

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Belajar**

Belajar dalam arti luas adalah proses persentuhan seseorang dengan kehidupan itu sendiri, dari proses ini seseorang akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan (Rahyubi, 2012 : 2). Menurut Lester D. Low dan Alince Crow dalam Rahyubi (2012: 5) menyatakan bahwa belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan pengetahuan dan sikap.

Ada 3 aspek yang mempengaruhi dalam belajar, yaitu:

###### **a. Aspek Kognitif**

Pada aspek kognitif, peserta didik dituntut untuk mengingat, memahami, mengklarifikasi, dan menganalisis tentang apa yang telah dipelajari (Rahyubi, 2012: 5).

###### **b. Aspek Afektif**

Pada tahap afektif setelah melalui tahap belajar, diharapkan siswa mampu menguasai tentang sikap, minat serta nilai-nilai positif lainnya, seperti belajar saling menghormati, saling menghargai, dan lain sebagainya (Rahyubi, 2012: 5).

###### **c. Aspek Psikomotor**

Psikomotor menekankan kepada tujuan agar siswa disamping mengerti, memahami, tetapi juga harus menguasai dan melakukan

kecakapan keterampilan, khususnya yang berkaitan dengan gerak dan gerakan. (Rahyubi, 2012: 5).

Pendapat para ahli di atas membuat peneliti beranggapan bahwa belajar merupakan suatu proses yang didalamnya meliputi peningkatan aspek kognitif atau pengetahuan, afektif dapat berupa pengalaman dan psikomotor dapat berupa keterampilan.

## **2. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Rahyubi, 2012: 6) .Selain pembelajaran ada juga istilah pengajaran tentunya ada perbedaan antara dua istilah tersebut. Rahyubi (2012: 7) menyatakan bahwa pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak yaitu pekerjaan guru saja, sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Pembelajaran mempunyai suatu istilah dalam pelaksanaannya yaitu aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran menurut Rahyubi (2012: 8) mempunyai 3 variabel yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Variabel kondisi pembelajaran, yang meliputi karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, Kendala pembelajaran, dan tujuan instruksional.
- b. Variabel Model pembelajaran, yang meliputi strategi pengorganisasian, strategi pengelolaan, dan strategi penyampaian pembelajaran.

- c. Variabel hasil pembelajaran, yang meliputi efektifitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

### **3. Rasa ingin tahu**

Rasa ingin tahu merupakan suatu tindakan seseorang khususnya peserta didik yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari suatu yang dilihat, dipelajari dan didengar oleh dirinya. Pada peserta didik rasa ingin tahu merupakan sesuatu yang penting dalam menerima pembelajaran karena jika peserta didik tidak mempunyai rasa ingin tahu itu salah satunya disebabkan oleh tidak ada hasrat untuk mengetahui sesuatu yang munculnya dari hati peserta didik.

Menurut Mustari (2011: 104) Kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru. Menurut Sulistiyowati (2012: 31), rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dapat dikatakan dapat mencapai keberhasilan mencapai standar sikap rasa ingin tahu

jika memenuhi indikator pencapaian. Menurut Sulistiyowati (2012: 74)

Indikator keberhasilan rasa ingin tahu dibagi 2 yaitu:

a. Indikator kelas.

- Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu.
- Eksplorasi lingkungan secara terprogram.
- Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik)

b. Indikator sekolah.

- Menyediakan media informasi dan komunikasi.
- Memfasilitasi warga sekolah dalam bereksplorasi dalam semua bidang.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti dapat beranggapan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu sikap yang berupaya untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui dengan menggali lebih mendalam dari sesuatu yang dilihat, didengar dan dipelajari. Rasa ingin tahu harus ada dalam diri peserta didik agar peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang dapat menjadi motivasi dalam kegiatan pembelajaran dan penunjang untuk mendapatkan ilmu yang belum diketahui.

#### **4. Prestasi Belajar**

Menurut Arifin (2011: 12) prestasi berarti hasil usaha. Arifin menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari usaha yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Menurut Arifin (2011: 12) prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tau. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik dimasyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Peneliti beranggapan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang didapatkan peserta didik berupa nilai sebagai bukti dari usaha yang dilakukan peserta didik dalam menerima pelajaran dan proses pembelajaran. Peneliti juga beranggapan bahwa fungsi dari prestasi belajar sangatlah penting untuk diketahui dan dipahami oleh pendidik, karena dengan memahami fungsi prestasi belajar pendidik dapat mengetahui fungsi prestasi belajar yang meliputi daya serap/kecerdasan peserta didik, indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan, bahan informasi dalam inovasi pendidikan, lambang pemuasan hasrat ingin tau, indikator kualitas kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.

##### **5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai nama lain yaitu Sains. IPA merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar di sekolah dasar pelajaran IPA masih bersifat terpadu dan belum terpisah seperti di SMP dan jenjang yang lebih tinggi dari SMP. Ilmu pengetahuan alam adalah tubuhnya ilmu pengetahuan tentang alam yang menggambarkan kumpulan usaha, penemuan, ide dan keputusan manusia dalam mengarungi hidup (Muslim dkk, 2006: 1).

Menurut Amien dalam Nugraha (2005: 3) mendefinisikan sains sebagai ilmu alamiah, dengan ruang lingkup zat dan energi, baik yang terdapat pada makhluk hidup maupun tak hidup, lebih banyak

mendiskusikan tentang alam (*natural science*) seperti fisika, Kimia, dan biologi. Menurut Fisher (1975) dalam Nugraha (2005: 4) mengartikan sains sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan model-model yang berdasarkan pada pengamatan dengan penuh ketelitian.

Dari pendapat para ahli peneliti beranggapan bahwa pembelajaran IPA adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang didalamnya terjadi proses penyampaian ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan makhluk tak hidup yang ada di alam.

## **6. Pembelajaran kooperatif**

Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas tugas terstruktur disebut sebagai sistem “ pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning*. Dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator (lie, 2008: 12) . Menurut lie (2008: 19) model pembelajaran gotong royong distruktur sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota dalam satu kelompok melaksanakan tanggung jawab pribadinya karena ada sistem akuntabilitas individu. Semua model pembelajaran kooperatif menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya (Slavin, 2005: 10)



Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2011: 203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Menurut Rusman (2011: 204) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang .

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan perestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintergrasi pengetahuan dengan pengalaman (Rusman, 2011: 205).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat beranggapan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang didalamnya menggunakan sistem kelompok. pembelajaran kooperatif juga cocok dengan hampir semua materi mata pelajaran terutama mata pelajaran yang bersifat teori. Pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan dari model-model pembelajaran lain



diantaranya adalah dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan peserta didik dapat berpikir kritis.

## **7. Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II**

Menurut Slavin (2005: 237) Jigsaw II dapat digunakan apabila materi yang akan dipelajari adalah bentuk tertulis narasi. Model ini paling sesuai untuk subyek-subyek seperti pelajaran ilmu sosial, literatur, sebagian pelajaran ilmiah, dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajarannya lebih kepada penguasaan konsep dari pada penguasaan kemampuan.

Pembelajaran dengan Jigsaw II menggunakan bekerja kelompok seperti dijelaskan Slavin (2005: 237) para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan “lembar ahli” yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Setelah semua anak selesai membaca, siswa-siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang bertemu dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan topik mereka sekitar tiga puluh menit. Para ahli tersebut kemudian kembali kepada tim mereka dan secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka, yang terakhir adalah para siswa menerima penilaian yang mencakup seluruh topik, dan skor kuis akan menjadi skor tim, seperti dalam STAD. Seperti juga dalam STAD, skor-skor yang dikontribusikan para siswa

kepada timnya didasarkan pada sistem skor perkembangan individual, dan para siswa yang tim nya meraih skor tertinggi akan menerima sertifikat atau bentuk bentuk rekognisi tim lainnya.

Menurut Nurhadi dan Agus Gerrard dalam Majid (2013: 182)

Langkah-langkah model Jigsaw dibagi menjadi enam tahapan

1. Menyampaikan tujuan belajar dan membangkitkan motivasi,
2. Menyajikan informasi kepada siswa dengan demonsrasi, penjelasan verbal, buku teks, atau bentuk lain,
3. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar,
4. Mengelola dan membantu siswa dalam belajar kelompok dan kerja di tempat duduk masing-masing,
5. Mengetes penugasan kelompok atas bahan ajar ,
6. Pemberian penghargaan atau pengakuan terhadap hasil belajar siswa.

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan kegiatan membaca untuk menggali informasi. Siswa memperoleh topik-topik permasalahan untuk di baca, sehingga mendapatkan informasi dan permasalahan tersebut.
2. Diskusi kelompok ahli. Siswa yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok, atau kita sebut dengan kelompok ahli untuk membicarakan topik permasalahan tersebut.

3. Laporan kelompok. kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan hasil yang didapatkan dari diskusi tim ahli .
4. Kuis dilakukan mencakup semua topik permasalahan yang dibicarakan tadi.
5. Perhitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti beranggapan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II merupakan pembelajaran yang mengedepankan pembelajaran kelompok. dalam model ini peserta didik akan membentuk 2 kali berkelompok yang pertama mereka masuk kelompok asli atau kelompok kecil dan selanjutnya masuk kelompok ahli untuk memecahkan materi yang dipelajari, selanjutnya dari kelompok ahli tersebut dipecah lagi dan masuk kelompok kecil kembali untuk melaporkan hasil diskusi di kelompok ahli.

## **B. Penelitian yang relevan**

1. Penelitian Lili Adi Wibowo tentang “Pengaruh Metode Cooperative Learning Teknik Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa”  
Menunjukkan hasil ada pengaruh metode cooperative learning teknik Jigsaw terhadap prestasi belajar mahasiswa . Penelitian yang digunakan bersifat deskriptif verifikatif dan menggunakan metode explanatory survey, selain itu berdasarkan kurun waktu, penelitiannya menggunakan

metode pengembangan cross sectional methode. Data yang disajikan adalah data primer dan data sekunder yang dikumpulkan melalui observasi, studi kepustakaan, dan angket. Adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisis regresi dengan alat bantu software komputer SPSS 12. Berdasarkan hasil pengujian statistik diperoleh temuan terdapat pengaruh yang positif antara Metode Cooperative Learning Teknik Jigsaw dengan Prestasi Belajar. Maka diperoleh kesimpulan bahwa Prestasi Belajar dipengaruhi oleh Metode Cooperative Learning Teknik Jigsaw.

2. Penelitian Heny Listiyo Rini tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Fisika Ditinjau Dari Kemampuan Berkomunikasi Dan Prestasi Belajar Aspek Kognitif” Penelitian tersebut merupakan penelitian kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013, yang terdiri dari 9 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu cluster sampling. Dari kelas populasi yang ada, kelas XB terpilih sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas XD sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Secara berturut-turut jumlah murid pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 34 siswa dan 35 siswa. Data prestasi belajar

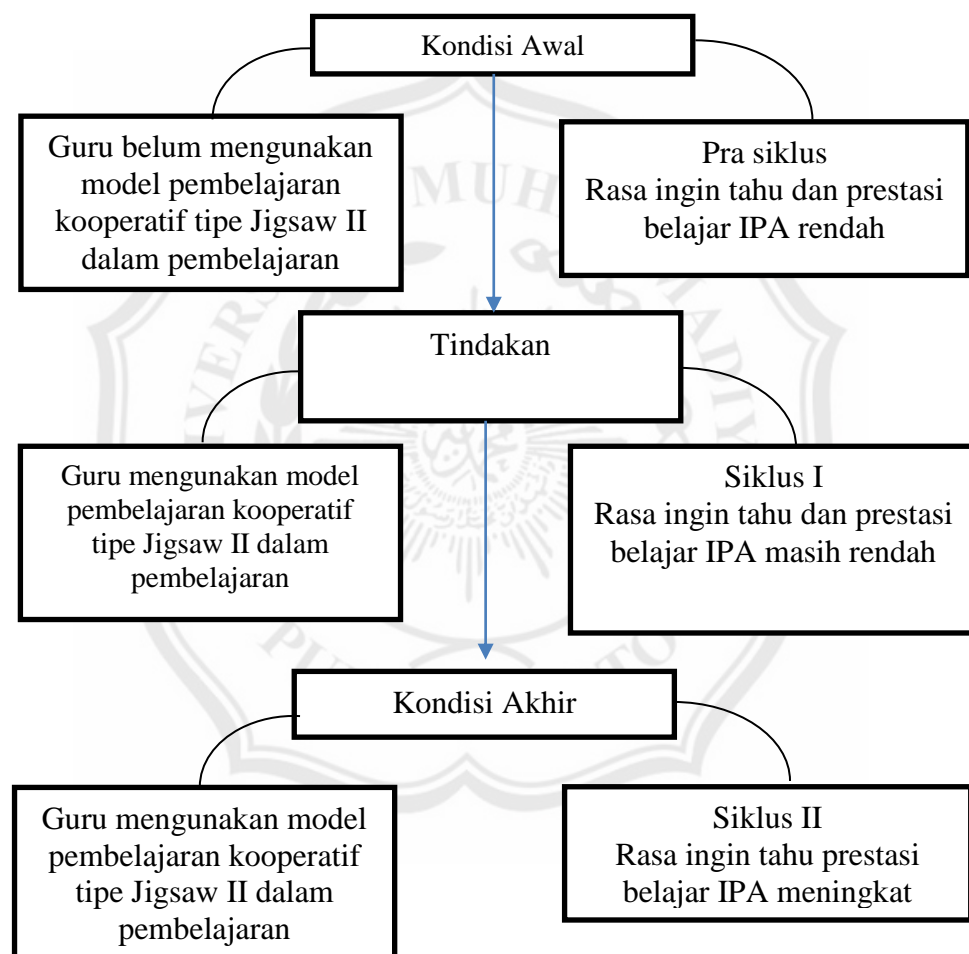
aspek kognitif kedua kelas tersebut berasal dari pretest dan posttest, sedangkan data kemampuan berkomunikasi siswa berasal dari Lembar Pengamatan Diskusi. Analisis yang digunakan adalah uji multivariat dan uji Mann-Whitney setelah syarat-syarat terpenuhi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa; dan (2) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa aspek kognitif. Penelitian di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan prestasi belajar peserta didik.

### **C. Kerangka Pikir**

Kondisi awal pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Madusari 1 sebelum melakukan penelitian tindakan kelas diperoleh data yang menyatakan bahwa prestasi belajar peserta didik masih rendah dan masih banyak nilai peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal itu diduga dengan pembelajaran tidak dengan menggunakan model yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Peserta didik dalam proses pembelajaran hanya dapat konsentrasi tidak lebih dari 15 menit dan selebihnya konsentrasi peserta didik berkurang. Peserta didik jarang sekali menanyakan hal yang mereka kurang mengerti bahkan selama peneliti melihat proses pembelajaran tidak

ada peserta didik yang memberikan suatu tanggapan tentang materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan pernyataan di atas sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA meningkat maka guru kolaborasi dengan peneliti sepakat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II yang akan dilaksanakan 2 siklus



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dapat

meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam materi pokok susunan bumi pada peserta didik kelas V SD Negeri Madusari 01.

