

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

### **DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

#### **A. KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka ini digunakan sebagai perbandingan terhadap penelitian yang sudah ada. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa buku hasil karya pendidikan dan skripsi yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai bahan pijakan dalam pelaksanaan penelitian di antaranya:

Pertama, Istiqomah (073111234) "*Penerapan Metode Pengajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Materi Melafalkan Surat Al 'Adiyat Semester II Siswa Kelas IV MI Sarirejo Kaliwungu Tahun Pelajaran 2010/2011*". Hasil penelitian yang telah dilakukan Istiqomah dijelaskan bahwa dengan model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe *Jigsaw* menjadikan suasana kelas menjadi hidup, peserta didik tidak jenuh. Disebutkan pada siklus I keaktifan peserta didik mempunyai prosentase 65% dan rata-rata tes nilai 6,2. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II keaktifan peserta didik meningkat menjadi 85,71% nilai rata-rata tes nilai 7,1.<sup>14</sup>

Kedua, Lukman Hakim (03105137) "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Melalui Metode Jigsaw Learning Berbasis PAIKEM (Studi Tindakan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sayung Demak)*" Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa pembelajaran dengan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disebutkan Hasil dari pelaksanaan penelitian ini terlihat pada pelaksanaan Siklus I dan II yang menunjukkan kemampuan siswa yang mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Kemampuan siswa pada

---

<sup>14</sup> Istiqomah (073111234) "*Penerapan Metode Pengajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits Materi Melafalkan Surat Al 'Adiyat Semester II Siswa Kelas IV MI Sarirejo Kaliwungu Tahun Pelajaran 2010/2011*", (Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2011).

siklus I mencapai nilai rata-rata 64,29, sedangkan pada siklus II meningkat yaitu dengan nilai rata-rata 76,25.<sup>15</sup>

## **B. KERANGKA TEORITIK**

### **1. Pembelajaran PKn SD/MI**

#### **a. Pengertian Pembelajaran PKn SD/MI**

Menurut Wina Sanjaya Pembelajaran adalah suatu sistem, yang mana dalam sistem itu ada tiga karakteristik penting. Karakteristik yang pertama adalah adanya tujuan untuk menjadi arah yang harus dicapai. Karakteristik kedua dari sistem tersebut adanya proses kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Karakteristik ketiga yaitu sistem selalu melibatkan dan memanfaatkan beberapa komponen, diantaranya yaitu sarana, guru, peserta didik, dan metode.<sup>16</sup>

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat mewujudkan dalam bentuk kehidupan sehari-hari siswa baik individual maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.<sup>17</sup>

Menurut UU No. 2/1989 pasal 39 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara

---

<sup>15</sup> Lukman Hakim (03105137) “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI melalui metode Jigsaw Learning Berbasis PAIKEM (Studi Tindakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sayung Demak)”, (Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2010).

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 49-60.

<sup>17</sup> Aziz Wahab, dkk., *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2008), hlm. 2.5.

dengan negara serta pendahuluan bela negara agar dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.<sup>18</sup>

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui pembelajaran PKn membekali peserta didik yang memiliki landasan kepribadian yang kuat dengan indikator berbudi luhur, berkepribadian mantap dan mandiri, juga memiliki pengetahuan yang luas sebagai penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi tuntutan di era globalisasi.

#### **b. Tujuan Pembelajaran PKn SD/MI**

Pembelajaran PKn untuk persekolahan sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu yang erat dengan kenegaraan, yakni ilmu politik dan hukum yang terintegrasi dengan humaniora dan dimensi keilmuan lainnya yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik (*to be smart dan good citizen*). Warga negara yang dimaksud adalah warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air.<sup>19</sup> Kajian tentang kewarganegaraan diharapkan akan bermuara pada nilai sentral yaitu moral Pancasila.<sup>20</sup>

Adapun tujuan pembelajaran PKn SD/MI adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

---

<sup>18</sup> Muhammad Numan Soemantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001). hlm. 154.

<sup>19</sup> Supriya, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2009), hlm. 5.

<sup>20</sup> Soemantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, hlm.167.

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>21</sup>

Dengan demikian tujuan pembelajaran PKn SD/MI adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

### **c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn SD/MI**

Ruang lingkup Pembelajaran PKn SD/MI sebagaimana yang dinyatakan pada kurikulum nasional yang tercantum dalam permendiknas 22/2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam

---

<sup>21</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia [No. 22 Tahun 2006](#) tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, hlm. 271.

kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.

- 3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak, dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi: globalisasi . di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.<sup>22</sup>

#### **d. Metode Pembelajaran PKn SD/MI**

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses

---

<sup>22</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia [No 22 Tahun 2006](#), hlm. 271-272.

pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara optimal jika pemilihan metodenya tepat.<sup>23</sup> Tanpa metode pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penyelenggaraan pembelajaran PKn SD/MI adalah:

- 1) Ceramah
- 2) Tanya Jawab
- 3) Diskusi
- 4) Simulasi
- 5) Pemberian Tugas
- 6) Karya Wisata
- 7) Laboratorium
- 8) Sosiodrama
- 9) Demonstrasi
- 10) Problem Solving.<sup>24</sup>

## **2. Hasil Belajar PKn**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental” yang lebih baik bila dibanding pada saat pra-belajar.<sup>25</sup> Jadi hasil belajar adalah suatu perolehan dari suatu proses dengan ditandai dengan perubahan.

---

<sup>23</sup> Ruminiati, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hlm. 2.4

<sup>24</sup> Ruminiati, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*, hlm. 2.4-2.10.

<sup>25</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hlm. 250-251.

Learning Outcomes are statements that specify what students will know, be able to do or be able to demonstrate when they have completed or participated in a program/activity/project.<sup>26</sup>

Hasil belajar adalah pernyataan yang menentukan apa yang peserta didik akan tahu, dapat dilakukan dengan menunjukkan ketika mereka telah selesai atau berpartisipasi dalam program/kegiatan/proyek.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah peserta didik mempelajari sesuatu pelajaran yang menunjukkan taraf kemampuan peserta didik dalam mengikuti program belajar pada waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Prestasi belajar ini sering dicerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil tidaknya peserta didik setelah belajar.

## **b. Ranah Hasil Belajar**

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Adapun penjabarannya adalah:

### 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yang meliputi pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman

---

<sup>26</sup> University of Rhode Island, *Student Learning Outcome*, <http://www.uri.edu/assessment/>, diakses pada tanggal 06 Juni 2012.

(*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

- a) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- b) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
- c) Penerapan (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.
- d) Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lain.
- e) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari berpikir analisis. sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola baru.<sup>27</sup>
- f) Evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 50-51.

<sup>28</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 51.



## 2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki menguasai bidang kognitif tingkat tinggi.

Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.<sup>29</sup>

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.<sup>30</sup>
- b) Partisipasi atau merespons (*responding*) adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi dalam kegiatan menerima rangsangan.
- c) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.
- d) Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku
- e) Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya

---

<sup>29</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 53.

<sup>30</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 30.

menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.<sup>31</sup>

### 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.<sup>32</sup>

Menurut Simnpon hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi tujuh, yaitu:<sup>33</sup>

- a) Persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Persepsi ini adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah.
- b) Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, mengetik, dan sebagainya.
- c) Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.
- d) Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan yang dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

---

<sup>31</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 52.

<sup>32</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 50-58.

<sup>33</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.52.

- e) Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan, dan irama yang tepat.<sup>34</sup>
- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.<sup>35</sup>
- g) Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.<sup>36</sup>

**c. Hasil Belajar PKn**

Hasil belajar PKn adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi PKn berdasarkan hasil dari pengalaman atau pelajaran setelah mengikuti pembelajaran secara periodik dalam kelas. Dengan selesainya proses belajar mengajar diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar atau penguasaan siswa atau terhadap materi PKn yang diberikan oleh guru. Dari hasil evaluasi ini akan dapat diketahui hasil belajar siswa yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.<sup>37</sup>

Adapun hasil belajar PKn meliputi:

- 1) Pemahaman akan hak dan kewajiban diri sebagai warga negara, yaitu aspek kognitif sebagai hasil belajar mata pelajaran PKn.
- 2) Kepribadian, yaitu beberapa aspek kepribadian sebagaimana disebutkan dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum.

---

<sup>34</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 53.

<sup>35</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm.52-53.

<sup>36</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 53.

<sup>37</sup> Supriya, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, hlm. 241.

3) Perilaku berkepribadian, yaitu berbagai bentuk perilaku sebagai penerjemahan dimilikinya ciri-ciri kepribadian warga negara Indonesia.<sup>38</sup>

**d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PKn**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Adapun yang termasuk faktor intern adalah sebagai berikut:

a) Aspek fisiologis

Aspek fisiologis yaitu kondisi yang menyangkut kesehatan peserta didik, dan yang berhubungan dengan kemampuan gerak.

b) Aspek psikologis, yaitu meliputi

1) Minat

Minat yaitu suatu rasa lebih suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dan rasa itu muncul karena adanya daya tarik dari suatu hal itu atau memang telah mempunyai rasa ketertarikan sebelumnya. Sebagaimana menurut Dalyono bahwa minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari.<sup>39</sup> Jadi apabila seseorang mempunyai minat terhadap suatu kegiatan maka ia akan memperhatikan terus-menerus kegiatan itu dengan disertai rasa senang.

2) Kecerdasan/Intelegensi atau kemampuan kognitif

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Ini berarti bahwa guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas inteligensi anak dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan

---

<sup>38</sup> Supriya, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, hlm. 248.

<sup>39</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 56.

apersepsi, yaitu bahan yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai bahan pelajaran baru.<sup>40</sup>

### 3) Bakat

Menurut Hilgard yang dikutip oleh Slameto, bakat adalah: “*the capacity to learn*”. Dengan perkataan lain bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.<sup>41</sup>

### 4) Motivasi

Motivasi yaitu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Atau bisa diartikan dengan daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan.<sup>42</sup>

Dalam perkembangan selanjutnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- (a) Motivasi intrinsik, adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar.<sup>43</sup> Motivasi ini umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.<sup>44</sup>
- (b) Motivasi ekstrinsik, adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.<sup>45</sup>

---

<sup>40</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 40.

<sup>41</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 57.

<sup>42</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 57.

<sup>43</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan; dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 136-137.

<sup>44</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 57.

<sup>45</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan; dengan Pendekatan Baru*, hlm. 137.

Kurangnya atau ketiadaan motivasi, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal, akan menyebabkan kurang bersemangatnya peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Maka pendidik sebelum memulai pembelajaran sebaiknya memberikan motivasi yang cukup sehingga peserta didik senantiasa bersemangat dalam kegiatan belajarnya.

## 2) Faktor Ekstern

Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

Mengenai faktor sosial lingkungan dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

- (a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.
- (b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar.
- (c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

Sedangkan faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah sebagai berikut:

- (a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara, keadaan sinar dan keadaan suara yang ada di sekitar tempat belajar.
- (b) Lingkungan instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, dan lain sebagainya.

(c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa.<sup>46</sup>

### **3. Pembelajaran Kooperatif Metode *Jigsaw***

#### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Oemar Hamalik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>47</sup>

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu kata *Cooperation* artinya kerjasama.<sup>48</sup> Menurut Wina Sanjaya, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang heterogen.<sup>49</sup>

Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama.<sup>50</sup> Jadi, pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centre*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam

---

<sup>46</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Aruzz Media, 2010), hlm. 26-28.

<sup>47</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hlm 57.

<sup>48</sup> W.J.S. Poerwodarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 60

<sup>49</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm. 241.

<sup>50</sup> Etin Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, hlm.

mengaktifkan siswa.<sup>51</sup> Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang atau lebih untuk menguasai materi yang disampaikan guru.<sup>52</sup>

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sistematis menggabungkan interaksi antara sesama siswa untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dirancang berdasarkan kesadaran bahwa manusia adalah makhluk sosial. Karena satu sama lain saling membutuhkan, maka harus ada interaksi antar sesama agar manusia yang berbeda terhindar dari kesalahpahaman antar sesamanya.

## **b. Dasar Pembelajaran Kooperatif**

Segala kegiatan pasti mempunyai tujuan dan dasar dalam melakukannya. Begitu juga dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif juga terdapat dasar pedagogis dan dasar psikologis.

Belajar bertujuan mendapatkan pengetahuan, sikap kecakapan, dan keterampilan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu metode atau cara. Dalam proses belajar mengajar metode belajar kelompok merupakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik. Menurut Bimo Walgito dasar dari belajar kelompok dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

### 1) Dasar Yuridis

Dasar yuridis sebagai dasar yang berkaitan dengan masalah pendidikan dan pengajaran. Hal tersebut tercermin dalam UU RI No. 20

---

<sup>51</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 23

<sup>52</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron, (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 8.



Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 berbunyi bahwa jenis pendidikan adalah kelompok yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>53</sup>

Begitu juga terdapat dalam PP No 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan Bab IV pasal 19 berbunyi “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.”<sup>54</sup>

## 2) Dasar Psikologis

Dasar Psikologis akan terlihat pada diri manusia tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan tersebut dapat digolongkan ke dalam tiga golongan utama secara hakiki yaitu:

- a) Kegiatan yang bersifat individual
- b) Kegiatan yang bersifat Sosial, serta

---

<sup>53</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2006 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 8.

<sup>54</sup> PP. No. 19 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, (Departemen Agama RI, 2006), hlm. 115.

c) Kegiatan yang bersifat ketuhanan.<sup>55</sup>

### 3) Dasar Religius

Selain dua dasar di atas, pembelajaran kooperatif juga memiliki dasar agama yang termaktub dalam Q.S al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ  
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertaqwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksanya”. (Q.S. al-Maidah: 2).<sup>56</sup>

Dari ayat di atas maka dapat diketahui bahwa prinsip kerjasama dan saling membantu dalam kebaikan sangat dianjurkan oleh agama Islam.

### c. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif memiliki unsur-unsur yang saling terkait, yakni:

#### 1) Saling ketergantungan positif (*positif interdependence*)<sup>57</sup>

*Positif Interdependence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.<sup>58</sup> Pembelajaran Kooperatif menghendaki adanya

---

<sup>55</sup> Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta, Andhi Offset: 2005), hlm. 128.

<sup>56</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2010), hlm. 349.

<sup>57</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, hlm. 32

<sup>58</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, hlm. 60.

ketergantungan positif saling membantu dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi diantara siswa.<sup>59</sup>

## 2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)

Pembelajaran Kooperatif menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberi balikan tentang hasil belajar anggota-anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa harus bertanggungjawab terhadap tugas yang diemban masing-masing anggota.<sup>60</sup>

## 3) Tatap muka (*Interaction face to face*)

*Interaction face to face*, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa perantara.<sup>61</sup> Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling tatap muka sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama teman. Interaksi semacam ini memungkinkan anak menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena siswa sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya dari pada dari guru.<sup>62</sup>

## 4) Keterampilan Sosial (*Social Skill*)

Unsur ini menghendaki siswa untuk dibekali berbagai keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi yang lain,

---

<sup>59</sup> Trianto, *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 43.

<sup>60</sup> Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 122

<sup>61</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, hlm. 60-61

<sup>62</sup> Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 122

mandiri, dan berbagai sifat yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.<sup>63</sup>

#### 5) Proses Kelompok (*Group Processing*)

Proses ini terjadi ketika tiap anggota kelompok mengevaluasi sejauh mana mereka berinteraksi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama. Kelompok perlu membahas perilaku anggota yang kooperatif dan tidak kooperatif serta membuat keputusan perilaku mana yang harus diubah atau dipertahankan.

Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif akan mendorong terciptanya masyarakat belajar (*learning community*). Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari hasil kerjasama dengan orang lain berupa sharing individu, antar kelompok dan antar yang tahu dan belum tahu.<sup>64</sup>

#### **d. *Jigsaw* Sebagai Salah Satu Metode dalam Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif dengan metode *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aroson dkk. *Jigsaw* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini 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 siap memberikan materi tersebut kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun sosial siswa sangat diperlukan.<sup>65</sup>

Menurut Piaget dalam Sanjaya perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu (1) kematangan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf, (2) pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan dunianya, (3) interaksi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang

---

<sup>63</sup> Mulyana Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 113

<sup>64</sup> Saeful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfa Beta, 2003), hlm. 89.

<sup>65</sup> M. Ibrahim, dkk., *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: University Press, 2000), hlm. 21

diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan (4) ekuilibrase, yaitu adanya kemampuan atau sistem yang mengatur dalam organisme agar dia selalu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Selain itu, metode pembelajaran *Jigsaw* ini dilandasi oleh teori humanis. Alasannya adalah bahwa teori belajar humanistik menjelaskan bahwa pada hakekatnya setiap diri manusia adalah unik, memiliki potensi individual dan dorongan internal untuk berkembang dan menentukan perilakunya.<sup>66</sup>

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Jigsaw*

Kelebihan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif
- 2) Menjalin/mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa
- 4) Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dari pada guru

Adapun kekurangan dari pembelajaran kooperatif *Jigsaw* ada yaitu:

- 1) Guru dan siswa kurang terbiasa dengan metode ini karena masih terbawa kebiasaan menggunakan metode konvensional, dimana pemberian materi terjadi secara satu arah.
- 2) Memerlukan waktu yang relatif lama.
- 3) Tidak efektif untuk siswa yang banyak
- 4) Memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari guru
- 5) Memerlukan persiapan yang matang.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan "KTSP")*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 246.

<sup>67</sup> <http://www.gurukelas.com/2012/09/cooperative-learning-dengan-teknik-jigsaw-metode-jigsaw.html>. Diakses Pada tanggal 4 September 2012

#### **f. Langkah-langkah Penerapan Metode *Jigsaw***

Langkah-langkah dalam penerapan *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

1. Pilih materi pembelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
2. Bagilah peserta menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah peserta 25 sedang jumlah segmen ada 5 maka masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.
3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca, memahami dan mendiskusikan serta membuat ringkasan materi pembelajaran yang berbeda.
4. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompoknya.
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan seandainya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
6. Berilah siswa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang mereka pelajari.
7. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

Dalam metode *Jigsaw*, setiap tim bertanggung jawab untuk menyelesaikan materi pembelajaran yang ditugaskan kepadanya kemudian mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompoknya yang lain. Dari kelompok awal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dan terbentuk kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi-materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok. Kemudian setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, masing-masing anggota kembali ke kelompok semula, kemudian masing-masing anggota secara bergantian mengajarkan materi yang telah diperoleh dari hasil pertemuan diskusi

dengan kelompok ahli. Selanjutnya diakhiri dengan pemberian kuis secara individu oleh guru.<sup>68</sup>

Menurut Wena penggunaan model pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.<sup>69</sup>

Metode *Jigsaw* ini diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan stimulus kepada peserta didik untuk menyelidiki dan mempelajari sendiri materi pelajaran, sebelum guru memberikan penjelasan. Adapun bentuk stimulus yang diberikan oleh guru adalah menemukan permasalahan kemudian diungkapkan dalam bentuk pertanyaan. Dari pertanyaan yang diajukan inilah, peserta didik diharapkan lebih terfokus pada proses pembelajaran dan merasa memiliki proses pembelajaran.<sup>70</sup>

### **C. RUMUSAN HIPOTESIS**

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah bahwa dengan pembelajaran kooperatif metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Tahun Pelajaran 2012/2013.

---

<sup>68</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), hlm. 82-83.

<sup>69</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 2-3

<sup>70</sup> Melvin L Silberman., *Aktive Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), hlm. 164.