

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara bersama dalam kelompok dan saling membantu satu sama lain. Slavin (2015: 4-5) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, agar dapat mempengaruhi prestasi siswa. Melalui pembelajaran kooperatif ini siswa akan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Siswa akan terlibat langsung dalam setiap kegiatan dalam proses belajar, karena pembelajaran kooperatif ialah model model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Isjoni (2011: 16) berpendapat bahwa melalui pembelajaran kooperatif dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan mengaktifkan siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Siswa akan lebih mendominasi dalam proses pembelajaran, melainkan siswa yang akan aktif dalam mencari informasi dan saling belajar dan bekerja sama satu sama lain. Rusman (2013: 203)

berpendapat bahwa siswa tidak harus belajar dari guru, tetapi siswa dapat belajar satu sama lain.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran kooperatif memberi kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran di kelas dengan berkelompok, sehingga siswa akan mencari informasi bersama kelompoknya, dan guru hanya mengarahkan selama pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif 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 bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni 2011: 16).

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif bertujuan agar bisa membantu siswa dalam meningkatkan hasil akademik dan menumbuhkan keterampilan sosial. Isjoni (2011: 21) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar yang lebih baik, menanamkan sikap tolong menolong, serta agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan orang lain dalam mengemukakan gagasan.

Pembelajaran kooperatif juga selaras dengan lima unsur model pembelajaran kooperatif oleh Roger dan David dalam Lie (2010: 31-35) yaitu:

- 1) Saling ketergantungan positif, yaitu tiap anggota dalam satu kelompok saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas agar tercapai tujuan bersama.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya agar selanjutnya dapat menyelesaikan tugas kelompok
- 3) Tatap muka, yaitu setiap anggota kelompok berkesempatan untuk saling berinteraksi dan berdiskusi. Hal tersebut diperlukan agar setiap anggota kelompok saling mengenal dan menerima perbedaan satu sama lain.
- 4) Komunikasi antar anggota, yaitu unsur ini berkaitan dengan unsur tatap muka yaitu mendorong kesediaan anggota kelompok dalam mendengarkan pendapat dan mengutarakan pendapat. Hal tersebut berguna dalam memperkaya pengalaman belajar dan emosional parasiswa.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu evaluasi dan penilaian terhadap hasil kerja kelompok agar selanjutnya mereka dapat bekerjasama dengan lebih efektif

Dari penjelasan-penjelasan tersebut bisa disimpulkan pembelajaran kooperatif bertujuan memberikan ruang atau kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran secara berkelompok membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan sekaligus menumbuhkan keterampilan sosial.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Jigsaw*. Tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui

penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Isjoni (2011: 82) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbeda dengan pembelajaran tradisional. Dalam model pembelajaran biasa atau tradisional guru menjadi pusat semua kegiatan kelas. Sebaliknya, di dalam model pembelajaran tipe *Jigsaw*, meskipun guru tetap mengendalikan aturan, ia tidak lagi menjadi pusat kegiatan kelas, tetapi siswalah yang menjadi pusat kegiatan kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menurut Rusman (2013: 208) bahwa dalam model kooperatif tipe *Jigsaw* siswa diberi kesempatan untuk mengolah informasi yang didapat dan mengemukakan pendapatnya, serta membantu dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Bertujuan tidak hanya membantu siswa memahami materi namun juga membantu siswa dalam memecahkan soal secara bersama-sama.

Model kooperatif tipe *Jigsaw* dilaksanakan melalui langkah-langkah pembelajaran. Slavin (2015: 237-224) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan materi pelajaran dan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan dengan siswa.

- b. Guru mengelompokan siswa kedalam tim-tim. Setiap tim terdiri dari 4-5 anggota.
- c. Setiap tim diberi pertanyaan-pertanyaan yang sama. Masing-masing anggota dalam sebuah tim mendapat pertanyaan yang berbeda.
- d. Setiap anggota tim yang mendapat pertanyaan yang sama berkumpul menjadi satu. Ini dinamakan kelompok ahli. Siswa bersama kelompok ahli bertemu agar saling berdiskusi.
- e. Bersama kelompok ahli, mereka kembali kepada timnya masing-masing (kelompok asal)
- f. Siswa yang sudah kembali ke kelompok asal mengajari kepada teman satu timnya tentang hasil diskusi bersama kelompok asal.
- g. Guru melakukan evaluasi terhadap kinerja siswa dan menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan.
- h. Guru memberikan penghargaan kepada masing-masing tim

Model kooperatif tipe jigsaw memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan model pembelajaran tipe jigsaw menurut Kurniasih dan Sani

(2015: 25) yaitu:

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa agar lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- d. Memungkinkan siswa mengembangkan kreatifitas, kemampuan dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw yaitu:

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan
- d. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menjadi fasilitator yang baik, selain itu dalam pembagian kelompok guru juga harus mempertimbangkan kemampuan siswanya. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

3. Media *Flash Card*

a. Pengertian media *flash card*

Media pembelajaran yang dijumpai sangat banyak dan beragam salah satunya *flash card*. Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran sebagai penyampai pesan yang diatur oleh guru dalam penggunaannya. Pemilihan penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap proses penyampaian pesan saat kegiatan belajar mengajar. Sebelum menggunakan media pembelajaran, agar proses penyampaian pesan dapat berjalan lancar perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media pembelajaran sehingga kondisi pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Flash card menurut Arsyad (2014: 115) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Selain itu, Arsyad mengatakan bahwa flash card biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Sedangkan menurut Said dan Budimanjaya

(2015: 211) flash card (bahasa inggris) adalah kartu pelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa flash card adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi gambar atau tanda simbol dan teks. Flash card dapat digunakan dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan dengan ukuran flash card yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

b. Kelebihan *flash card*

Terdapat beberapa kelebihan *flash card* menurut Hernawan, dkk. (2008: 136-137) yaitu:

- 1) Mudah dibawa-bawa. Media *flash card* menggunakan ukuran yang kecil sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan mudah disimpan.
- 2) Praktis. Cara pembuatan dan penggunaan media flash card cukup praktis. Penggunaan flash card yang praktis memudahkan setiap pengguna. Guru tidak harus memiliki keahlian dalam penggunaan media flash card dan media ini tidak membutuhkan penggunaan listrik.
- 3) Gampang diingat. Karakteristik media flash card adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- 4) Menyenangkan. Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

c. Cara pembuatan *flash card*

Proses pembuatan *flash card* menurut Indriana (2011: 68) ialah:

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kartu duplex atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyiapkan atau menempelkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran 25 cm x 30 cm.
- 3) Potong kertas dengan ukuran dan buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan sebagai media pengajaran.
- 4) Berikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut, sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya.

d. Penggunaan *flash card*

Penggunaan media *flash card* disesuaikan dengan kreatifitas guru, salah satunya menggunakan permainan. Menurut Said dan Budimanjaya (2015: 211) permainan *flash card* merupakan alat belajar yang efektif. Aktivitas permainan *flash card* siswa pada proses kegiatan belajar mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit dan rumit menjadi lebih mudah dipahami sehingga belajar dengan menggunakan metode *flash card* baik digunakan pada pelajaran yang sulit, seperti matematika, bahasa inggris atau pada pelajaran hafalan seperti sejarah dan geografi.

Contoh lain penggunaan *flash card* menurut Susilana dan Riyana (2009: 96-97):

- 1) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun,

siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menggunakan langkahlangkah penggunaan media *flashcard* yang telah disesuaikan dengan kondisi di lapangan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tema 1 subtema 1, 2, dan 3 yang sudah disesuaikan dengan media *flashcard* sesuai tema. Pembelajaran dirancang dengan berbagai macam permainan sehingga pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, kreatif, dan inovatif.
- 2) Sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan media *flashcard* dan papan flanel untuk menempelkan media.
- 3) Pada proses pembelajaran guru menggunakan media *flashcard* sesuai kata atau kalimat beserta gambar yang terdapat pada materi RPP dan siswa menyimak atau menirukan guru mulai dari mengeja, kata per kata sampai dengan kalimat.
- 4) Setelah guru menyampaikan, guru menunjuk siswa maju satu persatu untuk mencoba membaca kata atau kalimat pada media *flashcard* yang tertempel.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar ialah hasil akademik siswa yang diperoleh dalam jangka waktu tertentu. Hamid (2013: 140) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari usaha belajar siswa dalam bidang akademik yang diperoleh dalam jangka waktu tertentu dan dicatat pada buku laporan akademik.

Arifin (2013: 12) menyatakan bahwa prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan. Adapun fungsi prestasi belajar ialah:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.

- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern adalah prestasi belajar dapat dijadikan faktor produktivitas suatu institusi pendidikan. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap atau kecerdasan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang diberikan.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil akademik siswa yang didapat pada jangka waktu tertentu, untuk mengetahui seberapa besar materi yang dapat dikuasai.

5. Teori Belajar

Teori yang mendukung penelitian ini ialah teori konstruktivisme, karena dalam teori konstruktivisme dijelaskan bahwa belajar sebagai proses membangun pengetahuan melalui proses internal. Suprijono (2014: 105) menyatakan bahwa konstruktivisme sesuai dengan belajar sebagai kooperatif, karena belajar merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, dengan kata lain belajar merupakan interaksi sosial.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Suyono & Hariyanto (2014: 105) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan bantuan dari aktifitas manusia itu sendiri melalui kegiatan yang dilakukan. Selain itu, belajar

dengan mengonstruksi pengetahuan sendiri didasarkan pada pengalaman-pengalaman yang diperoleh sebelumnya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini yang menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media flash card. Dapat membuat siswa bersama teman-temannya untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme

B. Penelitian Relevan

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Fatul Andayani dan Alfi Laila (2015: 113) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V SD N Senupatik 1 Kabupaten Nganjuk Jawa Timur. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* didukung media visual berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi dampak peristiwa alam pada siswa kelas V SD N Senopati 1 di Kabupaten Nganjuk dengan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ yaitu sebesar 78,75%

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maya Kartika Sari (2014: 145) dengan judul “Pengaruh Metode Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas III”. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, berdasarkan perhitungan t_{tes} , diperoleh nilai 3,34. Pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dan dengan $n = 20 + 20 - 2 = 38$ maka diperoleh nilai 1,6859. Oleh karena itu, nilai $t_{tes} \geq 3,34 \geq 1,6859$, maka H_0 ditolak. Maka ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran IPS terhadap prestasi belajar siswa kelas III di SD Islamiyah Paku Alaman pada tahun pelajaran 2014/2015.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mey Rahayuningsih (2018: 40) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar kognitif Tema 9 Subtema 1 Tentang Materi Berdasarkan Komposisi Penyusunannya Siswa Kelas V SDN 2 Surodakan Trenggalek”. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flash card* dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa, terbukti dalam nilai sig . Pada *posttest* eksperimen dan kontrol yaitu $0,01 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
4. Dari penelitian terdahulu, yang telah dilakukan oleh Nur Aini Wahyu Hidayah, Suharno, dan Mintasih Indriayu pada tahun (2016: 289) dalam penelitian yang berjudul “*The Implementetion of Cooperative Learning by Using Jigsaw and Make a Match Method to Improve the Activity and Learning Outcomes of Social Science*”. Dalam penelitian ini terdapat

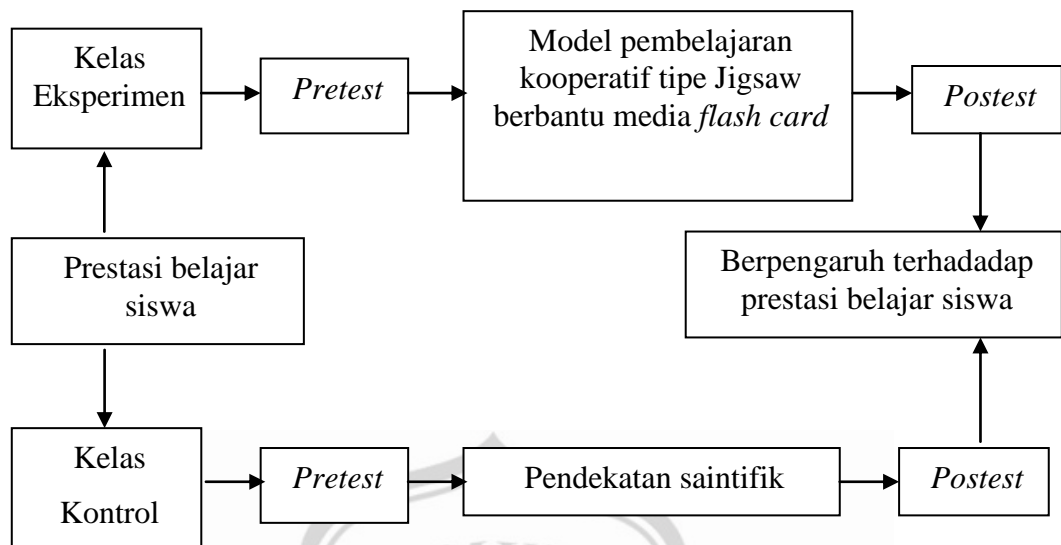
adanya peningkatan, terhadap aktifitas dan hasil belajar sains sosial pada kooperatif tipe *Jigsaw*.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media *flash card* terhadap prestasi siswa pada tema 4 subtema 3. Cara yang dapat dilaksanakan untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media *flash card*.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dengan memberikan perlakuan khusus. Perlakuan yang diberikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media *flash card*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik. Kemampuan awal siswa dapat diketahui dengan memberikan *pretest*, sedangkan hasil prestasi belajar siswa diperoleh dari *posttest*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV. Jika digambarkan maka dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir maka dapat diajukan hipotesis. Hipotesis penelitian yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media *flash card* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pamijen dan SD Negeri 2 Pamijen tema 4 subtema 3.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media *flash card* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 dan Pamijen dan SD Negeri 2 Pamijen tema 4 subtema 3.