C. HIPOTESIS

Menurut Sugiyono (2012: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah.

1. Tidak ada perbedaan rata-rata nilai pretes antara kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *jigsaw* dan kelas yang diberi metode konvensional.
2. Rata-rata nilai postes pada kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diberi metode konvensional.
3. *Gain* (peningkatan) hasil belajar geografi pada kelas yang diberi model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diberi metode konvensional.
4. Metode pembelajaran *jigsaw* lebih efektif dibandingkan model konvensional pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA AL-AZHAR 3 bandar Lampung.