

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang dilakukan oleh setiap orang baik secara sadar maupun tidak sadar kehidupan kita sekarang ini belajar itu sangatlah dibutuhkan oleh peserta didik Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi proses melalui pengalaman-pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang demikian Aunurrahman (2016:35) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif” dan Slameto (2017:2) menyatakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri” selanjutnya Parwati, et al. (2018). menyatakan bahwa “belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya” kemudian Istiadah, (2017:7) menyatakan bahwa “belajar adalah kunci yang paling utama dari setiap usaha pendidikan suatu proses atau belajar hampir selalu mendapatkan tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya pendidikan”.

Hurit (2021:2) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan atau latihan secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan” kemudian Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016:2) “menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun yang tidak baik”. Maka penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang

berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau menghasilkan perubahan perilaku tentang pemahaman belajar.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah bagian dari aktivitas atau kegiatan siswa yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kegiatan pembelajaran yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, yang ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa maupun secara kelompok dalam upaya memperoleh bentuk-bentuk pengalaman belajar yang tertentu kemudian Habibati (2017:2) menyatakan bahwa “mengajar merupakan sebagai membimbing kegiatan siswa belajar, mengatur, dan mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa, sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar” kemudian Rudolf (2020:181) menyatakan bahwa “mengajar merupakan sebuah kemampuan yang wajib untuk dimiliki oleh setiap guru dan dosen, dalam melalui ilmu yang dipelajari akan dapat menambah kemampuan dalam mengajar”

Mengajar merupakan suatu aktivitas yang menyampaikan pengetahuan, memberikan bimbingan, dan memberikan bantuan, dan mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar yang bermaksud mengantar siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Proses belajar mengajar gabungan dari proses pembelajaran. Konsep belajar yang dilakukan oleh siswa dan konsep mengajar oleh guru. Proses pembelajaran selalu melibatkan interaksi untuk mencapai proses belajar mengajar yang baik. Heny Pratiwi (2019:24) mendefinisikan “pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik agar menghasilkan perubahan perilaku yang baru atau hasil adaptasi perilaku dengan lingkungan belajar yang dilengkapi dengan material, fasilitas, dan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran”. menjelaskan “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik

dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik". Trianto (2018:17) menjelaskan

Pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjalin komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya". Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam proses transfer ilmu untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi gerak benda

Faktor-faktor yang mempengaruhi gerak benda ada 4 macam yaitu:

1. Bentuk Benda
benda memiliki bentuk yang beranekaragam. Ada yang memiliki bentuk kotak, segitiga, atau lingkaran. Dengan bentuk benda yang berbeda dapat memengaruhi gerak benda tersebut. Benda yang berbentuk lingkaran akan mudah digerakan daripada benda yang berbentuk kotak atau segitiga. Karena benda yang berbentuk kotak dan segitiga memiliki sudut. Sementara yang berbentuk lingkaran tidak memiliki sudut
2. Ukuran Benda
Benda juga memiliki ukuran yang berbeda, baik benda yang berukuran kecil atau berukuran besar. Setiap ukuran akan berpengaruh terhadap gerak benda. Benda yang memiliki ukuran besar akan lebih sulit atau lambat bergerak. Berbeda jika benda yang memiliki ukuran lebih kecil akan mudah dan cepat gerakannya. Namun jika keduanya baik benda yang berukuran besar dan ringan sama-sama dilempar, maka benda yang besar cepat sampai. Karena ada faktor berat benda.
3. Luas Permukaan Benda
Semakin besar luas pada permukaan suatu benda, maka akan semakin lambat gerak jatuh benda. berbeda dengan benda yang memiliki permukaan benda yang sempit. kecepatan jatuh benda akan berbeda walaupun dari benda dan bobot yang sama. karena luas permukaan benda bergesekan dengan udara berbeda. Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), secara

umum permukaan adalah batas kontinu yang membagi ruang tiga dimensi menjadi dua wilayah, permukaan datar dan permukaan melekung.

4. Permukaan Bidang yang dilalui Benda

Semakin kasar permukaan bidang yang dilalui benda, akan semakin sulit benda bergerak. Jika permukaan yang dilalui halus, benda akan semakin mudah bergerak. gesekan yang terjadi antara benda dengan permukaan yang dilalui akan menyebabkan gerak benda lebih lambat. contoh, ketika sepeda berjalan di jalan yang belum beraspal dan berbatu akan lambat jika lewat di jalan yang rata serta beraspal

2.1.5 Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar

Faktor-Faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. maka penyebab kesulitan belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal (berasal dari luar diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa) penjelasan dari faktor, tersebut adalah

1. Faktor Internal (Faktor dari dalam siswa)

Faktor Internal yaitu: faktor jasmani yaitu faktor kesehatan dimana kesehatan berpengaruh terhadap belajar seseorang. Proses pembelajaran akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang gangguan/kelainan fungsi alat indera serta tubuh, faktor kelelahan, pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani kelelahan jasmani terlihat dengan lemah tubuh untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan, dan bosan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor eksternal (Faktor dari luar siswa)

- a. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa; cara orang tua mendidik, antara anggota keluarga.
- b. Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa.

2.1.6 Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu model yang digunakan dalam pembelajaran. Demikian Istarani (2019:1) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran”

Selanjutnya Octavia (2020:13) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas” kemudian Marjuki (2020:13) menyatakan bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka dan pola praktis yang dijadikan pedoman acuan guru dalam merancang dan memfasilitas proses pembelajaran untuk mencapai tujuan”

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw

Kemudian Istarani (2019:25) menyatakan bahwa “pembelajaran dengan model Jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru” kemudian Shoimin (2017:90) menyatakan bahwa “pembelajaran model Jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa untuk belajar dalam kelompok kecil”

Selanjutnya Kurniasih dan Sani (2015:24) menyatakan bahwa “model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain” selanjutnya Harianja (2022:25) menyatakan bahwa “model pembelajaran Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang berbentuk beberapa anggota dalam satu kelompok siswa untuk bisa bertanggung jawab atas materi yang diberikan guru”

2.1.8 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw kemudian Istarani (2019:27) sebagai berikut :

1. Peserta didik dikelompokkan kedalam 3-5 anggota siswa
2. Setiap kelompok diberikan materi yang berbeda

3. Setiap kelompok akan diberi materi yang ditugaskan
4. Setiap anggota kelompok yang berbeda telah mempelajari bagian/sub
5. Setelah selesai diskusi dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan hasil belajar mereka
6. Setelah mereka selesai diskusi tim ahli setiap anggota kelompok akan bergantian menjelaskan kepada teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka akan kuasai
7. Setiap tim ahli akan memprestasikan hasil diskusi mereka
8. Guru akan memberikan pendoman dan arahan
9. Penutup

2.1.9 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw

Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif Jigsaw maka terdapat kelebihan dan kekurangan. Kemudian Imas Kurniasih Dan Sani (2017:25) menyatakan bahwa model pembelajaran Jigsaw memiliki kelebihan dan kekurangan setiap siswa sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a) Meringankan tugas guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada teman-teman dalam kelompoknya.
- b) Pemerataan penguasaan materi oleh siswa dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dan siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik.
- c) Dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dengan lebih baik.
- d) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.
- e) Setiap siswa memiliki kesempatan menjadi ahli dalam kelompoknya.
- f) Siswa saling ketergantungan positif satu sama lain selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Kelemahan

- a) Siswa yang lebih aktif dalam kelompok memiliki kecenderungan untuk mendominasi proses diskusi dan mengontrol jalannya diskusi.
- b) Siswa dengan kemampuan membaca dan berpikir yang lebih rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.

- c) Siswa memiliki kecerdasan di atas rata-rata temannya akan cenderung merasa bosan ketika menerima penjelasan dari rekannya yang dinilai kurang setara dengannya.
- d) Membutuhkan kejelian dari guru dalam membentuk kelompok sehingga kelompok benar-benar heterogen. Jika tidak, ada kemungkinan terbentuk kelompok yang anggotanya kurang menonjol semua atau sebaliknya.
- e) Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli kadang tidak sesuai dengan kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- f) Siswa yang pasif atau merasa kurang dibandingkan temannya akan mengalami krisis percaya diri. hal ini tidak akan berlangsung lama jika mendapat dukungan guru dan teman-teman dalam kelompok, lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

2.1.10 Hakikat IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap kemudian Samidin dan Istarani (2016:4) menyatakan bahwa “hal ini yang menjadi kelemahan dalam pembelajaran IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam yang tersusun secara teratur kebanyakan siswa yang tidak melakukan kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses anak didik sikap dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah”

2.1.10 Media

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa latin, yaitu medius yang artinya tengah perantara, atau pengantar istilah media pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat atau sarana untuk melakukan komunikasi kemudian Syaiful Bahri Djamarah (2017:10) menyatakan bahwa media merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan.

1) Fungsi Media Secara Umum

- 1) Sebagai sarana informasi kepada masyarakat.
- 2) Sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat secara umum bagi para siswa secara khusus.
- 3) Sebagai sarana untuk melakukan pengawasan atau kontrol sosial bagi masyarakat

2) Jenis-Jenis Media

- 1) Media audio adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran (telinga) yang memanipulasi kemampuan suara
- 2) Media visual adalah jenis media yang melibatkan indera penglihatan mata.
- 3) Media audio dan visual adalah jenis media yang melibatkan indera pendengaran penglihatan secara bersamaan dalam satu proses.

2.1.9 Media Pembelajaran IPA

Benda yang dikatakan bergerak adalah jika benda tersebut berpindah kedudukan terhadap benda lainnya contohnya berjalan ketika kita berjalan sudah dikatakan bergerak karena berjalan adalah berpindah kedudukan terhadap benda lainnya.

2.1.10 Macam-Macam Gerak Benda

Gerak Benda dapat terjadi dengan berbagai cara ada yang bergerak dengan berlari, ada yang bergerak dengan berjalan ada yang bergerak dengan terbang, ada yang bergerak diatas air ada yang bergerak cepat, ada yang bergerak lambat Benda yang dapat bergerak cepat antara lain, jarum jam, daun rontok dan siput berjalan.

1. Jatuh

Jatuh adalah benda bergerak ke bawah yang disebut jatuh pada benda yang jatuh kedudukan benda berubah letaknya kebawah contohnya adalah buah kelapa yang jatuh dari pohonnya.



Gambar : Buah Kelapa Jatuh Dari Pohonnya

Sumber: <https://images.app.goo.gl/m9RWR1EjmX4Tfhrn9>

2. Memantul

Memantul adalah gerak berbalik arah suatu benda yang mengenai benda keras benda yang dapat memantul contohnya adalah bola tenis meja, bola basket



Gambar: Orang Yang Bermain Bola Tenis Meja

Sumber: <https://images.app.goo.gl/EhAe74pCddYpCr7k8>

3. Menggelinding

Mengelinding adalah bergerak dengan cara berputar sambil berpindah contohnya tadi seperti benda yang dapat menggelinding adalah seorang anak kecil menggelinding bola kaki dan kelereng. Karena memiliki bentuk yang bulat.



Gambar: Anak Kecil Sedang Bermain Kelereng
Sumber: <https://images.app.goo.gl/PJdanTLwgAiguNXH8>

4. Gerak berputar

Gerak berputar adalah gerakan berpusing atau berganti arah berputar benda umumnya berputar pada porosnya putaran yang makin cepat dapat menimbulkan energi, contohnya adalah kincir angin, sepeda



Gambar: Orang Lagi Bermain Sepeda
Sumber : <https://images.app.goo.gl/uqGmqqrAYEVcAE>

5. Batu bisa tenggelam

Batu bisa tenggelam disebabkan karena massa jenis batu lebih besar dari pada massa jenis air sehingga apabila batu dimasukkan kedalam air, maka batu akan dalam posisi tenggelam



Gambar : Batu Terapung Dalam Air

Sumber : <https://images.app.goo.gl/uqGmqgrAYEYcAE5M7>

6. Mengalir

aliran sungai yang jatuh dari titik tertinggi. Air terjun berasal dari air yang mengalir deras ke bawah dari ketinggian melalui formasi bebatuan pada badan sungai



Gambar : Mengalir

Sumber : <https://images.app.goo.gl/rJRsd5AS3J7yGjJU6>

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi yang menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam mata pelajaran adalah model Jigsaw dengan alasan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan siswa dengan menggunakan model Jigsaw sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga hasil belajar IPA yang diperoleh siswa dengan baik. Pembelajaran IPA merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan pengetahuan kepada siswa maka pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada observasi.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah siswa mengalami suatu proses belajar hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru khususnya pada materi gerak benda sebagai ilmu dasar IPA kemudian menjadi satu pelajaran yang diamati oleh siswa namun kenyataannya bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA selalu rendah. peneliti akan mencoba menerapkan model Jigsaw dalam proses belajar yang akan dilaksanakan dimana penerapan melalui model Jigsaw diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan menggunakan Model Jigsaw berbantuan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Negeri 106146 Muliorejo Sunggal Tahun Ajaran 2022/2023

2.4 Definisi Operasional

1. Belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan tentang berbantuan media gambar pada mata pelajaran IPA.
2. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan berbantuan media gambar pada mata pelajaran IPA.
3. Hasil belajar adalah nilai yang dapat diperoleh siswa setelah mereka menggunakan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media gambar pada mata pelajaran IPA.
4. Model Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk Setiap siswa memiliki kesempatan menjadi ahli dalm kelompoknya, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.
5. Penggunaan media dalam penelitian ini adalah media gambar

