

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Prestasi Belajar

###### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi Belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Menurut Arifin (2013: 12) kata ‘prestasi’ berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* yang dalam bahasa Indonesia menjadi ‘prestasi’ yang berarti ‘hasil usaha’. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2007: 910), pengertian prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari usaha yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam bidang atau kemampuan tertentu. Untuk memahami pengertian tentang belajar

berikut dikemukakan beberapa pengertian belajar diantaranya menurut Burton (Aunurrahman, 2011: 35), dalam bukunya *Belajar dan Pembelajaran* merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.

Menurut Sagala (2012: 30), mendefinisikan belajar merupakan suatu upaya penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dan lingkungan yang terjadi sebagai hasil atau akibat dari pengalaman dan mendahului perilaku. Slameto (2003: 2) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses. Latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

#### b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan

kemampuan masing-masing. Menurut Arifin (2013: 12-13), prestasi belajar semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain: (1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dikuasai peserta didik; (2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia; (3) 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 dalam meningkatkan mutu pendidikan; (4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ektern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas 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 di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat; (5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam pembelajaran peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Ahmadi dan Supriyono (2004: 138-139), menyebutkan bahwa yang tergolong faktor internal adalah:

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
  - a) Faktor intelektual yang meliputi:
    - (1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
    - (2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
  - b) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- 3) Faktor kematangan fisik maupun psikis. Yang tergolong faktor eksternal, ialah:
  - a) Faktor sosial yang terdiri atas:
    - (1) Lingkungan keluarga;
    - (2) Lingkungan sekolah;

- (3) Lingkungan masyarakat;
- (4) Lingkungan kelompok;
- b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian.
- c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.
- 4) Faktor lingkungan spiritual dan keamanan. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam belajar terdiri dari tiga macam, yaitu:
  - a) Faktor-faktor stimulus belajar
  - b) Faktor-faktor metode belajar
  - c) Faktor-faktor individual
- d. Indikator Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang ideal meliputi segenap psikologis ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid sangat sulit, hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tak dapat diraba). Tindakan yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai diatas adalah mengetahui garis-garis indikator (petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Selanjutnya agar pemahaman lebih mendalam mengenai kunci pokok dan untuk memudahkan anda dalam menggunakan alat dan kiat evaluasi yang dipandang tepat, reliabel dan valid, berikut ini penyusun sajian sebuah tabel panjang (Syah, M., 2011: 216).

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

### a. Hakekat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis, pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika merasa saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi hakekat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek yang utama dalam pembelajaran kooperatif.

Dalam kelompok kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan

belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Selama pembelajaran secara kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka 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. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu di antara teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan materi. Belajar belum selesai bila salah satu anggota kelompok ada yang belum menguasai materi pelajaran (Trianto, 2012: 56-57).

b. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Menurut Zamroni (Trianto, 2012: 57-58), mengungkapkan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa. Melalui belajar kooperatif, diharapkan kelak akan

muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.

c. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

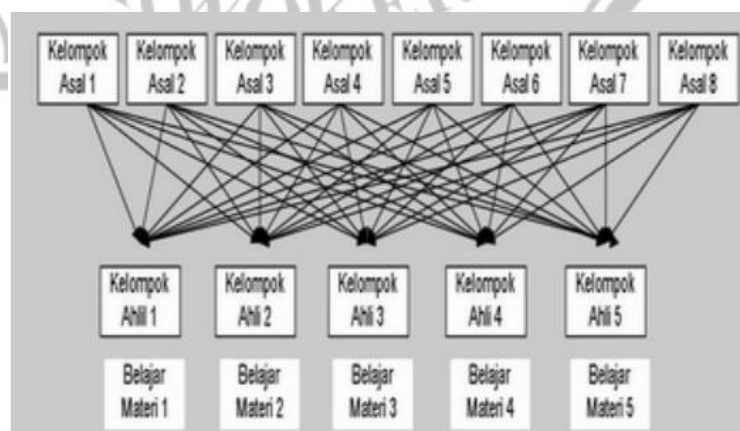
Metode pengajaran Jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya (1978). Metode orisinalnya, secara singkat digambarkan dalam bagian ini, membutuhkan pengembangan yang ekstensif dari materi-materi khusus (Slavin, 2005: 15). Tipe Jigsaw termasuk pembelajaran kooperatif dengan sintak seperti berikut ini. Pengarahan informasi buku ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok. Tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, bahan belajar tiap kelompok adalah sama. Buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerjasama dan diskusi. Kesimpulan dan evaluasi, refleksi (Suyatno, 2009: 53).

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran jigsaw dikembangkan Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, dan Snapp pada 1978, mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: (1) Siswa dikelompokkan ke dalam tim (kelompok asal) sebanyak bagian materi/sub bab yang akan dibahas, (2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda, (3) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka, (4) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengejar teman

satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh, (5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, (6) Guru memberi evaluasi, (7) Penutup (Saminanto, 2010: 31).

Menurut Majid (Ibrahim, dkk 2000: 70-71) Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Pembelajarannya adalah: (1) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain; (2) Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan; (3) Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya; (4) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif; (5) Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain. Kekurangan dari pembelajaran ini antara lain: (1) Membutuhkan waktu yang lama; (2) Siswa yang pandai cenderung tidak mau disatukan dengan temannya yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama-kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.



**Gambar 2. 1** Contoh Pembentukan Kelompok Jigsaw

3. Materi Pembelajaran Gaya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 kelas IV

Materi Gaya merupakan salah satu tema pada buku paket mata pelajaran IPA kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 kelas 4 sekolah dasar, dalam tema tersebut membahas tentang tiga hal tentang gaya diantaranya adalah *pertama*, macam-macam gaya yang meliputi gaya gesek, gaya pegas, gaya gravitasi, gaya listrik. *Kedua*, gaya mengubah gerak benda contohnya benda diam menjadi bergerak dan benda bergerak berubah arah. *Ketiga*, gaya mengubah bentuk benda. Siswa dalam pembelajarannya lebih dikenalkan atau praktek langsung dalam kegiatan sehari-hari yang berada di sekitar rumah dan sekolah. Siswa melakukan praktek diluar kemudian guru memberikan soal evaluasi tentang apa saja yang dipraktikkan oleh siswa selama praktek.

Guru dalam pembelajarannya memilih beberapa pekerjaan siswa dan membahasnya bersama-sama. Guru juga memberikan umpan balik tentang cara siswa bekerja dalam kelompok ketika melakukan pengamatan, baik umpan balik positif ataupun hal lain yang perlu diperbaiki dimasa yang akan datang. Selain pertanyaan yang terdapat dibuku siswa, guru juga dapat meminta siswa menceritakan pengalamannya yang sudah melakukan pengamatan dan melakukan percobaan tentang gaya di kehidupan sehari-hari. (Kemendikbud, 2013: 13).

## B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Marheani dan I Lasmawan (2013) tentang Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Menulis Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo, mengusulkan hasil bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar menulis antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan pembelajaran secara konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan motivasi berprestasi siswa terhadap hasil belajar menulis pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo.
3. Untuk siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi, hasil belajar menulis siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
4. Untuk siswa yang mempunyai motivasi berprestasi rendah, hasil belajar menulis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional lebih tinggi dari pada siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Hasil penelitian oleh dilakukan oleh Wahyudi, Matsum dan Asrianti (2013) tentang Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS, menunjukkan hasil:

1. Hasil belajar ekonomi peserta didik pada kelas XI sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw menunjukkan skor post tes terendah adalah 65 dan tertinggi adalah 92 dengan rata-rata 77,15 yakni termasuk katagori tinggi. Dan tingkat ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran ekonomi setelah diadakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah 94,12% atau tuntas sebanyak 32 orang peserta didik, yang tidak tuntas hanya 2 orang peserta didik atau 5,82%.

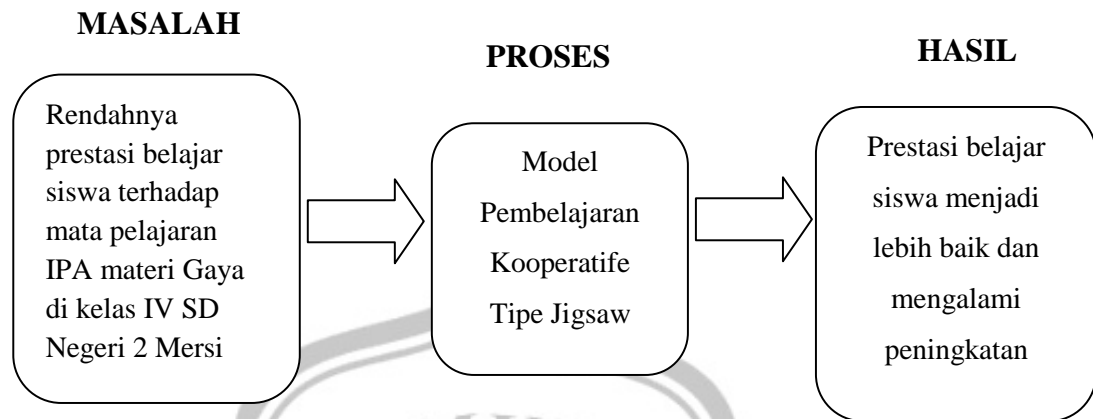
2. Hasil belajar ekonomi peserta didik pada kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional menunjukkan skor pre-test terendah adalah 40 dan tertinggi adalah 72, dengan rata-rata 58,63, sedangkan skor post test terendah adalah 57 dan tertinggi adalah 75 dengan rata-rata 66,13 yakni termasuk katagori cukup. Dan tingkat ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran ekonomi setelah diadakan proses pembelajaran dengan metode pembelajaran konvensional adalah 26,32% atau tuntas sebanyak 10 orang peserta didik, yang tidak tuntas sebanyak 28 orang peserta didik atau 73,68%.
3. Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara hasil belajar mata pelajaran ekonomi yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran ekonomi yang diajarkan dengan metode konvensional di kelas XI IPS SMA Fransiskus Asisi Bengkayang. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik program SPSS versi 21,0 bahwa hasil uji t yang dilakukan menunjukkan bahwa signifikan (2 tailed) = 0,000 atau kurang dari 0,05 ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mata

pelajaran ekonomi peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil perhitungan effect size di peroleh hasil sebesar 2,35, ini berarti tergolong pada katagori pengaruh yang tergolong tinggi.

### C. Kerangka Pikir

Kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 2 Mersi dalam hal menemukan pengetahuan masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dalam proses belajar mengajar pada tahun 2014/2015 KKM yang diperoleh siswa baru 52%. Melihat kondisi tersebut perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dengan *Model Kooperatif Tipe Jigsaw* belajar dalam kelompok kecil memungkinkan siswa untuk berbagi dan bertambah pengetahuan, membangun kerjasama dan siswa berlatih menerima perbedaan. Dengan melihat karakteristik dan segala kelebihan yang dimiliki *Model Kooperatif Tipe Jigsaw* maka dilakukan tindakan untuk mencoba menerapkan *Model Kooperatif Tipe Jigsaw*, dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa, selain itu guru kelas akan bertambah pengetahuan, sikap dan keterampilan akademiknya. Akibatnya akan meningkatkan profesionalisme dan kualitas guru. Jadi dapat diduga bahwa dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw akan meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV SD Negeri 2 Mersi.

Kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.3** Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis jika menggunakan model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* maka prestasi belajar siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Gaya di kelas IV SD Negeri 2 Mersi dapat meningkat.