

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode jigsaw

a. Pengertian strategi pembelajaran jigsaw

Strategi pembelajaran jigsaw adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran tersebut melalui penggunaan kelompok kecil yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Metode *Jigsaw* telah dikembangkan dan di uji coba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan teman-teman di Universitas John Hopkins pada tahun 1978.¹

Strategi ini terdiri dari 2 anggota kelompok, yaitu

1. Anggota kelompok asal. Anggota kelompok asal beranggotakan 4-5 orang, yang setiap anggota diberi nomor kepala 1-5.
2. Anggota kelompok ahli. Anggotanya adalah nomor kepala yang sama pada kelompok asal.

Materi disajikan peserta didik dalam bentuk teks dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain.

¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 235.

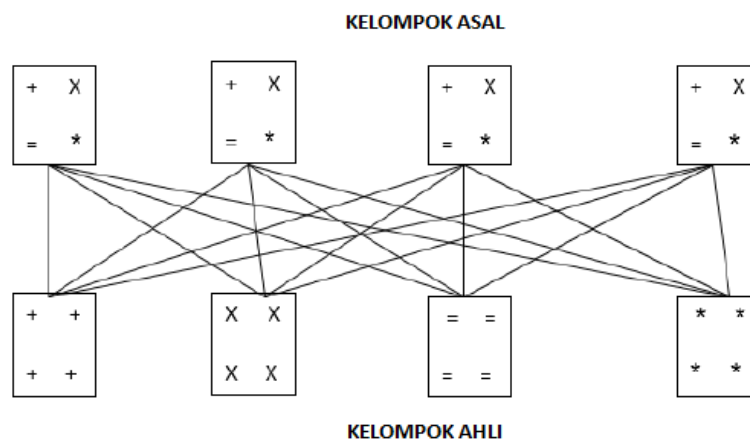
Teknik ini serupa dengan pertukaran antar kelompok. Bedanya setiap siswa akan menjelaskan materi yang mereka kuasai dari kelompok asal tadi, yang kemudian diharapkan siswa bisa membentuk atau menggabungkan materi menjadi pengetahuan yang padu.²

Jigsaw di desain selain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya dan diakhiri pembelajaran.

Dalam pembelajaran strategi jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu :

- 1) Kelompok kecil;
- 2) Belajar Bersama;
- 3) Pengalaman Belajar.

Gambar 2.1
Ilustrasi Pembelajaran Jigsaw



b. Dasar Metode jigsaw

Metode jigsaw sebagaimana proses pembelajaran kelompok lainnya merupakan cara yang efektif untuk membuat suasana kelas lebih bervariasi

²Mel Sibermen, *101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning)*, (Bandung : Nusa Media, 2004), hlm. 65

ketika diskusi. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya. Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami. Guru memilih menggunakan belajar kelompok pasangan untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan.³

Dalam islam juga menganjurkan proses pembelajaran dilakukan dengan bentuk kerjasama antar siswa dalam Q.S Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

“... dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran...”. (QS. Al-Maidah : 2)

Dari ayat diatas maka dapat diketahui bahwa prinsip kerjasama dan saling membantu dalam kebaikan juga sangat dianjurkan oleh agama (islam).

c. Unsur-unsur metode jigsaw

Adapun unsur-unsur dasar pembelajaran yang dilakukan diantaranya :

1. “Memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, ketrampilan, nila, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama;

³Tritanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 81

2. Pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.⁴

2. Metode Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Metode Pembelajaran Berbasis Masalah

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Karakter pembelajaran berbasis masalah :

1. Pelajaran berfokus pada pemecahan masalah,
2. Tanggung jawab untuk memecahkan masalah bertumpu pada dunia nyata siswa,
3. Guru mendukung proses saat siswa mengerjakan masalah secara langsung dan proses belajar mereka sendiri,
4. Menggunakan kelompok kecil,
5. Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan kembali apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.⁵

⁴AgusSupijono, *Cooperative Learning :Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta : PustakaPelajar, 2010), hlm. 58

⁵FirmanDwiyanto,dkk,*StrategiPembelajaranBerbasisMasalah*, (www.nulisbuku.com, 2016), hlm. 10

Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajarn dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok, disamping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah.

b. Langkah-langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran PBM

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran PBM paling sedikit ada delapan tahapan :

- 1) Mengidentifikasi masalah;
- 2) Mengumpulkan data;
- 3) Menganalisis data;
- 4) Memecahkan masalah berdasarkan pada data yang ada dan analisisnya;
- 5) Memilih cara untuk memecahkan masalah;
- 6) Merencanakan penerapan pemecahan masalah;
- 7) Melakukan ujicoba terhadap rencana yang ditetapkan;
- 8) Melakukan tindakan (action) untuk memecahkan masalah.

Empat tahap pertama mutlak diperlukan untuk berbagai kategori tingkat berpikir, sedangkan empat berikutnya harus dicapai bila pembelajaran dimaksudkan untuk mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi.

Menurut David Johnson dan Johnson (1994) mengemukakan 2 langkah strategi PBL melalui kegiatan kelompok :⁶

1. Mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik, hingga siswa menjadi jelas masalah apa yang dikaji.
2. Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab-sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai faktor baik faktor yang bisa menghambat maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah.
3. Merumuskan alternatif strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas.
4. Menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan.
5. Melakukan evaluasi, baik evaluasi proses (terhadap seluruh proses pelaksanaan kegiatan) maupun evaluasi hasil (terhadap akibat dari penerapan strategi yang diterapkan).

3. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku.⁷

⁶ Nunuk Suryani. dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm. 144

⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) Cet. Ke 7, hal. 1

Motivasi adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan aktifitas. Motivasi secara harfiah 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 dikehendaki.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain :⁸

1. Cita-cita / aspirasi siswa.
2. Kemampuan siswa.
3. Kondisi siswa dan lingkungan.
4. Unsur-unsur dinamis dalam belajar.
5. Upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Selain itu, ada beberapa yang mempengaruhi motivasi, ada 2 faktor yang mempengaruhi motivasi :

1. Motivasi intrinsik atau motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan.
2. Motivasi ekstrinsik atau motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar atau motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar.

⁸Taufik Udin, "Pengertian Motivasi Belajar Siswa Menurut Para Ahli Definisi," dalam <https://googleweblight.com/i?u=https://taufikudin.wordpress.com/category/pengertian-motivasi-belajar-siswa-menurut-para-ahli-definisi/&hl=id-ID>

Indikator motivasi yang ada pada diri seseorang adalah sebagai berikut :⁹

1. Tekun dalam menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Adapun fungsi dari motivasi menurut Ladeni adalah:¹⁰

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

⁹Amrih Emery Nashif, "Indikator Motivasi Belajar," dalam *amrih-emery-nashif.blogspot.com/2012/07/indikator-motivasi-belajar.html?m=1*, diakses 10 Februari 2020 Pukul 07.42 WIB

¹⁰Ladeni, Jariswandana, Yerizon, Nilawasti Z.A, "Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1, Tahun 2012, hal. 83

4. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Juga berarti hasil dari aktivitas mengetahui, yakni tersingkirnya suatu kenyataan kedalam jiwa hingga tidak ada keraguan terhadapnya. Pengetahuan adalah pengenalan yang menyeluruh terhadap suatu objek oleh seorang dari pengalaman dan bersifat subjektif maupun objektif. Objek yang dimaksud adalah materi pelajaran.

5. Media Pembelajaran

Media pengajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pengajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar-mengajar. Selain itu ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (hardwere) dan perangkat lunak (softwere). Hardwere adalah alat-alat yang dapat mengantarkan seperti overheadprojector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan softwere adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar sesuai tujuan pembelajaran.

6. Hasil belajar matematika

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor yang terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri (faktor internal) dan faktor yang terdapat di luar diri peserta didik (faktor eksternal).

Faktor internal atau faktor yang terdapat di dalam diri peserta didik antara lain sebagai berikut:

- a. Kurangnya kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Kurangnya bakat khusus untuk suatu situasi belajar tertentu.
- c. Kurangnya motivasi atau dorongan belajar.
- d. Situasi pribadi utama emosional yang dihadapi peserta didik pada waktu tertentu dapat menimbulkan kesulitan dalam belajar.
- e. Faktor jasmani yang tidak mendukung kegiatan belajar.
- f. Faktor *hireditas* (bawaan) yang tidak mendukung kegiatan belajar,

Adapun faktor yang terdapat diluar (eksternal) yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

- a. Faktor lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi belajar peserta didik.
- b. Situasi dalam keluarga mendukung peserta didik.
- c. Situasi lingkungan sosial yang mengganggu kegiatan belajar siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Penulis mengambil judul penelitian ini karena terinspirasi oleh berbagai jurnal yang dimiliki, hanya saja penulis mencari unsur beda dari penelitian terdahulu. Karena Kurikulum sekarang yaitu Kurikulum 13 lebih menekankan pada kehidupan nyata dalam keseharian. Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA* oleh Asep Ikin Sugandi,. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2011 di SMA Cimahi dengan mengambil kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif perbedaan peningkatan kemampuan berpikir logis dan perbedaan sikap siswa terhadap matematika antara siswa yang pembelajarannya menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan siswa yang pembelajarannya

menggunakan Pembelajaran Setting Kooperatif Jigsaw ditinjau secara keseluruhan siswa maupun berdasarkan kelompok kemampuan matematika siswa. Berdasarkan analisa, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan setting belajar kooperatif jigsaw memberikan pengaruh besar dibandingkan dengan pengaruh pembelajaran konvensional, level sekolah, dan kemampuan awal matematik serta kemandirian belajar siswa. Ditemukan juga interaksi antara pembelajaran dengan level sekolah dan antara pembelajaran dengan level kemampuan awal matematika siswa terhadap kemampuan komunikasi matematis. Temuan lainnya adalah terdapat asosiasi yang tinggi antara kemampuan pemecahan masalah dengan kemampuan komunikasi matematis, dan anantara kemampuan komunikasi matematis dengan kemandirian belajar.

2. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa SMA* oleh Asep Ikin Sugandi, dkk. Penelitian ini dilakukan di SMA BANDUNG sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komperehensifkualitasperbedaan kemampuan komunikasi matematis siswa ditinjau dari penggunaan pendekatan pembelajaran, level sekolah dan tingkat kemampuan awal siswa. Juga menganalisis secara komperehensif kualitas perbedaan kemandirian siswa ditinjau dari penggunaan pendekatan pembelajaran, level sekolah dan tingkat kemampuan awal siswa. Penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah dengan setting belajar

kooperatif jigsaw memberikan pengaruh besar dibandingkan dengan pengaruh pembelajaran konvensional, level sekolah, dan kemampuan awal matematik serta kemandirian belajar siswa. Ditemukan juga interaksi antara pembelajaran dengan level sekolah dan antara pembelajaran dengan level kemampuan awal matematika siswa terhadap kemampuan komunikasi matematis. Temuan lainnya adalah terdapat asosiasi yang tinggi antara kemampuan pemecahan masalah dengan kemampuan komunikasi matematis, dan antara kemampuan komunikasi matematis dengan kemandirian belajar.

3. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Setting Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMA* oleh Asep Ikin Sugandi.

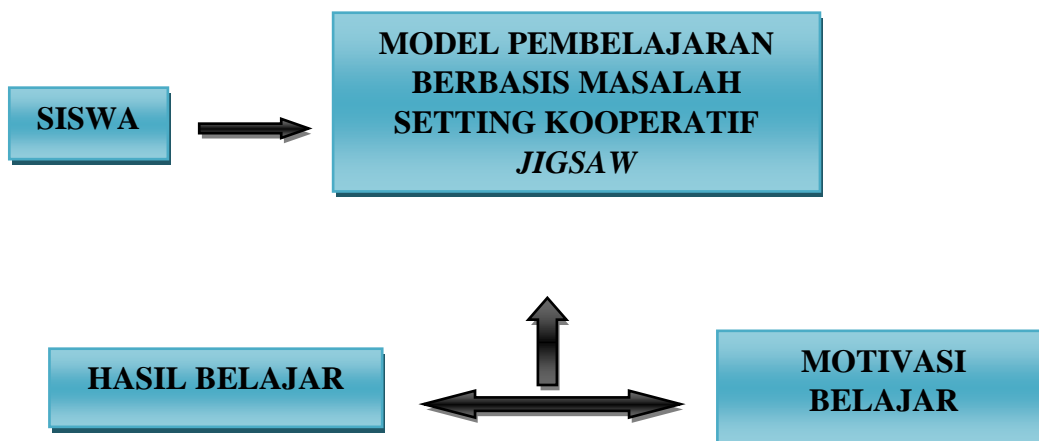
Kerangka Konseptual / Kerangka Berfikir Penelitian

Dalam penelitian ini, kerangka berfikir akan menjadi landasan untuk menjelaskan bagaimana motivasi dan hasil belajar mempengaruhi pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw. Untuk itu akan kami jelaskan bagaimana rasionalisasi kerangka berfikir sebagai berikut:

Model Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki peran yang sangat penting dalam proses motivasi dan hasil belajar siswa.

Gambar 2.2

**Kerangka Berpikir Penelitian Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Setting Kooperatif *Jigsaw***



Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar. Suatu pembelajaran akan membawa siswa kepada motivasi dan hasil belajar matematika siswa menjadi meningkat.

C. Hipotesis

Hipotesis menurut Nasution yang dikutip oleh Tukiran dan Hidayati dapat diartikan pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan

tentang apa saja yang kita amati dalam usaha memahaminya.¹¹ Apa yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam penelitian adalah melakukan pembuktian hipotesis.

Dalam penelitian ini yang hendak diuji kebenarannya adalah

a. Hipotesa Alternatif (H_a)

Ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan setting kooperatif jigsaw terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar.

¹¹ Tukiran Taniredja&Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif:Sebuah Pengantar* (Bandung:Alfabeta,2011)hlm.,25.