

BAB II

KAJIAN TEORI

1.1 Strategi Pembelajaran Kooperatif

1.1.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2011:15) menyatakan bahwa *“In Kooperatif learning methods, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”*. yang artinya adalah *kooperatif learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar .

Pembelajaran *cooperative* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaborasi yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen (Slavin dalam Solihatin, dkk, 2008: 4).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* adalah cara belajar dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama dan diarahkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.1.2 Strategi Pembelajaran Tipe Jigsaw

Rahman (2014:4) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran *cooperative* yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Untuk melaksanakan pembelajaran *cooperative tipe jigsaw*, disusun langkah-langkah pokok sebagai berikut. 1) Pembagian Tugas, (2) Pemberian lembar ahli, (3) Mengadakan diskusi, (4) Mengadakan kuis. Adapun rencana pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* ini diatur secara instruksional sebagai berikut:

- a. Membaca siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi
- b. Diskusi kelompok ahli: siswa dengan topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut.
- c. Diskusi kelompok: ahli kembali kekelompok asalnya untuk menjelaskan topik pada kelompoknya.
- d. Kuis: siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua topik.
- e. Penghargaan kelompok: perhitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

Trianto dalam Rahman (2014:6) menuliskan langkah-langkah pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* yaitu:

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang anggotanya 4-6 orang.
2. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk tesk yang dibagi-bagi menjadi beberapa subbab.
3. Setiap anggota kelompok membaca subbab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari subbab yang sama bertemu dengan kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
5. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
6. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berpakuis individu.
7. Para anggota dari tim-tim berbeda dengan topic yang sama (missal topik ahli 1) berkumpul pada sebuah meja, seluruh siswa dengan topik ahli dua berkumpul pada meja lain, dan seterusnya.
8. Kemudaiian siswa itu kembali pada kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari pada pertemuan tim ahli.

Skor yang diperoleh siswa dalam evaluasi selanjutnya diproses untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan diberikan kepada kelompoknya:

1. Menghitung skor individu dan skor kelompok.

Perhitungan skor tes individu bertujuan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih skor tes individu terdahulu dengan skor akhir.

Tabel 2.1
Nilai perkembangan individu

No	Skor tes	Nilai Perkembangan
1	Lebih dari 10 point dibawah skor awal	5
2	10 point sampai satu poin dibawah skor awal	10
3	Skor awal sampai 10 poin diatasnya	20
4	Lebih dari 10 data skor awal	30
5	Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

(sumber :slavin (2010:159))

2. Memberikan penghargaan kelompok

Skor kelompok dapat dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan oleh anggota kelompok. Penghargaan kelompok, tingkat penghargaan ini diambil dari hasil tes yang diadakan setelah selesai satu sub pokok bahasan.

Tabel 2.2
Penghargaan kelompok

No	Rata-rata Kelompok	Penghargaan
1	15 poin	Kelompok baik
2	20 poin	Kelompok hebat
3	25 poin	Kelompok super

(sumber : Slavin (2010: 159))

2.1.3. Fase kooperatif Tipe Jigsaw

Lie dalam Rahman(2014:6) menyatakan ada 7 fase yang harus ditempuh dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw . adapun 7 fase tersebut adalah:

Fase 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.
Fase 2	Menyajikan informasi. Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan menyampaikan berbagai fakta, pengalaman fenomena fisik yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
Fase 3	Kelompok asal. Siswa dikelompokkan menjadi kelompok asal dengan anggota kelompok 4-6 orang dengan kemampuan akademik yang heterogen. Setiap anggota kelompok harus mereka pelajari.
Fase 4	Kelompok ahli. Siswa memperoleh topic yang sama berdiskusi dalam kelompok yang disebut kelompok ahli.
Fase 5	Tim ahli kembali kekelompok asal. Siswa kembali kekelompok asal untuk menjelaskan secara bergantian kepada anggota kelompoknya apa yang mereka dapat dari kelompok ahli.
Fase 6	Evaluasi. Semua siswa diberi tes yang mencakup semua topik.
Fase 7	Memberikan penghargaan. Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun secara kelompok. S

Sumber (rahman:2014:7)

2.1.4 Keuntungan dan kelemahan strategi pembelajaran Tipe Jigsaw

1. Keuntungan Strategi Pembelajaran Jigsaw

Hamdayana (tahun 2012 :89) Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pembelajaran *Jigsaw* memiliki beberapa kelebihan berikut.

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

2. Kelemahan Strategi Pembelajaran Jigsaw

Beberapa hal yang bisa menjadi kelemahan aplikasi model ini dilapangan, menurut Roy Killen (1996) adalah sebagai berikut.

- a. Prinsip utama pembelajaran ini adalah '*peer teaching*', pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan di diskusikan bersama siswa lain.
- b. Apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.

- c. *Recor* siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut.
- d. Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- e. Aplikasi metode ini pada kelas yang lebih besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit.

Dalam penerapannya sering dijumpai beberapa permasalahan, diantaranya berikut ini.

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- d. Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua,
- e. Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering terjadi sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- f. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikat proses pembelajaran.

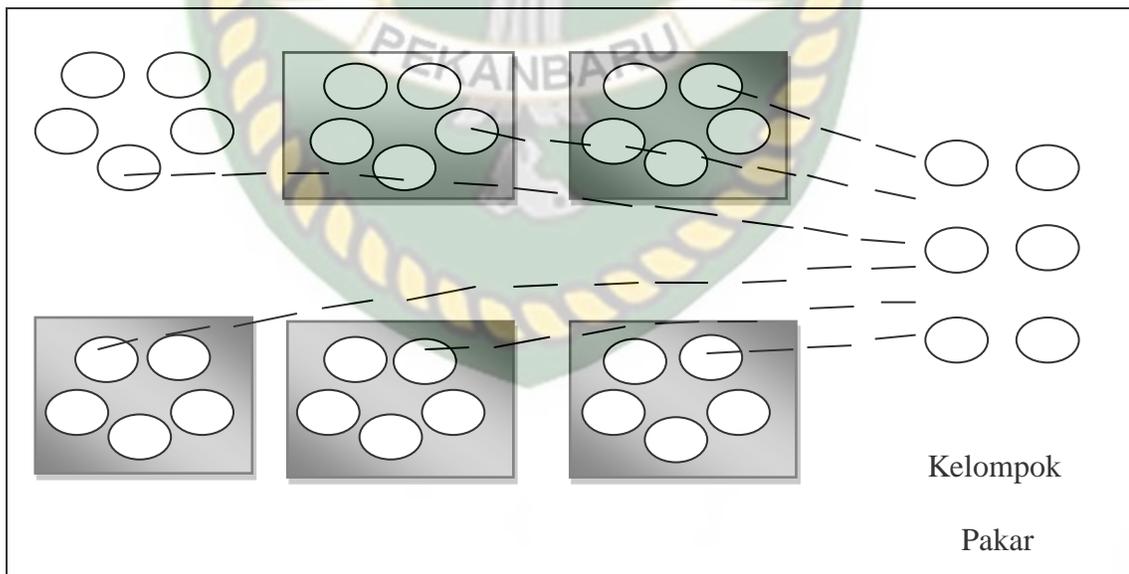
3. Pengontrolan Metode Cooperatif Jigsaw

Dalam model pembelajaran *Cooperatif tipe jigsaw* memiliki kelemahan seperti yang diungkapkan diatas.sehingga diperlukan pengendalian untuk mengatasi kelemahan dari model ini yaitu:

1. Meningkatkan rasa percaya didri siswa dalam berdiskusi, hal ini bertujuan agar siswa dapat menyampaikan setiap pendapatnya.
2. Membentuk kelompok yang heterogen
3. Membagi materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa
4. Jumlah siswa yang mencukupi
5. Mengelompokkan tim ahli sesuai dengan kemampuannya

3.1.5 Penerapan Srategi Pembelajaran Jigsaw

Wena (2009: 194) mengemukakan langkah-langkah strategi *jigsaw* adalah sebagai berikut:



a. Pembentukan kelompok asal

Setiap kelompok asal terdiri dari 4-6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda.

b. Pembelajaran pada kelompok asal

Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari sub materi pelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.

c. Pembentukan kelompok ahli

Masing-masing ketua kelompok asal membagi tugas kepada salah seorang anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu sub materi pelajaran. Setiap anggota membaca sub materi yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Kemudian masing-masing ahli sub materi yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membuat kelompok baru yang disebut dengan kelompok ahli.

d. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut sub materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

e. Diskusi kelompok asal

Anggota kelompok ahli kembali kekelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai sub materi pelajaran yang menjadi keahiannya kepada kelompok anggota asal lain sehingga semuanya mendapatkan giliran.

f. Diskusi kelas

Kelompok asal mendiskusikan materi yang belum mereka pahami secara bersama-sama. Agar mereka memahami semua materi.

g. Pemberian kuis

Pemberian kuis dilakukan setelah diskusi selesai, sehingga untuk mengetahui pemahaman siswa maka guru dapat melakukan kuis dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang mengenai diskusi.

h. Pemberian penghargaan kelompok

Pemberian penghargaan kelompok adalah pemberian tingkatan kelompok yang baik, super, dan cukup baik. Penghargaan kelompok ini diberikan dengan tujuan agar siswa menjadi lebih aktif dalam belajar untuk mencapai hasil yang baik.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan paling pokok dalam proses belajar-mengajar manusia, terutama dalam pencapaian tujuan institusional suatu lembaga pendidikan atau sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil tidaknya suatu pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar-mengajar yang dialami oleh individu.

Rusman (2013: 7) belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Yang dimana aktivitas yang bersifat psikologis adalah aktivitas yang merupakan proses mental, seperti aktivitas bervikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis adalah aktivitas yang merupakan aktivitas proses penerapan atau praktik, membuat karya (produk), apresiasi.

Arsyad (2011 : 1) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar adalah suatu proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (James O. Whittaker dalam Aunurraman, 2010 : 35). Belajar juga diartikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Gagne dalam Dahar, 1984 : 64).

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Hamalik (2012 : 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as*

the modification or strengthening of behavior through experiencing). Yang artinya belajar bukanlah suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi adalah suatu proses dan pengalaman. Hasilnya juga bukan hanya penguasaan hasil latihan saja tetapi juga perubahan kelakuan.

2.3 Hasil Belajar

Aktivitas dan usaha yang dilakukan untuk mencapai perubahan merupakan proses belajar, sedangkan perubahan itu merupakan hasil belajar. Hasil belajar tersebut diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan faktor penting dalam pendidikan, secara umum hasil belajar selalu dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”. Dimiyati dan Mudjiono (2013 : 20) menyatakan bahwa”hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru.Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring.Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa”.Hal ini didukung oleh Purwanto(2011:46) hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar-mengajar.

Berdasarkan uraian diatas diperoleh suatu kesimpulan hasil belajar adalah tolak ukur atau Patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pembelajaran setelah mengalami pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes.

2.4.1 Hasil Belajar Ekonomi.

Dimana dalam model pembelajaran ini masing-masing siswa memiliki tanggung jawab atas materi pembelajaran, dan mampu menyampaikan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya . Dengan tanggung jawab seperti ini maka akan mendorong semua anggota kelompok untuk melakukan aktivitas dan mempelajari materi tersebut, menghargai hasil karya orang lain serta memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk mengemukakan ide sehingga akan terjalin interaksi dan kerja sama antar siswa akademik tinggi dan akademik rendah dalam kelompoknya maupun antar kelompok.

2.4.2 Pengukuran Hasil Belajar

Menurut Djali, dkk (2008:3) pengukuran sebagai proses memasang fakta-fakta suatu objek dengan satuan tertentu, sedangkan penilaian adalah suatu proses membandingkan suatu objek dengan mempergunakan patokan yaitu baik, tidak baik, memenuhi syarat, tidak memenuhi syarat dan sebagainya.

2.4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam belajar tentu menciptakan hasil. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh beberapa factor pendukung dan factor kekurangannya. Hasil belajar yang dicapai setiap orang tidaklah sama tergantung factor pendukungnya. Musfiqom (2012 : 8) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari diri siswa (*internal faktor*) dan faktor yang datang dari dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (*external faktor*). Yang artiya faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah menyangkut kemampuan yang ada pada diri siswa.

Slameto(2013:54) faktor- faktor yang mendorong belajar dapat digolongkan kedalam dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Adapun dua faktor ini yaitu:

A. Faktor intern

1. Faktor Jasmaniah

a. Faktor kesehatan

Sehat dalam arti keadaan fisik yang baik yang jauh dari penyakit. Kesehatan inilah yang akan mempengaruhi belajar mereka.

b. Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau anggota badan. Cacat ini dapat berupa buta, patah kaki, tangan, tuli maupun setengah tuli. Keadaan ini juga

mempengaruhi belajar, karena dengan cacat tubuh akan menimbulkan gangguan pada mereka.

2. Faktor Psikologis

a. *Intelegensi*

Intelegensi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi belajar. Karena siswa yang memiliki intelegensi tinggi akan lebih berhasil dibandingkan dengan siswa yang memiliki intelegensi yang rendah. Intelegensi merupakan kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif .

b. **Perhatian**

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi. Artinya adalah mata hanya tertuju pada satu objek yaitu apa yang sedang dipelajari, sehingga perhatian adalah aspek yang paling penting bagi siswa agar pelajaran dapat diterimanya (Gazali dalam Slameto(2013: 56) .

c. **Minat**

(Hilgard dalam Slameto, 2013:57) memberikan rumusan tentang minat yaitu “*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”. Yang artinya adalah minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat memberikan pengaruh yang besar yang terhadap belajar, karena dengan adanya minat

dapat menimbulkan rasa senang terhadap pelajaran sehingga, siswa dapat menerima pelajaran dengan lebih baik.

d. Bakat

Bakat juga adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar. Bakat merupakan kemampuan untuk belajar (Hilgard dalam Slameto, 2013:57). Bakat ini ada karena sudah dilatih sehingga, ia memiliki kecakapan atas bakatnya tersebut.

e. Motif

Motif merupakan tujuan apa yang ingin dicapai untuk belajar. *Motif* inilah yang menjadi faktor pendorong untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan. Sebagai pendidik haruslah memahami *motif* siswa untuk belajar sehingga, guru dapat memberikan dorongan kepada siswa agar apa yang ingin dicapai siswa dapat tercapai.

f. Kematangan

Kematangan merupakan suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, yaitu alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan suatu kecakapan baru. Misalnya kakinya sudah dapat digerakkan, jari-jarinya sudah siap untuk menulis, serta otaknya sudah mampu untuk menulis.

B. Faktor-faktor Ektern

1. Faktor keluarga

a. Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik merupakan faktor penting yang dapat membentuk karakter anak. Orang tua yang tidak peduli dengan pendidikan anaknya pada umumnya menimbulkan anak malas untuk belajar karena tidak mendapatkan perhatian dari orang utama yang ia harapkan. Tetapi jika orang tua peduli akan pendidikan anak, setiap pulang sekolah orang tua bertanya bagaimana belajarnya di sekolah, apakah ada tugas anak, apakah anak mengerti dengan tugasnya, sehingga dari beberapa pertanyaan orang tua tersebut dapat menimbulkan motivasi anak untuk belajar.

b. Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga adalah hubungan antara orang tua dan anak, anak dengan saudaranya yang lain, relasi ini sangat mempengaruhi belajar anak. Relasi ini dapat berbentuk kasih sayang orang tua kepada anak, anak dengan anggota keluarga lainnya. Jika relasi dalam suatu keluarga diwarnai dengan kasih sayang maka, anak akan merasa nyaman berada di dalam keluarga tersebut. Sehingga menimbulkan anak merasa tertarik untuk belajar agar orang tuanya merasa senang akan dirinya. Namun sebaliknya, jika keluarga tersebut diwarnai dengan kebencian serta keributan maka, anak tidak akan merasa nyaman di rumah dan akan mencari kenyamanan di luar rumah, sehingga untuk belajar anak menjadi malas karena sibuk mencari kenyamanan di luar rumah.

c. Suasana Rumah

Suasana rumah juga merupakan menjadi faktor pendorong eksternal anak untuk belajar. Suasana rumah yang dimaksudkan adalah apakah suasana rumah suasana rumah didukung untuk belajar, apakah rumah sering dipakai untuk pertemuan atau hanya untuk anggota keluarga saja. Jika rumah sering dipakai untuk acara misalnya, syukuran, pesta, pertemuan tentu dapat mengganggu anak untuk belajar karena suasana yang ramai dan jauh dari ketenangan. Tetapi sebaiknya, jika rumah hanya dipakai untuk keluarga saja maka, anak akan tertarik untuk belajar.

d. Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi sangat mempengaruhi belajar anak. Dalam belajar harus didukung oleh fasilitas yang memadai misalnya, buku paket, internet, ruang belajar, perlindungan kesehatan, meja, kursi, penerangan, alat tulis. Untuk memenuhi semua ini harus didukung oleh material berupa uang

Jika anak hidup dalam keluarga kurang mampu maka kebutuhan pokok saja tidak terpenuhi maka, anak akan merasa terganggu dan merasa minder dengan teman yang lainnya, sedangkan anak yang tergolong mampu juga sering sekali menyalahgunakan kelebihan materialnya ke arah yang salah.

e. Perhatian Orang Tua

Anak cenderung sekali mengharapkan kasih sayang yang paling utama adalah dari orang tuanya. Karena tempat utama anak untuk mengungkapkan perasaannya adalah orang tuanya terutama ibunya. Jika anak tidak mendapat kasih sayang dari orang tua maka, anak cenderung mencarinya diluar rumah melalui

pergaulan nya diluar. Jika sudah begini maka, anak akan mengabaikan belajarnya karena, sering keluar rumah. Sehingga orang tua harus memberikan perhatian kepada anak serta meluangkan waktu untuk anak agar anak termotivasi untuk selalu di rumah serta belajar di rumah.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran serta waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

a. Metode Mengajar

Metode mengajar dapat mempengaruhi belajar. Metode mengajar merupakan suatu cara yang harus dilalui dalam mengajar. metode mengajar yang baik akan membawa pengaruh yang baik juga terhadap belajar siswa, namun sebaliknya jika metode belajarnya yang kurang baik maka, akan membawa pengaruh yang tidak baik juga. Sehingga pendidik harus dapat menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan metode yang digunakan apakah sudah tepat.

b. Kurikulum

Kurikulum merupakan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu .kurikulum yang kurang baik akan berpengaruh terhadap belajar.

Kurikulum yang tidak baik adalah kurikulum yang terlalu padat. Hal ini akan membuat siswa kesulitan dalam memahaminya, karena jauh dari kemampuan siswa, tidak sesuai dengan minat serta bakatnya.

c. Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar dan mengajar akan terjadi jika ada dua komponen yang utama yaitu adanya guru dan siswa. Sehingga diharapkan guru dapat membentuk hubungan yang baik dengan siswa karena, hal ini dapat mempengaruhi belajar siswa. Misalnya, rasa senang dengan guru, tidak memaksakan kehendak kepada anak. Dengan begitu anak akan senang dengan gurunya serta pelajarannya.

d. Relasi Siswa dengan Siswa

Guru yang kurang mendekati siswa dan kurang bijaksana, tidak akan melihat bahwa di dalam kelas ada siswa yang bermasalah atau tidak misalnya, di dalam kelas ada kelompok antar siswa, jiwa kelas tidak terbina, bahkan hubungan siswa dengan siswa lainnya tidak terjalin dengan baik.

e. Alat Pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan tersebut. Jika alat pelajaran lengkap akan mendorong siswa untuk belajar.

f. Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya, perlu memberi pelajaran diatas ukuran standar. Akibatnya siswa merasa kurang mampu dan takut pada guru. Bila banyak yang tidak berhasil dalam mempelajari mata pelajarannya, guru semacam itu merasa senang.

g. Metode Belajar

Banyak siswa yang melaksanakan metode belajar yang salah. Untuk memperbaiki ini diperlukan pembinaan dari guru dengan membimbing siswa dalam belajarnya. Guru juga dapat memberikan arahan kepada siswa bagaimana cara belajar yang baik dan kapan waktu belajar.

h. Tugas Rumah

Waktu belajar yang utama adalah di sekolah, sedangkan dirumah, anak lebih suka untuk menghibur diri. Jadi guru diharapkan tidak memberikan pekerjaan rumah terlalu banyak kepada siswa agar siswa dapat melakukan kegiatan lainnya.

3. Faktor Masyarakat

a. Kegiatan Siswa dalam Masyarakat

Kegiatan siswa dalam bermasyarakat dapat berupa mengikuti organisasi. Kegiatan ini memang menguntungkan bagi siswa dalam membentuk kepribadian dalam dirinya. Namun, semakin lama siswa menghabiskan waktunya di masyarakat tentu akan membuat dirinya lupa untuk belajar. Sehingga orang tua harus membatasi kegiatan anak di luar rumah.

b. Teman Bergaul

Teman bergaul adalah aspek yang paling berpengaruh kepada siswa. Karena dari pergaulan inilah yang paling cepat masuk dalam diri siswa. Jika pergaulan siswa tergolong positive maka, anak akan menjadi baik dalam belajar. Namun sebaliknya, jika pergaulan siswa tergolong negative maka, anak akan menjadi rusak. Dengan ini diharapkan orang tua memperhatikan pergaulan anaknya.

c. Bentuk kehidupan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga mempengaruhi terhadap belajar siswa, jika lingkungan masyarakat siswa tergolong masyarakat yang tidak peduli dengan pendidikan maka siswa pun akan terpengaruh untuk malas belajar. Namun sebaliknya, jika lingkungan masyarakat siswa tergolong masyarakat adalah peduli dengan pendidikan maka siswa pun akan terdorong untuk belajar seperti orang-orang di masyarakatnya.

2.4 Pengertian Media Gambar

Media belajar merupakan faktor pendorong untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Arif, dkk (2010:28) menyatakan bahwa media gambar/foto adalah bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Gambar dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Azhar (2010: 113) Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Media gambar dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh guru tentang materi pembelajaran. Seperti yang pepatah cina

yang menyatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada beribu kata (Musfiqon dalam Sadiman).

2.5. Hubungan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Gambar dengan Hasil Belajar

Slameto(2010: 2) 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 lingkungannya. Dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran sebagai pendorong siswa agar belajar lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dengan didorong oleh media gambar.

Model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw*, akan dapat menanamkan rasa tanggung jawab kepada siswa. Setiap siswa akan diberikan tanggung jawab materinya masing-masing sebagai tim ahli, serta bertanggung jawab untuk memahami materi tersebut kemudian menginformasikan kepada anggota kelompoknya. Dengan adanya tanggung jawab yang diberikan kepada setiap siswa untuk memahami materinya masing-masing akan meningkatkan keinginan siswa untuk mencari dan mengumpulkan bahan materi yang akan mereka jelaskan kepada teman kelompoknya.

Penggunaan gambar pada pelajaran ekonomi akan membantu siswa lebih mudah untuk menguasai materi yang diberikan, karena gambar dapat merangsang daya pikir setiap siswa untuk mendeskripsikan maksud dari gambar.

Hubungan dari pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dengan Gambar terhadap hasil belajar siswa adalah melalui gambar siswa akan lebih mudah untuk memahami maksud dari materi yang diberikan kepadanya sedangkan pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* akan membimbing setiap siswa untuk bertanggung jawab dalam menguasai materi yang menjadi tanggung jawabnya dan menjelaskan kepada anggota kelompoknya mengenai materi tersebut. Hal tersebut tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.6. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Ramadhani (2013) meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Pera Konsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Kuantan Mudik, penerapan pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan aktivitas guru dalam pembelajaran juga baik dengan hasil nilai 77,96
2. Yesi Karsila (2016) meneliti tentang Penerapan Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP IT AL-HISA Pekanbaru, penerapan pembelajaran ini, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklus tahapnya mengalami peningkatan yaitu dengan hasil 80,12.
3. Pesa Desgamalia (2016) tentang penerapan model pembelajaran *Kooperatif TipeJigsaw* II Dengan Menggunakan Handout Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Biologi Siswa Kelas VII, SMPN I Tambang Tahun

Ajaran 2015/2016, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu 84,75.

Adapun yang menjadi penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian Ramadhani terletak pada media yang digunakan serta tempat penelitian. Adapun media yang digunakan Ramadhani yaitu peta konsep sedangkan penulis menggunakan media gambar. penelitian Yesi Karsila terletak pada tempat penelitian. Penelitian Pesa Desgamalia terletak pada tempat penelitian serta media yang digunakan. Adapun media yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu dengan menggunakan *Handout*.

2.6 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan bahasan teori diatas, maka dapat dibangun kerangka pemikiran sebagai berikut:



2.7 Hipotesis Tindakan

Anggapan sementara yang dilakukan dalam penelitian ini (hipotesis) jika penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dengan Media Gambar diterapkan maka dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Datuk Batu Hampar Pekanbaru.

