

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Belajar dan Aktivitas Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau kemampuan yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik, hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperhatikan seseorang merupakan hasil belajar. Hasil belajar siswa juga merupakan suatu puncak proses pembelajaran.

Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar siswa disekolah dapat dilihat dari penguasaan terhadap mata-mata pelajaran yang dipelajarinya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar siswa dalam mata pelajaran disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi. Kecerdasan dan hasil belajar siswa dapat diukur, yaitu alat untuk mengukur hasil belajar disebut tes hasil belajar atau tes hasil prestasi belajar atau *achievement*. (Dakhi, 2020) mengemukakan bahwa “Hasil belajar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti sesuatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol”.

Menurut Alwisol., 2019 berpendapat bahwa “Hasil belajar ialah merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut bermacam-macam informasi, sedangkan kelurannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*)”.

berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

### 2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Analisis persoalan-persoalan yang terlibat di dalam kegiatan belajar dilakukan untuk memberi solusi terhadap persoalan pembelajaran. Persoalan-persoalan tersebut berlaku dengan faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Parnawi, 2019) mengatakan “Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor *intern* dan faktor *extern*”. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *extern* adalah faktor di luar sekolah.

#### 1) Faktor Intern

##### a) Faktor Jasmaniah

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap proses belajar. Orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan terganggu. Keadaan cacat fisik juga mengganggu hal belajar. Siswa yang cacat fisik akan belajar pada lembaga pendidikan yang khusus.

##### b) Faktor Psikologi

Faktor-faktor psikologi ada beberapa macam yaitu minat, tingkat kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, perhatian, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi bagaimana proses hasil belajar siswa. Jika semua faktor-faktor tersebut terpenuhi maka hasil belajar siswa akan baik.

##### c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani terlihat dengan lemahnya tubuh dan kelelahan rohani dapat dilihat adanya kelesuan dan kebosanan.

#### 2) Faktor Ekstern

##### a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga susunan rumah

tangga dan keadaan ekonomi keluarga, pendapat orang tua, latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

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

c) Faktor masyarakat

Merupakan faktor *ekstern* yang juga mempengaruhi terhadap belajar siswa dalam masyarakat. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat terhadap perkembangan pribadinya. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua yaitu pertama faktor *intern* (faktor yang berasal dari diri seseorang itu sendiri) yang terdiri dari faktor jasmani (kesehatan badan), faktor psikologis (motivasi, perhatian, intelegensi, minat, bakat, dan faktor kelelahan) dan ke dua faktor *ekstern* (faktor yang berasal dari luar diri seseorang) yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

### 2.1.1.3 Pengertian Aktivitas Belajar

Pengertian Aktivitas Belajar Proses pembelajaran hakikatnya untuk membangun aktifitas dan kreatifitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Menurut Hariyanto, 2020 menyatakan bahwa “peserta didik adalah suatu organisme yang hidup yang beraneka ragam potensi yang berkembang”. Prinsip aktif terdapat di dalam diri siswa keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ketinggian perkembangan yang diharapkan.

Aktifitas berasal dari kata kerja aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang. Aktifitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan atau mencatat seperti yang terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran terdiri dari aktivitas siswa memperhatikan, mengamati dan

mendengarkan arahan guru, aktifitas siswa bertanya dan memberi tanggapan dan aktifitas siswa membaca, mencatat dan mencari informasi.

#### **2.1.1.4 Macam-Macam Aktivitas Belajar**

Macam-macam aktifitas belajar siswa beragam, aktifitas belajar tersebut antara lain menurut Gusnarib, 2020 menyatakan bahwa :

a) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*)

Kegiatan-kegiatan visual meliputi membaca, melihat gambar- gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja.

b) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*)

Kegiatan-kegiatan lisan (oral) seperti mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi.

c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*)

Kegiatan-kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan, diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.

d) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*)

Kegiatan-kegiatan menulis yaitu, menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*)

Kegiatan-kegiatan menggambar seperti menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola.

f) Kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*)

Kegiatan-kegiatan seperti melakukan percobaan, membuat kontruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, dan lain-lain.

g) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*)

Kegiatan-kegiatan seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

h) Kegiatan-kegiatan emosional (*emosional activities*)

Kegiatan-kegiatan emosional seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

## 2.1.2 Mata Pelajaran IPA

### 2.1.2.1 Pengertian Mata Pelajaran IPA

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dalam pencapaian tujuan/indikator yang telah ditentukan, Arbaca, 2021.

Menurut Adawiyah, 2020 mengungkapkan bahwa “pembelajaran memiliki ciri sebagai berikut: (1) merupakan upaya sadar dan direncana; (2) pembelajaran harus membuat siswa belajar; (3) tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan; (4) pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Agus, 2022 menyatakan bahwa “Metode keilmuwan merupakan dasar pemahaman terhadap hakikat IPA dapat diperoleh dan diterapkan melalui pembelajaran IPA. Hakikat IPA menyatakan bahwa terdapat keterampilan proses intelektual yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam pembelajaran IPA yaitu (1) membangun prinsip melalui induksi; (2) menjelaskan dan meramalkan; (3) pengamatan dan mencatat data; (4) identifikasi dan mengendalikan variabel; (5) membuat grafik untuk menemukan hubungan; (6) perancangan dan melaksanakan penyelidikan ilmiah; (7) menggunakan teknologi dan matematika selama penyelidikan; (8) menggambarkan simpulan dari bukti-bukti”.

Menurut Andreani, 2023 mengungkapkan bahwa “terkait dengan produk dan proses IPA, pembelajaran IPA harus menghantarkan peserta didik menguasai konsep-konsep IPA dan keterkaitannya untuk dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan sikap IPA”. Peserta didik diharapkan tidak hanya sekedar tahu (*knowing*) dan hafal (*memorizing*) tentang konsep-konsep IPA, tetapi harus mengerti dan paham (*to understand*) terhadap konsep-konsep tersebut dan menghubungkan keterkaitan suatu konsep dengan konsep lain.

Menurut Arsyad, 2019 menambahkan bahwa dalam “proses pembelajaran IPA, keempat unsur (sikap, proses, produk, dan aplikasi) diharapkan dapat muncul sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru.

Menurut Hamdani, 2020 menyatakan bahwa “pembelajaran IPA adalah suatu pendekatan yang menghubungkan atau menyatupadukan berbagai bidang kajian IPA menjadi satu kesatuan bahasan”.

Hosnan, 2021 berpendapat bahwa “pembelajaran berbasis sains adalah proses transfer ilmu dua arah antara guru (sebagai pemberi informasi) dan siswa (sebagai penerima informasi) dengan metode tertentu (proses sains)”.

Minarsih., 2021 mengungkapkan bahwa “yang dimaksud dengan pembelajaran IPA terpadu merupakan pendekatan yang mencoba menggabungkan antara berbagai bidang kajian IPA yaitu fisika, kimia, dan biologi sehingga dalam pelaksanaannya tidak terpisah-pisah lagi melainkan menjadi satu kesatuan”. IPA diberikan secara terpadu di sekolah diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar secara utuh. Untuk mencapai tujuan pelajaran IPA secara utuh, tidak cukup mengajarkan pengetahuan IPA saja, tetapi juga proses bagaimana IPA itu diperoleh melalui berbagai aktivitas belajar. Pemahaman pelajaran IPA tidak berhenti pada fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori yang diperoleh, tetapi juga dibutuhkan pembentukan sikap ilmiah tertentu dan penguasaan ketrampilan tertentu.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPA merupakan interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru beserta sumber belajar yang menggabungkan berbagai bidang kajian IPA agar peserta didik mempelajari diri sendiri dan alam sekitar secara utuh melalui metode ilmiah untuk memecahkan masalah serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran IPA**

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Pada dasarnya tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih

tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar (SD), Hal ini diperkuat dengan kajian dengan kurikulum 2013 sebagai berikut :

Menurut Puspitasari., 2019:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi dan masyarakat.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

### **2.1.2.3 SK dan KD Pembelajaran IPA Kelas 3 SD**

Kompetensi dasar merupakan sejumlah kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai penunjuk penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran (Permendiknas No 41 tahun 2007 tentang Standar Proses). Standar kompetensi mata pelajaran IPA atau sains di SD adalah,

- a) Mampu bersikap ilmiah dengan penekanan pada sikap ingin tahu, bertanya, bekerjasama, dan peka terhadap makhluk hidup dan lingkungannya;
- b) mampu menerjemahkan perilaku alam tentang diri dan lingkungan disekitar rumah dan sekolah;
- c) mampu memahami proses pembentukan ilmu dan melakukan penemuan melalui pengamatan dan sesekali melakukan penelitian sederhana dalam lingkup pengalamannya;
- d) mampu memanfaatkan IPA atau sains dan merancang atau membuat produk teknologi sederhana dengan menerapkan prinsip dan mampu mengelola lingkungan disekitar rumah dan sekolah serta memiliki saran dan usul untuk mengatasi dampak negatif teknologi disekitar rumah dan sekolah.

Dibawah ini merupakan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk Ilmu Pengetahuan Alam kelas 3 SD:

<b>Standar Kompetensi (SK)</b>	<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>
1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.	1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup (manusia, hewan, dan tumbuhan).
	1.2 Mengidentifikasi kebutuhan makhluk hidup (manusia, hewan, dan tumbuhan) untuk bertahan hidup.
	1.3 Mengidentifikasi hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.
2. Memahami perubahan wujud benda.	2.1 Menjelaskan berbagai perubahan wujud benda (padat, cair, gas) dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari.
	2.2 Menyebutkan faktor-faktor yang menyebabkan perubahan wujud benda.
3. Memahami energi dan perubahannya.	3.1 Menjelaskan jenis-jenis energi (energi panas, cahaya, gerak).
	3.2 Mengidentifikasi sumber energi dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.2.4 Pembelajaran IPA yang Efektif**

Pembelajaran IPA yang efektif di tingkat sekolah dasar harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

Menurut Irsan., 2021 menyatakan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menemukan konsep sendiri melalui pengalaman nyata. Dalam konteks IPA, pembelajaran yang berpusat

pada siswa, seperti metode inkuiri, eksperimen, dan observasi langsung, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah dengan lebih baik.

Menurut Jamaludin, 2019 juga menekankan bahwa “pembelajaran IPA perlu dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai laboratorium hidup sehingga siswa dapat melihat keterkaitan langsung antara teori yang diajarkan dan fenomena alam”.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran IPA yang efektif harus dirancang untuk melibatkan aktivitas praktikum, diskusi interaktif, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga ilmu yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.

### **2.1.3 Model Pembelajaran *Jigsaw***

#### **2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Jigsaw***

Model pembelajaran **Jigsaw** adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1971, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan tujuan belajar bersama melalui kerja sama. Setiap kelompok terdiri dari beberapa anggota, dan setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari satu bagian materi pelajaran yang berbeda dari anggota lainnya. Setelah mempelajari materi tersebut, mereka kemudian bergabung dengan anggota dari kelompok lain yang mempelajari bagian yang sama, membentuk kelompok ahli. Di kelompok ahli, mereka berdiskusi untuk memperdalam pemahaman, dan setelah itu kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi yang sudah dipahami kepada teman-teman di kelompoknya.

Menurut Majid, 2019 menyatakan bahwa “model Jigsaw sangat efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa karena setiap individu memiliki tanggung jawab terhadap bagian materi yang mereka pelajari”. Proses belajar ini membuat siswa menjadi "pengajar" bagi teman sekelompoknya, sehingga membantu mereka menguasai materi secara lebih mendalam. Menurut Ahmad, 2019 menambahkan bahwa “model Jigsaw dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama, karena model ini menekankan interaksi sosial dalam proses belajar”.

Selain itu pembelajaran Jigsaw memungkinkan terjadinya diskusi antar siswa yang merangsang mereka untuk lebih aktif, kritis, dan mandiri dalam belajar. Menurut Alvionita Vinzen, 2020 juga mengungkapkan bahwa “model ini dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik karena mendorong tanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta meningkatkan kemampuan analisis dan sintesis mereka terhadap materi pelajaran”. Pembelajaran Jigsaw membantu siswa memahami materi melalui kolaborasi dan menghilangkan perasaan tertekan karena siswa belajar dalam kelompok yang mendukung. Model ini juga efektif dalam mengatasi perbedaan kemampuan siswa di kelas, karena setiap siswa berperan sebagai sumber belajar bagi yang lain.

Model pembelajaran Jigsaw adalah strategi efektif yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat tanggung jawab individu, serta meningkatkan kerja sama dan kemampuan komunikasi antar siswa. Dengan pembagian peran yang seimbang, siswa belajar lebih mendalam melalui interaksi sosial dan pengajaran timbal balik, menjadikannya salah satu metode yang sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam proses belajar-mengajar di kelas.

### **2.1.3.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Jigsaw***

#### **a) Pembelajaran secara tim**

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b) Didasarkan pada manajemen kooperatif**

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi yaitu: (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, (b) fungsi manajemen sebagai organisasi, (c) fungsi manajemen sebagai control.

#### **c) Kemauan untuk bekerja sama**

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### 2.1.3.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran *Jigsaw* memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya efektif dalam proses belajar-mengajar, terutama dalam konteks pembelajaran kooperatif. Berikut adalah beberapa kelebihan model pembelajaran *Jigsaw*.

Menurut Rien, 2021 menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *Jigsaw* antara lain sebagai berikut :

a) Meningkatkan Partisipasi Siswa

Model ini mendorong setiap siswa untuk berperan aktif karena masing-masing memiliki tanggung jawab atas bagian materi tertentu. Hal ini membantu siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan merasa memiliki peran penting dalam kelompok.

b) Meningkatkan Pemahaman Materi

Dengan menjelaskan materi kepada teman-teman sekelompoknya, siswa harus menguasai materi lebih mendalam. Proses belajar dengan mengajar orang lain (*peer teaching*) membantu siswa memahami konsep-konsep dengan lebih baik.

c) Meningkatkan Kerja Sama dan Keterampilan Sosial

*Jigsaw* menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok kecil. Siswa belajar berkomunikasi, berdiskusi, dan saling membantu satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama tim.

d) Mengembangkan Rasa Tanggung Jawab Individu

Setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu dan kemudian menjelaskan materi tersebut kepada anggota

kelompoknya. Ini membantu siswa mengembangkan rasa tanggung jawab pribadi terhadap tugas dan pembelajaran mereka sendiri.

e) Meningkatkan Kepercayaan Diri

Ketika siswa dapat menjelaskan materi kepada teman-teman mereka, kepercayaan diri mereka meningkat karena merasa mampu menguasai materi dan memberikan kontribusi positif kepada kelompok.

Dengan berbagai kelebihan ini, model pembelajaran Jigsaw menjadi pilihan yang baik untuk diterapkan dalam kelas, terutama dalam upaya meningkatkan pemahaman materi, keterampilan sosial, dan motivasi siswa.

#### **2.1.3.4 Kelemahan Model Pembelajaran *Jigsaw***

Model pembelajaran Jigsaw, meskipun memiliki banyak kelebihan, juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

Berikut adalah kelemahan dari model pembelajaran Jigsaw menurut Anugraheni, 2019:

a) Memerlukan Waktu yang Lebih Lama

Pembelajaran Jigsaw memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan metode konvensional, terutama karena siswa harus mempelajari bagian masing-masing, bergabung dengan kelompok ahli, dan kemudian mengajarkan kembali kepada anggota kelompok asal. Proses ini dapat memakan waktu jika tidak diatur dengan baik.

b) Ketergantungan pada Kesiapan Siswa

Keberhasilan model ini sangat bergantung pada kesiapan setiap siswa untuk memahami dan menjelaskan bagian materi yang ditugaskan kepada mereka. Jika ada siswa yang kurang memahami materi, ini dapat menghambat pemahaman siswa lain dalam kelompok tersebut.

c) Sulit bagi Siswa yang Kurang Percaya Diri

Model Jigsaw membutuhkan siswa untuk menjelaskan dan mengajarkan materi kepada teman-temannya. Siswa yang kurang percaya diri atau memiliki kesulitan berkomunikasi bisa merasa tertekan dan enggan berpartisipasi aktif dalam kelompok, yang berpotensi mengganggu proses belajar.

d) Tidak Semua Siswa Aktif Secara Merata

Ada kemungkinan bahwa siswa yang lebih dominan dalam kelompok akan memonopoli diskusi dan pembagian tugas, sementara siswa yang lebih pasif mungkin tidak berperan sebesar yang diharapkan. Hal ini bisa mengakibatkan ketidakseimbangan kontribusi dalam kelompok.

e) Butuh Pengawasan dan Bimbingan Ekstra dari Guru

Guru perlu memberikan perhatian ekstra dan membimbing setiap kelompok secara intensif untuk memastikan semua siswa aktif dan memahami materi dengan baik. Jika pengawasan tidak optimal, beberapa kelompok mungkin kurang efektif dalam melaksanakan tugasnya.

Secara keseluruhan, meskipun model pembelajaran Jigsaw memiliki banyak potensi dalam meningkatkan partisipasi dan kerja sama siswa, pelaksanaannya memerlukan perencanaan, pengawasan, dan bimbingan yang cermat agar kelemahan-kelemahan ini tidak menghambat proses belajar.

### **2.1.3.5 Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* di Kelas 3**

a) Persiapan Materi dan Pembagian Kelompok

Guru menyiapkan materi pelajaran IPA yang akan dipelajari, misalnya tentang "Ciri-ciri makhluk hidup" atau "Perubahan wujud benda." Materi ini dibagi menjadi beberapa bagian yang dapat dipelajari secara terpisah, sesuai dengan jumlah kelompok. Guru kemudian membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen (5-6 siswa per kelompok) yang disebut kelompok asal.

b) Pembagian Tugas kepada Kelompok Ahli

Setiap anggota kelompok asal diberi bagian materi yang berbeda untuk dipelajari secara mendalam. Misalnya, pada materi "Ciri-ciri makhluk hidup," satu siswa mempelajari tentang kebutuhan makhluk hidup, sementara siswa lain mempelajari tentang tempat hidup makhluk hidup, dan seterusnya. Setelah itu, siswa yang mempelajari bagian yang

sama dari kelompok asal yang berbeda membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

c) Diskusi dalam Kelompok Ahli

Siswa yang memiliki tugas materi yang sama berkumpul di kelompok ahli. Di sini, mereka berdiskusi dan saling bertukar pemahaman mengenai bagian materi yang mereka pelajari. Diskusi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok ahli memahami materi dengan baik dan siap untuk mengajarkannya kepada anggota kelompok asalnya.

d) Kembali ke Kelompok Asal

Setelah diskusi di kelompok ahli selesai, siswa kembali ke kelompok asal mereka. Di sini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mengajarkan bagian materi yang mereka pelajari kepada teman-teman kelompoknya. Proses ini menciptakan suasana belajar interaktif di mana setiap siswa berperan sebagai pengajar bagi teman sekelompoknya.

e) Presentasi dan Diskusi Kelompok

Setiap anggota kelompok asal menyampaikan hasil belajarnya kepada anggota lain dalam kelompok. Setelah itu, dilakukan diskusi untuk memperjelas atau memperdalam pemahaman anggota kelompok terhadap materi secara keseluruhan.

f) Bimbingan dan Pengawasan oleh Guru

Selama proses diskusi dalam kelompok asal dan kelompok ahli, guru berperan sebagai fasilitator. Guru memantau jalannya diskusi, memberikan bimbingan jika ada siswa yang mengalami kesulitan, dan memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

g) Evaluasi dan Refleksi

Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, guru memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Evaluasi ini bisa dilakukan melalui kuis, tes tertulis, atau presentasi kelompok. Selain itu, guru juga mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap

proses pembelajaran yang sudah mereka lalui, sehingga mereka dapat mengevaluasi peran masing-masing dalam kelompok dan mencari cara untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya (Minarsih., 2021).

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses yang fundamental dalam pendidikan, di mana keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Proses belajar tidak dapat dipisahkan dari proses mengajar, yang merupakan usaha untuk menciptakan kondisi yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Salah satu metode yang efektif adalah Model Pembelajaran Jigsaw.

Model Pembelajaran Jigsaw berfungsi untuk mengorganisasi pengalaman belajar secara kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Dalam konteks ini, penerapan Model Jigsaw pada materi sifat-sifat benda diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan tanggung jawab kepada masing-masing anggota, model ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Melalui metode ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami konsep sifat-sifat benda dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Diharapkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di kelas 3 SD Negeri 104217 Sidomulyo, serta membangkitkan semangat belajar yang lebih tinggi.

Tahap	Deskripsi
<b>Permasalahan Awal</b>	Hasil belajar siswa rendah, metode pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif.
<b>Penerapan Model Jigsaw</b>	Siswa dibagi dalam kelompok kecil, setiap anggota bertanggung jawab pada bagian materi tertentu.

Tahap	Deskripsi
<b>Teori Pendukung</b>	Teori Pembelajaran Kolaboratif yang menekankan pembelajaran aktif, keterlibatan siswa, dan komunikasi.
<b>Langkah Implementasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembentukan kelompok kecil.</li> <li>2. Pemberian materi kepada setiap anggota.</li> <li>3. Diskusi kelompok.</li> <li>4. Presentasi hasil.</li> </ol>
<b>Dampak yang Diharapkan</b>	Meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta hasil belajar terkait sifat-sifat benda.

### 2.3 Definisi Operasional

- a) **Belajar** adalah proses perubahan dalam diri siswa yang ditandai dengan peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, termasuk peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, pemahaman, dan kemampuan lainnya. Dalam konteks pembelajaran IPA pada materi sifat-sifat benda, pemahaman yang mendalam menjadi kunci untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) **Mengajar** adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, khususnya dalam memahami konsep-konsep dasar tentang sifat-sifat benda.
- c) **Pembelajaran** adalah upaya terstruktur yang didasarkan pada kebutuhan belajar siswa. Proses pembelajaran sangat tergantung pada pemahaman guru tentang karakteristik siswa sebagai peserta didik. Dalam penelitian ini, Model Pembelajaran Jigsaw digunakan untuk mendorong kolaborasi dan interaksi siswa.
- d) **Hasil belajar** adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sifat-sifat benda setelah penerapan Model Pembelajaran Jigsaw.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Dari kajian teori dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut: Ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Benda siswa kelas 3 di SD negeri 104217 Sidomulyo TA 2024/2025.

