

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pembelajaran

Secara teoritis pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagai wujud dari pelaksanaan kurikulum yang telah ada, dimana guru sebagai sentral dituntut untuk mampu membawa ke arah proses belajar.

Belajar itu sendiri dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal bersumber dari siswa itu sendiri, seperti motivasi serta kebiasaan belajar. Faktor eksternal adalah faktor lingkungan dimana siswa itu belajar. Berdasarkan kedua faktor tersebut, guru memegang peranan penting yang berkaitan dengan proses belajar. Guru adalah seorang figur yang mesti bertanggung jawab menciptakan dan mendorong usaha-usaha belajar siswa di sekolah. Tentu saja menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana bisa menimbulkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan tugas guru, yaitu guru harus membimbing siswa belajar dengan menyediakan kondisi yang tepat agar potensi anak dapat berkembang semaksimal mungkin.

Menurut Gage dan Barliner (Dalam Abin Syamsudin Makmun, Pedoman Studi Psikologi Pendidikan, IKIP Bandung), bahwa dalam konteks belajar mengajar guru berperan dan bertanggung jawab sebagai :

1. Perencana (Planner), guru harus mempersiapkan hal-hal yang akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

2. Pelaksana (Organizer), guru harus menciptakan situasi, memimpin, merangsang, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana dimana ia bertindak sebagai sumber belajar (learning resources), pemimpin (leader) yang bijaksana dalam arti demokratis dan humanistik selama proses berlangsung.
3. Penilai (evaluator), guru harus mengumpulkan, menganalisa, menafsirkan dan akhirnya harus memberikan pertimbangan (judgement) terhadap tingkat keberhasilan belajar mengajar berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Dalam rangka melaksanakan peran, tugas, dan tanggung jawab institusional, guru menempatkan kedudukannya sebagai figur sentral. Di tangan gurulah terletak kemungkinan berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di sekolah.

Guru memiliki tugas-tugas pokok antara lain mampu dan cakap merencanakan, mengevaluasi dan membimbing kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain guru harus mampu menunaikan tugasnya dengan baik, yang tentu saja guru harus memiliki kompetensi yang sesuai keilmuannya.

Sejalan dengan berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dewasa ini, guru dituntut untuk lebih mampu mengembangkan suatu proses belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dimana dalam hal ini terjadinya kegiatan belajar mengajar mengacu pada suatu perubahan yang maksimal. Pembelajaran akan efektif apabila guru mampu mengembangkan aktivitas belajar siswa. Tugas guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi yang sudah jadi dengan menuntut jawaban-jawaban yang verbal, melainkan upaya

yang integral ke arah pencapaian tujuan. Untuk itu diperlukan tugas dan tanggung jawab guru dalam menciptakan proses belajar mengajar yang berkualitas.

Berkenaan dengan tugas dan tanggung jawab guru. Nana Sujana (Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar) mengemukakan dalam lima kategori yaitu :

1. Tanggung jawab dalam dalam pengajaran,
2. Tanggung jawab dalam memberikan bimbingan
3. Tanggung jawab dalam mengembngkan kurikulum
4. Tanggung jawab dalam mengembangkan profesi
5. Tanggung jawab dalam membina hubungan dengan masyarakat.

Sedangkan menurut Mohammad Uzer Usman (Menjadi Guru Profesional) membagi tugas dan tanggung jawab dalam empat kategori, yaitu :

1. Sebagai demonstrator
2. Sebagai pengelola kelas
3. Sebagai mediator dan fasilitator
4. Sebagai evaluator.

Dari kategori-kategori di atas, tanggung jawab dalam pengajaranlah yang merupakan faktor penting dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, guru dituntut memiliki kemampuan-kemampuan dalam melaksanakan pengajaran. Glasser (Dalam Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar), ada empat kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru, yaitu :

1. Menguasai bahan pelajaran
2. Mendiagnosa tingkah laku siswa

3. Melaksanakan proses pengajaran
4. Mengukur hasil belajar siswa

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan memerlukan pengembangan model pembelajaran adalah Matematika. Matematika itu sendiri merupakan subyek ideal yang mampu mengembangkan proses berpikir, dimana didalamnya tertuang mengenai penghitungan pengerjaan soal pemecahan masalah kehidupan di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berguna sekali untuk mengembangkan proses berpikir mereka, mulai dari hal yang sederhana sampai pada masalah yang kompleks atau rumit. Tentunya dalam hal ini, pembelajaran matematika diarahkan pada proses yang erat kaitannya dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Proses pembelajaran matematika di SD khususnya yang dilaksanakan pada siswa kelas IV ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep matematika. Siswa dituntut memahami suatu permasalahan dalam suatu konsep matematika.

B. Pembelajaran Bilangan Pecahan di Kelas IV SD

Salah satu Indikator dalam pembelajaran Matematikakelas IV adalah bilangan pecahan, dalam bentuk a/b dalam pembelajaran pecahan terdiri dari pecahan biasa, pecahan desimal, pecahan persen, dan pecahan campuran. Pecahan biasa merupakan lambang bilangan yang digunakan untuk melambangkan pecahan dan rasio (perbandingan). Menurut Kennedy (1994: 425-427) arti dari pecahan dapat muncul dari situasi-situasi sebagai berikut :

1. Sebagai bagian yang berukuran sama dari yang utuh atau keseluruhan,
2. Pecahan sebagai bagian dari kelompok-kelompok yang beranggotakan sama atau juga yang menyatakan pembagian.
3. Pecahan sebagai perbandingan (Rasio)

Guru sebagai pelaksana pembelajaran di kelas dituntut untuk meningkatkan kemampuan siswa berkenaan dengan kurikulum baru yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang berpola PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Penyusunan RPP yang mengacu pada KTSP memuat tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, yang akan dijabarkan menjadi Indikator. Standar Kompetensi yang peneliti gunakan menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah, sedangkan Kompetensi Dasar yaitu menjelaskan arti pecahan, menyederhanakan berbagai bentuk pecahan, menjumlahkan dan mengurangi pecahan, menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan. Dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar disusunlah Indikator, yaitu; menentukan pecahan senilai, menyederhanakan suatu pecahan, mengubah bentuk pecahan ke bentuk desimal, menjumlahkan dan mengurangi dua pecahan biasa berpenyebut sama, menjumlahkan dan mengurangi pecahan yang berpenyebut tidak sama, dan menyelesaikan persoalan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pecahan yang disajikan dalam bentuk soal cerita.

Media pembelajaran yang digunakan pada awal kegiatan adalah benda-benda sederhana di sekitar siswa, seperti kertas lipat, kapur, potongan lidi, serta benda-benda sederhana yang ada di sekitar rumah. Untuk pecahan biasa yang

bernilai $\frac{1}{2}$ menggunakan media kertas dengan cara melipat kertas berbentuk persegi atau lingkaran, dimana lipatan tersebut memiliki luas yang sama. Selanjutnya bagian dari lipatan tersebut diberi warna atau diarsir sesuai selera, dengan demikian siswa bisa membedakan antara bagian yang diberi warna atau diarsir dan bagian yang tidak diberi warna atau diarsir. Untuk pecahan $\frac{1}{2}$ ini dibaca setengah atau satu per dua atau seperdua. Dalam pecahan $\frac{1}{2}$ ini terdapat dua bagian, untuk angka 1 dinamakan pembilang, yaitu bagian pengambilan atau bagian yang diperhatikan dari keseluruhan bagian bagian yang sama. Sedangkan angka 2 pada pecahan tersebut dinamakan penyebut, yaitu bagian yang sama dari keseluruhan. Dalam menentukan pecahan senilai dapat dilakukan dengan cara :

1. Mempergakan benda-benda kongkrit.
2. Memperagakan dengan mempergunakan garis bilangan.

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bilangan asli dan bilangan pecahan, contoh $2\frac{1}{2}$. Angka 2 dinamakan bilangan asli sedangkan $\frac{1}{2}$ adalah bilangan pecahan. Dalam operasi penjumlahan dan pengurangan harus diubah terlebih dahulu diubah ke pecahan biasa. Contoh: $2\frac{1}{4} + 1\frac{2}{3} = \frac{9}{4} + \frac{5}{3} = \dots$

Dimana pembelajaran PAIKEM ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan keikutsertaan siswa secara aktif sehingga terjadinya kegiatan belajar mengajar betul-betul kondusif. Artinya terjadi suatu interaksi belajar yang merangsang siswa untuk lebih mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan guru dituntut untuk memiliki ketrampilan mengajar yang profesional. Guru merupakan

figur dan tuladan serta pedoman siswa didalam pendidikan an pengajaran.Khusus dalam pembelajaran matematika guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang betul-betul menyenangkan dalam arti tidak menimbulkan ketegangan berpikir siswa. Dengan tercipta lingkungan belajar serta kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan akan menimbulkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian siswa akan terdorong untuk memiliki hasrat dan kemampuan yang lebih dalam menyelesaikan masalah belajar.

Suatu kompetensi yang diartikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang refleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Pelaksanaan pembelajaran di SD dilaksanakan selama pandangan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum untuk mengembangkan aspek sebagai berikut :

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari- hari.
2. Mengembangkan pemahaman tentang operasi hitung.

Dengan demikian pelajaran matematika akan lebih efektif bila hasil pembelajaran di SD dapat membangun kompetensi siswa yang bercermin dalam *performance*. Dalam kegiatan pembelajaran matematika, siswa SD terlihat tidak begitu menggembirakan ini dikarenakan pelajaran matematika suatu pelajaran yang sulit dipahami.

Gejala kurang motivasi siswa terhadap belajar matematika merupakan masalah yang perlu dikaji ulang, agar tidak menyebabkan siswa seperti itu, dengan cara memfokuskan perbaikan siswa, sistem mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Dimana dalam tipe pembelajaran ini, siswa lebih cenderung aktif dengan lebih difokuskan pada bahan pelajaran, sehingga tujuan diharapkan akan tercapai. Selain itu siswa berkesempatan untuk lebih meningkatkan kerja sama dengan sesama teman, lebih banyak berkomunikasi berkaitan dengan pemecahan masalah dalam kelompok.

Rendahnya nilai prestasi siswa dalam belajar matematika khususnya tentang bilangan pecahan, setelah melakukan diagnosa maka ditemukan faktor penyebab, antara lain :

1. Penyampaian materi kurang jelas bagi siswa
2. Pembelajaran didominasi oleh guru
3. Penyampaian dengan sedikit contoh

Guru berusaha menyampaikan materi pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran yang relevan, melakukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa sebagai objek dari pada pembelajaran.

C. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Pendekatan model kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat dilakukan pada pembelajaran matematika. Pembelajaran yang aktif dan inovatif adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan keaktifan dan kreatifitas siswa untuk maju dan berkembang bersama. Model pembelajaran ini merupakan model dalam proses pembelajaran yang merupakan kelompok kecil siswa untuk saling kerjasama, saling membantu dalam tugas-tugas pembelajaran dan menekankan pada bantuan antar anggota kelompok dan pada kompetensi perorangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sriyono (Ratnasari, 2006:7) yang

menyatakan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mengaktifkan siswa dalam belajar, dan proporsi aktifitas siswa dalam belajar akan lebih produktif apabila siswa belajar dalam kelompok. Dalam pembelajaran ini, pembagian tugas / kerja lebih adil, guru menggunakan pedoman untuk memberikan tugas kepada siswa, dalam kelompok, memperhatikan potensi siswa secara individual yang ada dalam kelompok dan keterampilan- keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa dirancang secara baik. Model pembelajaran ini merupakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok mulai dari kelompok berpasangan sampai pada kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang.

Pembaharuan dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar dilakukan sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta era globalisasi. Salah satu upaya dalam pembelajaran mulai menerapkan beberapa model yang sesuai dengan tuntutan di atas dan kebutuhan peserta didik yaitu dengan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Siswa belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Slavin, 1995). Johnson & Johnson (1994) menyatakan bahwa tujuan pokok pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Dipandang dari teknik pelaksanaan pembelajarannya, Anita Lie (2002:53) membedakan

pembelajaran yang kooperatif dalam beberapa teknik yaitu *make a match* (mencari pasangan), *think pair share* (berpikir-berpasangan-berbagi), bertukar pikiran, berkirim soal, *numbered heads together* (kepala bernomer), *two stay two stray* (dua tamu dua tingkat), *talking chips* (kartu berbicara), *round table* (meja bundar), *inside-outside circle* (lingkaran kecil, lingkaran besar), *paired story telling* (bercerita berpasangan), *three step interview* (tiga tahap dan wawancara), dan *Jigsaw*. Karena siswa belajar dalam satu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan diantara para siswa dan berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan- keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Lolsell & Descamps, 1996).

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen and Kauchak, 1996: 279).

Tujuan-tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial (Ibrahim, dkk, 200:7).

Terdapat beberapa definisi pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan:

1. Artzt dan Newman (1990:448) "*Cooperative learning is an approach that involves a small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task or accomplish a common goal.*"

Pembelajaran koopeeratif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan

masalah, menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu tujuan bersama.

2. Davidson dan Kroll (1991: 262) mendefinisikan pembelajaran kooperatif ialah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas mereka.
3. Johnson & Johnson (1991) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lainnya, dalam tugas-tugas yang berstruktur.
4. Richard D. Kellough (1994: G-2)
Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran, dimana menggunakan kelompok-kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas yang dipelajarinya, ditekankan membantu satu sama lain bukan pada kompetensi.

Prinsip – prinsip Pembelajaran Kooperatif, diantaranya yaitu :

1. Belajar siswa aktif (student active learning)
2. Belajar bekerja sama (cooperative learning)
3. Pembelajaran partisipatorik (participatoric learning)
4. Mengajar reaktif (reactive teaching)
5. Pembelajaran yang menyenangkan (joy full learning)

Menurut Anita Lie (2002) dalam hal kemampuan akademik, kelompok pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan akademik

tinggi, dua orang berkemampuan sedang, dan satu orang dari kemampuan akademik kurang.

Teknik pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* oleh Elliot Aronson dan teman-temannya dari Universitas Texas dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins.

Langkah-langkah Pembelajaran *Jigsaw*

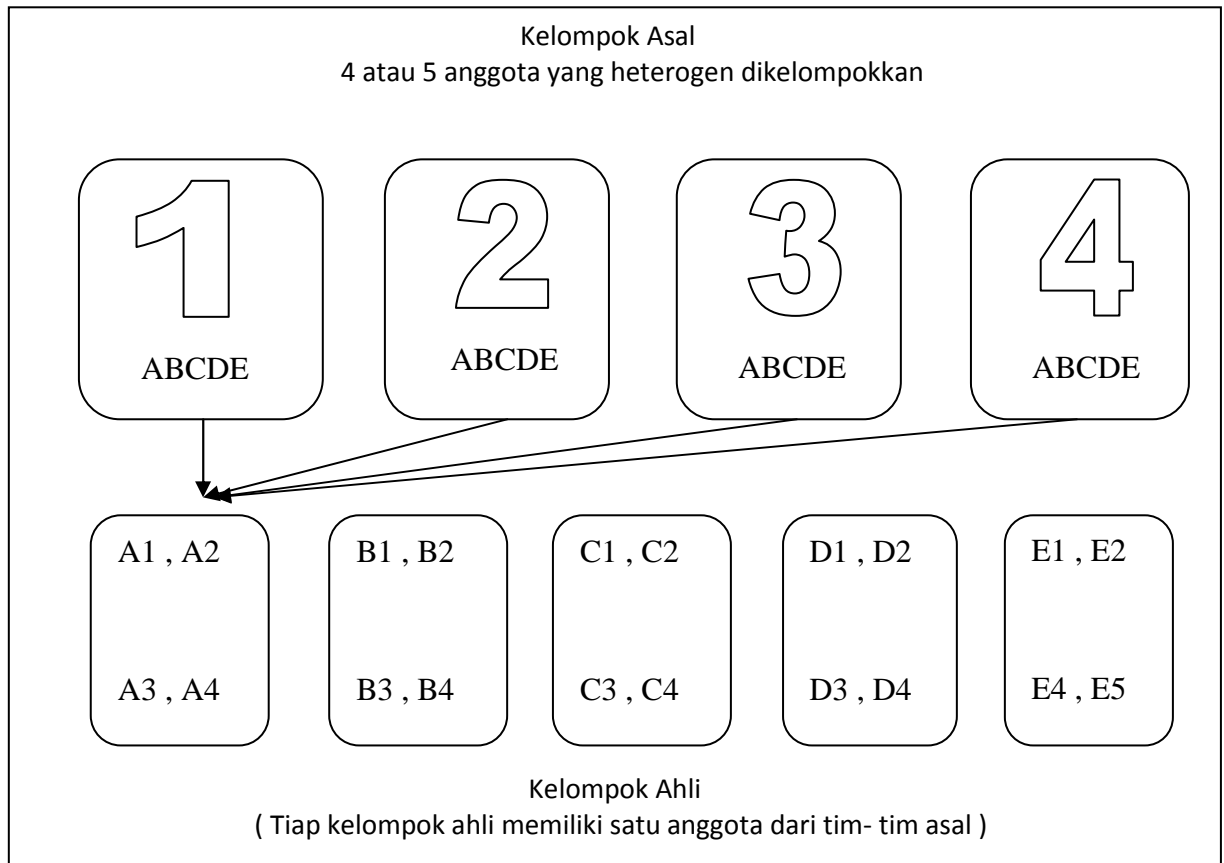
Menurut Elliot Aronson dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin, langkah-langkah pembelajaran tipe *Jigsaw* antara lain :

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok 4-5 orang)
2. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
3. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
5. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
6. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

Model kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil dan setiap siswa dalam kelompok tersebut dikelompokkan lagi dengan anggota kelompok lain membentuk kelompok-kelompok ahli. Pendekatan

ini belum dianggap sempurna karena masih mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan tipe ini diantaranya yaitu meningkatkan minat baca siswa untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan diskusi, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, meningkatkan keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa, mengurangi sifat egois yang mementingkan diri sendiri, meningkatkan rasa kesetiakawanan dalam menghargai pendapat orang lain, meningkatkan kerjasama antara siswa dan guru, meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru dalam pengelolaan kelas, dan meningkatkan kemampuan guru dalam kecermatan penggunaan waktu.

Sedangkan kekurangan dari tipe pembelajaran ini diantaranya yaitu jika guru tidak menguasai pengelolaan kelas maka akan timbul suasana yang ribut, jika guru tidak menguasai materi pembelajaran maka guru tidak bisa mengarahkan sampai pada tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Dan jika siswa kurang persiapan materi pembelajaran, maka diskusi kelompok menjadi kaku dan tidak berkembang. Dan apabila guru kurang cermat mengelola waktu, maka pembelajaran belum selesai pada kesimpulan. Pemilihan kelompok yang cenderung homogen dapat menyebabkan aktifitas antar kelompok tidak seimbang sehingga kelompok yang pandai cenderung lebih aktif, sedangkan kelompok yang kurang pandai cenderung diam dan pasif. Perlu diadakannya cara yang adil dalam pengundian nomor diri dan nama kelompok.



Gambar 1.1 Ilustrasi yang menunjukkan Jigsaw

D. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas IV

Dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk mampu menentukan suatu model pembelajaran yang tepat sesuai dengan bahan ajar yang diharapkan. Model pembelajaran itu sendiri harus betul-betul dipilih sehingga memenuhi kriteria yang benar. Menurut *Nieven* (Mendesai Model Pembelajaran Inovatif-Progressif), mengatakan bahwa suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria; sah (valid). Hal ini berkaitan dengan model yang dikembangkan secara rasional teoritis yang kuat, dan terdapat konsistensi internal. Selanjutnya, bahwa model pembelajaran yang baik itu bersifat praktis, artinya dapat diterapkan. Terakhir model pembelajaran bersifat efektif, artinya memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada bilangan pecahan diperlukan suatu model pembelajarn yang tepat. Yang mana model tersebut dapat meningkatkan hasrat atau minat belajar siswa, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Permasalahan dalam pembelajaran matematika yang cenderung monoton, mengakibatkan siswa kurang berminat dalam belajar. Hasil yang diharapkanpun tidak tercapai dengan baik. Sejalan engan permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

