

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Strategi Jigsaw

Adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran tersebut melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencari tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Pada pembelajaran strategi Jigsaw ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 1-5. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Dalam pembelajaran Strategi Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu:

1) Kelompok kecil ; 2) Belajar bersama ; 3) Pengalaman belajar

Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar, bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh atas suksesnya tugas-tugas dalam kelompok.

Pada pembelajaran menggunakan strategi Jigsaw siswa dibagi menjadi dua anggota kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kelompok kooperatif awal (kelompok asal). Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 anggota. Setiap anggota diberi nomor kepala, kelompok harus heterogen terutama di kemampuan akademik.
- 2) Kelompok Ahli, anggotanya adalah nomor kepala yang sama pada kelompok asal.

Strategi pembelajaran model Jigsaw ini berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, karena setiap siswa bekerja sama pada dua kelompok secara bergantian, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok kecil yang disebut kelompok inti, beranggotakan 4 orang. Setiap siswa diberi nomor kepala misalnya A, B, C, D.
- 2) Guru membagi wacana / tugas sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Masing-masing siswa dalam kelompok asal mendapat wacana / tugas yang berbeda, nomor kepala yang sama mendapat tugas yang sama pada masing-masing kelompok.
- 3) Guru mengumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana/ tugas yang sama dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sama dengan jumlah wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
- 4) Dalam kelompok ahli ini siswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana / tugas yang menjadi tanggung jawabnya.

- 5) Semua anggota kelompok ahli diberi tugas untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari wacana / tugas yang telah dipahami kepada kelompok kooperatif (kelompok inti). Poin a dan b dilakukan dalam waktu 30 menit.
- 6) Apabila tugas telah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing siswa kembali ke kelompok kooperatif asal.
- 7) Masing-masing siswa diberi kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok asli. Poin c dan d dilakukan dalam waktu 20 menit.
- 8) Bila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok menyampaikan hasilnya dan guru memberikan klarifikasi dalam waktu 10 menit.

Kelebihan dan Kekurangan strategi pembelajaran model jigsaw adalah sebagai berikut:

Kelebihan pembelajaran strategi jigsaw adalah sebagai berikut:

1. Siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dalam kelompok
2. Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah
3. Menerapkan bimbingan sesama teman
4. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi
5. Memperbaiki kehadiran
6. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar
7. Sikap apatis berkurang
8. Pemahaman materi lebih mendalam

9. Meningkatkan motivasi belajar
10. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif
11. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompok
12. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan kelompok lain
13. Setiap siswa saling mengisi satu sama lain.

Kelemahan pembelajaran menggunakan strategi jigsaw adalah sebagai berikut:

1. Keadaan kondisi kelas yang ramai, sehingga membuat siswa bingung dan pembelajaran dengan strategi jigsaw merupakan pembelajaran baru
2. Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan ketrampilan-ketrampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka di khawatirkan kelompok akan macet
3. Siswa lemah dimungkinkan menggantungkan pada siswa yang pandai
4. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi
5. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.

Strategi 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 bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan”.

2. Menurut Mc. Donald yang dikutip Hamalik (2003:158) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Menurut Sardiman (2005:75) motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu.

Menurut Catharina (2005:3) unsur-unsur belajar adalah:

- a. motivasi siswa, yaitu berupa dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Motivasi untuk belajar dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri individu;
- b. alat bantu belajar/ alat peraga, merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa mempermudah dalam belajar, sebagai pengalaman langsung siswa terhadap objek belajar;

- c. suasana belajar, merupakan suasana yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan gairah dalam belajar;
- d. kondisi subyek belajar, baik fisik maupun Psikis.

Berdasarkan dari pengertian-pengertian tentang belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa baik sikap, kelakuan, dan kemajuan belajarnya.

Motivasi adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas. Motivasi secara harafiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sedangkan secara psikologi, berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya, atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian motivasi adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Faktor yang mempengaruhi motivasi, ada 2 faktor yang mempengaruhi motivasi :

1. Motivasi yang di timbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan
2. Motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar atau motivasi yang di sebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar

Indikator motivasi yang ada pada diri seseorang adalah sebagai berikut :

1. Tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu lama
2. Ulet menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa, tak cepat puas atas prestasi yang diperoleh
3. Menunjukkan motivasi yang besar terhadap masalah-masalah belajar, lebih suka belajar sendiri, tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin
4. Dapat mempertahankan pendapatnya, dan senang mencari dan memecahkan masalah.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004:22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar :

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengarahan
3. Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004:22).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 2004:39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981:21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2004:39).

Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya" (Muhammad, 2004:14). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

4. Pembelajaran IPS

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun karena berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka

memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dari *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi, dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. Para peneliti menggunakan logika, analisis, dan keterampilan (*skills*) lainnya untuk melakukan inkuiri terhadap fenomena secara sistematis. Agar diterima, hasil temuan dan prosedur inkuiri harus diakui secara publik.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang mejemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

B. Kajian Penelitian yang Relefan

Penelitian menggunakan media gambar bukanlah sesuatu yang baru lagi, ada beberapa peneliti yang menggunakan metode yang sama dalam penelitiannya diantaranya adalah :

Wagiyo dengan judul penelitian “ Meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode jigsaw kelas III SDN 02 Tawang Kecamatan Weru Kabupaten Sukoharjo“ , jurusan kependidikan Sekolah Dasar

dan Pra Sekolah Program Studi S1 PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surakarta. Penelitian ini berusaha mengungkap sejauh mana keaktifan siswa pada saat penerapan pembelajaran model jigsaw pada pelajaran IPS kelas III SDN 02 Tawang Kecamatan Weru Kabupaten Sukoharjo. Penelitian ini dilakukan yakni sama-sama menggunakan model jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar hanya saja variabelnya yang berbeda yaitu tentang keaktifan murid.

Catrharina, Anni Tri dengan judul “peran metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IV SDN 02 Lioka Kabupaten Luwu Timur ” Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan peran metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IV SDN 275 Lioka Kabupaten Luwu Timur.

Tri Lestari dengan judul penelitian perangkat pembelajaran IPS Kelas V SDN 01 Jambi dengan model pembelajaran kooperatif teknik jigsaw”. Program S1 pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jambi. Penelitian pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan

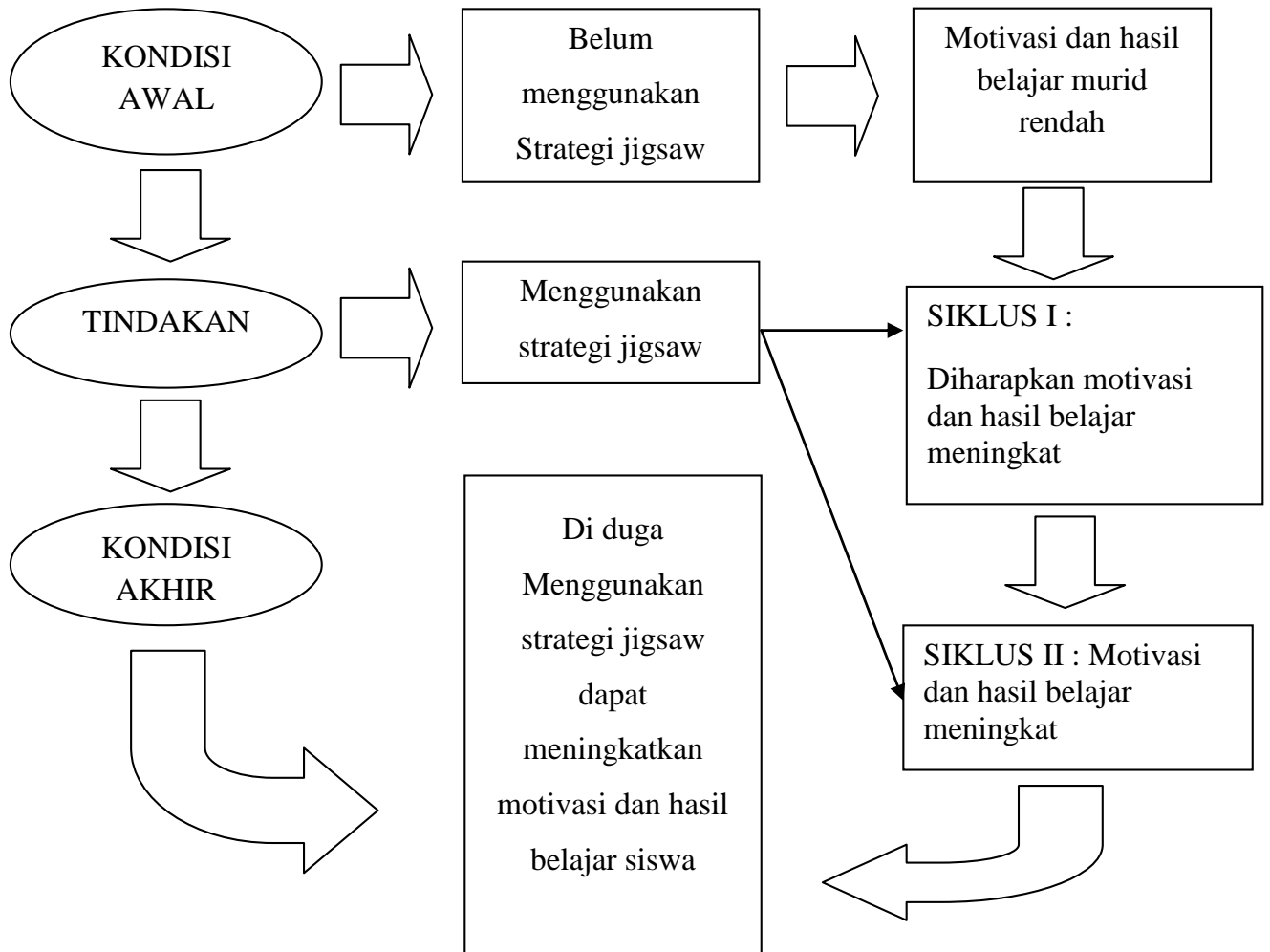
keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Suryani dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tentang Sastra di kelas V SDN 21 tanjung panti kebayan sanggau “. Penelitian ini untuk Untuk mengatasi permasalahan yang di hadapi siswa, maka suatu model dituntut untuk dapat mengakibatkan siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPS. Alternatif yang akan dikembangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw di Kelas V pelajaran IPS di SDN 21 Tanjung Panti Kebayan Sanggau.

Agus Putrawan dengan judul penelitian “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 1 sei kapyang kecamatan sei kepayang kabupaten Asahan tahun ajaran 2012/2013 “ penelitian ini untuk Meningkatkan keaktifan bdan hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Sei Kepayang Kabupaten Asahan.

Dari penelitian-penelitian yang relevan diatas ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti pada saat ini. Persamaannya adalah peningkatan hasil belajar murid perbedaannya dengan penelitian terdahulu adalah adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

C. Kerangka Pemikiran



Kondisi awal guru belum menggunakan strategi jigsaw dalam pembelajaran IPS, maka motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

Untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS perlu adanya tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan strategi jigsaw. Siklus I menggunakan strategi jigsaw tanpa bimbingan guru dan siklus II menggunakan strategi jigsaw dengan bimbingan guru. Dengan tindakan yang

berbeda dari siklus I ke siklus II diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.

Kondisi akhir diduga dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN 2 Trunuh Klaten Selatan Tahun 2013/2014.

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa Kelas V SDN 2 Trunuh Klaten Selatan Tahun 2013/2014”.