

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan saja penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dasar agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dari berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Sains menurut Suyoso dalam Agus (2012:3) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis,

berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”. (Internet. 09 Desember 2012)

Menurut Abdullah (1998:18), IPA merupakan “pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain”. (Internet. 09 desember 2012)

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih untuk diidentifikasi.

Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

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

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan penciptaanNya.
 2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
 3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
 4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
 5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
 6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
 7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.
- Sumber: Satndar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan SD/MI 2006.

3. Fungsi IPA

Dua fungsi yang sangat penting menurut *Bernal* : yaitu meningkatkan produksi dan mengubah sikap juga pandangan manusia terhadap alam. Ipa dapat dipandang sebagai faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan produksi, karna ipa menggunakan pendekatan experimentasi dengan uji coba sehingga dapat diketahui dengan jelas faktor-faktor yang menghambat untuk mencapai tujuan.

Dalam KTSP (2010:27), Fungsi pembelajaran IPA adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi pembelajaran IPA di SD dapat menumbuhkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, serta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup kajian IPA untuk SD meliputi aspek-aspek berikut:

1. makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. benda/Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
3. energi dan perubahannya, meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
4. bumi dan alam semesta, meliputi: tanah bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Sumber: Satndar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan SD/MI 2006.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan. Dalam pembelajaran IPA mencakup semua materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dari adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, ciri seseorang telah melakukan proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Sumiati (2007:54).

Soemanto, mengemukakan definisi belajar adalah sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. *"Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience."* Dengan demikian, perubahan-perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obatobatan adalah tidak termasuk sebagai belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang mengandung rangkaian perbuatan atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yang dialami oleh setiap manusia sepanjang hayatnya.

Sedangkan menurut Winataputra, dkk (2005: 24) berpendapat bahwa belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi akan terasa oleh orang yang sedang belajar itu. Guru tidak dapat melihat aktivitas pikiran dan perasaan siswa yang dapat

diamati ialah memahami prestasinya.

Rukmana dan Suryana, (2006:3) berpendapat bahwa belajar adalah sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi, individu, dengan lingkungan.

Perubahan perilaku dalam proses belajar adalah akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi ini berlangsung secara sengaja, kesengajaan itu sendiri tercermin dari adanya faktor , kesiapan (*validness*) yaitu kapasitas baik fisik dan mental untuk melakukan sesuatu, motivasi yaitu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melaksanakan tujuan yang ingin dicapai.

David Asubel dalam Hera (2009:6.13) mengklasifikasikan belajar dalam dua dimensi.

1. Menyangkut cara materi diterima peserta didik. Dilihat dari dimensi ini, peserta didik memperoleh materi atau informasi melalui penerimaan dan penemuan.
2. Menyangkut cara bagaimana peserta didik dapat mengaitkan informasi atau materi pelajaran dengan struktur kognitif yang telah ada.

Gagne dalam Ella Yulailawati (2007:93) mengemukakan kejadian pembelajaran dalam sembilan kategori meliputi :

- a. Mengaktifkan motivasi,
- b. Menjelaskan pembelajar tentang tujuan,
- c. Mengarahkan perhatian,
- d. Menstimulasi ingatan,
- e. Menyediakan bimbingan pembelajaran,
- f. Meningkatkan ingatan,
- g. Meningkatkan transfer,
- h. Menimbulkan kinerja, dan
- i. Menyediakan balikan.

Nashar, (2004: 49) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas tentang pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang memberikan motivasi, penjelasan, pengarahan, stimulasi, dan bimbingan sehingga terjadi proses belajar.

2. Pengertian Pembelajaran

Dari pendapat yang akan dikemukakan di bawah ini, terdapat perbedaan pengertian antara belajar dengan pembelajaran. Belajar lebih menitik-beratkan pada proses yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mempunyai kompetensi tertentu yang dilakukan secara sepihak, sedangkan pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau lingkungannya untuk mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik serta meningkatkan kemampuan meng-konstruksi pengetahuan baru.

Menurut Mulyasa, (2005) pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Menurut Hamalik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Mengacu dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

3. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah segala usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam belajar yang bukan hanya mendengarkan dan mencatat saja. Akan tetapi sebuah proses interaksi guna mencapai tujuan belajar.

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, meng-klasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan meng-komunikasikan. internet (2010: 3).

Sedangkan Hamalik Oemar (2001:12) mengemukakan aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Paul D. Dierich membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual : membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, yaitu: mengungkapkan suatu fakta atau prinsip, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan dan diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengisi angket.

5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, penyelenggaraan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Oemar Hamalik (2011 :177).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang aktivitas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah usaha yang dilakukan individu baik fisik maupun nonfisik yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, melalui proses interaksi antara individu dengan individu ataupun individu dengan lingkungannya untuk melakukan proses pembelajaran.

4. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Djamrah (2000:45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Sudjana (2000:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Keller dalam Nashar, (2004) memandang hasil belajar sebagai kekurangan berbagai masukan. Berbagai masukan tersebut dapat dibedakan menjadi dua kelompok, masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmentasi inputs*). dalam hal ini penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap bekerjanya usaha

yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan tingkah laku itu sendiri adalah hasil belajar.

Menurut Damiyati dan Moejiono (1994: 4), hasil belajar merupakan hasil dari suatu intraksi tindak mengajar atau tindak belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar sehingga dapat berprestasi baik secara individu maupun kelompok.

C. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ditinjau dari pengertian secara harfiah adalah suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif (Meyer, WJ, 1985:2).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto, dkk dalam Nurulwati, 2000 : 10). Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai 2 ciri khusus yaitu:

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembang-nya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2000:9).

Menurut Nieveen model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Sahih (valid), aspek ini dikaitkan dengan dua hal yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan kepada rasional teoritis yang kuat (2) apakah terdapat konsistensi internal.
2. Praktis, aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika: para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan dan kenyataan yang menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan
3. Efektif, aspek efektif bila ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Arends (2001 ; 24) menyeleksi 6 model pengajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar, yaitu : presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Menurut Arends, tidak ada satu model pembelajaran yang terbaik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu, dari beberapa model pembelajaran yang mana yang paling diseleksi model pembelajaran mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

D. Model Pembelajaran IPA di SD

Penerapan pembelajaran IPA yang dialami oleh setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh isi materi dan kemampuan guru itu sendiri. Kreatifitas seorang guru akan sangat diperlukan khususnya pembelajaran IPA, karena dalam pembelajaran IPA tidaklah cukup dengan menggunakan model dan metode yang biasa diterapkan dalam pembelajaran yang lainnya. Hal ini harus diakui secara seksama karena materi IPA memerlukan suatu aktifitas yang langsung dan benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. IPA dalam pembelajarannya memiliki ciri yang berbeda dengan membelajarkan materi yang lain kepada siswa, salah satu ciri yang menonjol adalah adanya proses pembelajaran yang berproses dengan menggunakan observasi, percobaan, dan pemecahan masalah. Memang ciri ini dimiliki oleh materi pelajaran yang lain, akan tetapi prosedur dalam pelaksanaannya memiliki persamaan dengan metode yang dilakukan oleh para ahli, dan para penemu-penemu sebelumnya. Adapun model-model pembelajaran IPA adalah salah satunya pendekatan *Cooperative Learning*.

Adapun penerapan pendekatan *Cooperative Learning* di dalam kelas secara umum adalah sebagai berikut:

1. *constructivisme*
2. *inquiri* (penemuan)
3. *questioning* (bertanya)
4. *learning community* (pengelompokan belajar)

5. *model* (media)
6. *reflection* (rangsangan)
7. *authentic assessment* (penilaian nyata) atau penilaian langsung.
(<http://ipadanmodelpembelajaran.blogspot.com>)

E. Model Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya, dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. (Rusman, 2011: 203)

Adapun model-model *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

1. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Model *Jigsaw*
3. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
4. Model *Make a Match* (Membuat pasangan)
5. Model TGT (*Teams games tournaments*)
6. Model Struktural

Dalam hal ini peneliti menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*

Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* pertama kali

dikembangkan oleh Elliot Aronson di Universitas Texas dan kemudian diadopsi Slavin. Dalam penerapannya siswa dibagi menjadi kelompok dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran yang ditugaskan kepadanya dan selanjutnya mengajarkan materi pelajaran tersebut kepada kelompoknya, kelompok ini disebut kelompok asal. Anggota dari kelompok-kelompok yang mendapat tanggung jawab sama berkumpul untuk mempelajari materi pembelajaran, kelompok ini disebut Tim Ahli.

Pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, "siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan" menurut Lie, 1999 (Rusman, 2011: 218).

Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim atau kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pada model *Cooperative Learning* tipe *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 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

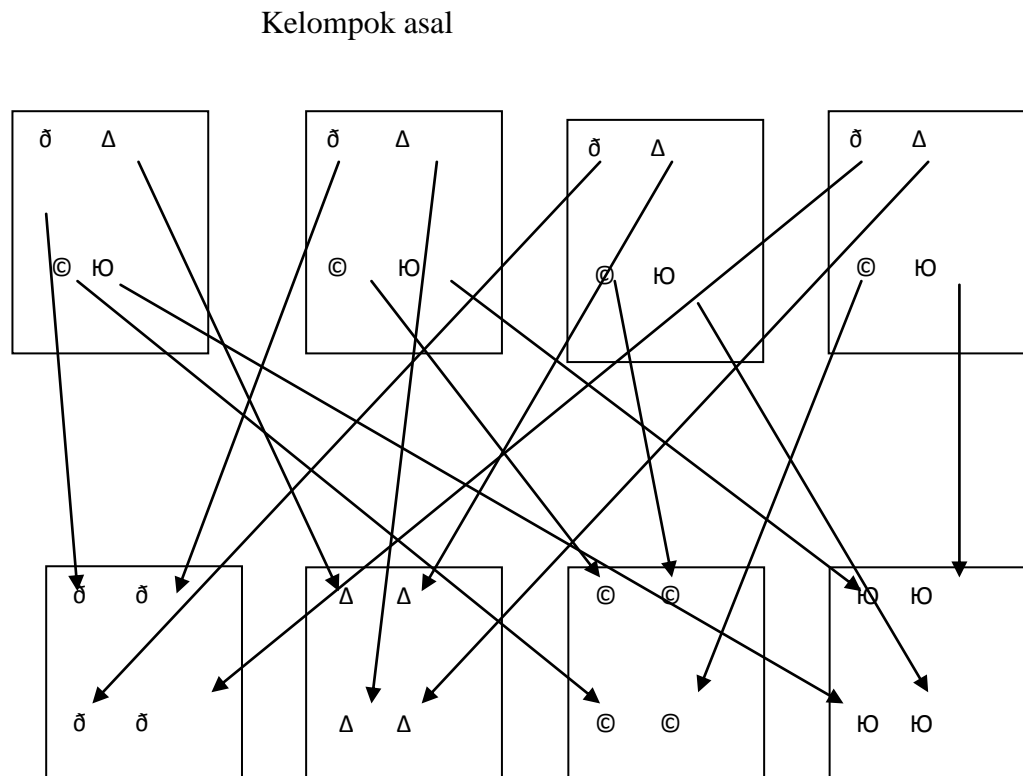
berhubungan dengan topik-nya, kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Muslimin Ibrahim, 2001 : 20).

Adapun langkah model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5);
- b) Materi pelajaran dibagi kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi menjadi beberapa sub bab.
- c) Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
- d) Maka seorang siswa dari satu kelompok mempelajari materi yang diberikan
- e) Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya
- f) Setelah anggota kelompok ahli kembali ke kelompoknya bertugas mengajar temannya secara bergilir.
- g) Setelah seluruh siswa selesai melaporkan guru menunjukkan satu kelompok untuk menyampaikan hasilnya, kelompok lain menanggapi dan guru mengklarifikasi.
- h) Tiap-tiap siswa dikenai tagihan secara individu.

Gambar 1. Ilustrasi yang menunjukkan Tim *Jigsaw* (Diadopsi Muslimin Ibrahim, 2001 : 22)

Ilustrasi Kelompok *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*



Kelebihan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* :

1. Siswa lebih aktif.
2. Siswa lebih memahami topik yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
3. Topik yang diberikan dapat merata.
4. Meningkatkan kerja sama

Kekurangan metode pembelajaran *Jigsaw*:

1. Waktu yang dibutuhkan cukup panjang.
2. Jika tidak didukung dengan kondisi kelas yang mumpuni (luas) metode sulit dijalankan mengingat siswa harus beberapa kali berpindah dan berganti kelompok.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* adalah suatu proses pembelajaran dengan menggunakan dinamika kelompok secara *heterogen* dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

F. Hipotesis Tindakan

Jika dilihat dari kajian teori tersebut di atas, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Jika pembelajaran IPA di kelas V SDN 2 Bukit Gemuruh dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*, maka aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat.