**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1996: 14) pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau mahluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Sependapat dengan pernyataan tersebut (Sutomo 2008: 68) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan, sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebisaaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain. (Soetomo, 1993: 120).

Pasal 1 Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

**2.2 Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. (Felder, 2004: 2). Menurut Nur (2006 : 25) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam setiap kelompok adalah heterogen.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya sebagai objek belajar tetapi menjadi subjek belajar karena mereka dapat berkreasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena pembelajaran kooperatif merupakan metode alternatif dalam mendekati permasalahan, mampu mengerjakan tugas besar, meningkatkan keterampilan komunikasi dan sosial, serta perolehan kepercayaan diri.

Dalam pembelajaran ini siswa saling mendorong untuk belajar, saling memperkuat upaya-upaya akademik dan menerapkan norma yang menunjang pencapaian hasil belajar yang tinggi. (Nur, 2006: 4). Dalam pembelajaran kooperatif lebih mengutamakan sikap sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan kerjasama.

Pembelajaran kooperatif mempunyai unsur-unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur tersebut sebagai berikut :

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
2. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam sekelompoknya, disamping tanggungjawab terhadap dirinya sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa harus membagi tugas dan berbagai tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok.
5. Para siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
7. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Johnson dan Smitt (dalam Felder, 2004 : 2) menambahkan unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Ketergantungan Positif

Anggota kelompok harus saling tergantung untuk mencapai tujuan. Jika ada anggota yang gagal mengerjakan tugasnya, maka setiap anggota harus menerima konsekuensinya.

1. Kemampuan Individual

Seluruh siswa dalam satu kelompok memiliki tanggungjawab melakukan pekerjaannya dan menguasai seluruh bahan untuk dipelajari.

1. Promosi tatap muka interaktif

Meskipun beberapa kelompok kerja dibagi-bagikan dan dilakukan tiap-tiap individu, beberapa diantaranya harus dilakukan secara interaktif, anggota kelompok saling memberikan timbal balik.

1. Manfaat dari penggabungan keahlian yang tepat

Siswa didorong dan dibantu untuk mengembangkan dan mempraktekkan pembangunan kepercayaan, kepemimpinan, pembuatan keputusan, komunikasi dan konflik manajemen keahlian.

1. Kelompok Proses

Anggota kelompok mengatur kelompok , secara periodik menilai apa yang mereka lakukan dengan baik sebagai sebuah kelompok dan mengidenifikasi perubahan yang akan mereka lakukan agar fungsi mereka lebih efektif di waktu selanjutnya.

Berdasarkan unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif, Johnson (Dalam Nur, 2006: 10) menyebutkan peranan guru dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

* 1. Menentukan objek pembelajaran.
  2. Membuat keputusan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar sebelum pembelajaran dimulai.
  3. Menerangkan tugas dan tujuan akhir pada siswa.
  4. Menguasai kelompok belajar dan menyediakan keperluan tugas.
  5. Mengevaluasi prestasi siswa dan membantu siswa dengan cara mendiskusikan cara kerjasama.

**2.3 Model Pembelajaran Cooperative Learning Jigsaw**

Model pembelajaran cooperative learning jigsawpertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson pada tahun 1971 di Austin, Texas (Aronson). Arends seperti yang dikutip dalam Amri dan Ahmadi (2010: 94) mengatakan bahwa “model pembelajaran cooperative learning jigsaw merupakan suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya”.

Dalam pelaksanaan pembelajaran cooperative learning jigsaw ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal merupakan kelompok awal di mana terjadi pembagian masing-masing materi yang berbeda untuk setiap anggota. Selanjutnya kelompok ahli merupakan kelompok yang terbentuk dari sekumpulan anggota kelompok asal yang mempunyai materi yang sama. Priyanto dalam Wena (2009: 194-5), menyebutkan ada beberapa langkah dalam pembelajaran cooperative learning jigsaw, yaitu:

1. Pembentukan Kelompok Asal

Kelompok asal merupakan kelompok yang dibentuk pertama dalam pembelajaran. Setiap kelompok asal terdiri dari 4-5 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen.

1. Pembelajaran pada Kelompok Asal

Dalam tahap ini, terjadi pembagian tugas untuk setiap anggota kelompok asal. Kemudian setiap anggota mempelajari submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya yang dikerjakan secara individual.

1. Pembentukan Kelompok Ahli

Dalam tahap ini, setelah setiap anggota kelompok asal mendapatkan tugas mempelajari submateri yang menjadi keahliannya, kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

1. Diskusi Kelompok Ahli

Dalam tahap ini, anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan berdiskusi tentang masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli mempelajari materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

1. Diskusi Kelompok Asal (Induk)

Dalam tahap ini, anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal lainnya. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapatkan giliran.

1. Diskusi Kelas

Dengan dipandu oleh guru, diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki salah konsep pada siswa.

1. Pemberian Kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok.

1. Pemberian Penghargaan Kelompok

Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai.

Dalam model pembelajaran cooperative learning jigsawterdapat langkah ke-8 yaitu adanya pemberian penghargaan kepada kelompok yang unggul. Hal ini dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar semakin giat dalam belajar. Untuk menentukan kelompok yang unggul tersebut dilakukan dengan menghitung skor kelompok yang didapat dari hasil kuis. Skor kelompok tersebut merupakan sumbangan skor perkembangan individu dari setiap anggota kelompok.

**2.4 Prestasi Belajar**

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan (Hamdani, 2011;137).

Untuk mengetahui pengertian prestasi belajar secara konkrit, maka perlu diuraikan terlebih dahulu tentang pengertian belajar dan prestasi. Di mana “belajar adalah proses perubahan tingkah laku, yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian tentang pengetahuan, sikap dan nilai serta keterampilan” (Sudirman N, 1992;99). Dalam arti sempit “Belajar adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman AM. 1994;22). Jadi, “belajar meruoakan proses orang memperleh kecakapan, keterampilan, dan sikap” (Martinis Yamin, 2007;97).

Di samping itu, “Belajar adalah usaha merubah tingkah laku”(Sardiman AM, 1994;23). Jadi, belajar dapat diartikan secara sederhana yakni, sebuah proses yang dengannya organisme memperoleh bentuk-bentuk perubahan perilaku yang cenderung terus mempengaruhi model perlaku umum menuju pada sebuah peningkatan. Perubahan perilaku tersebut terdiri dari berbagai proses modifikasi menuju bentuk permanent, dan terjadi dalam aspek perbuatan, berpikir, sikap, dan perasaan. Akhirnya dapat dikatakan bahwa belajar itu tiada lain adalah memperoleh berbagai pengalaman baru.

Namun secara umum, belajar tersebut aka sukses jika memenuhi dua persyaratan yaitu:

1. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dibutuhkan oleh siswa; yakni siswa merasa perlu akan belajar. Semakin kuat keinginan siswa untuk belajar, maka akan semakin tinggi tingkat keberhasilannya.
2. Ada kesiapan untuk belajar, yakni kesiapan siswa untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru, baik pengetahuan maupun keterampilan. Dalam mata pelajaran apa pun, apakah mata pelajaran akademik, olahraga, maupun ketermapilan membutuhkan kesiapan untuk belajar. Kalau kesiapan belajarnya tinggi, maka hasil belajarnya pun akan baik, dan sebaliknya jika kesiapannya lemah, maka hasilnya pun akan lemah pula (Dede Rosada, 2004;99-101).

Kemudian pengertian prestasi adalah “hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan)” (M. Sastrapradja,1978;390). Hal senada juga ditemukan dalam kamus lengkap bahasa indonesia yang menyatakan bahwa prestasi adalah “hasil karya yang dicapai”. (Kamisa, 1997;423).

Selanjutnya Qohar dalam jamarah dalam Hamdani (2011;137) mengatakan bahwa prestasi sebagai hasil yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang dipeoleh dengan jalan keuletan.

Setelah menelusuri uraian diatas, dapat dipahami mengenai makna prestasi dan belajar. Prestasi pada dasarnya adalah suatu proses yang diperoleh dari suatu aktivitas. Adapun belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. (Syaiful Bahri Djamarah, dalam Hamdani, 2011;138).

Dari pendapat diatas, maka dengan demikian prestasi belajar adalah hasil perubahan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Perbuahan yang dimaksudkan adalah perubahan ke arah yang lebih baik (positif0. Dimana dari malas menjadi rajin, dari bandel menjadi jujur, dan pemalu menjadi peramah dan sebagainya. Namun dalam bentuk kuantitas, maka prestasi belajar anak sering digunakan simbul-simbul nilai seperti, 7,8,9, dan lain-lain, semakin tinggi nilai siswa maka semakin baik pula prestasi belajar yang dicapainya.

Pada sisi lain, prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. (Hamdani 2011;138). Hal senada dikemukan oleh Mulyasa (2014;189) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh sesesorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasikan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku, yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Jadi, prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usha-usaha belajar (Arif Gunarso, dalam Hamdani, 2011;138).

**2. 5. Media Pembelajaran**

**2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakam bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media meupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan di dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Heinich, dkk (dalam Arsyad: 2013,3) media pembelajaran adalah “batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan kepada penerima.

**2.5.2. Media Power Point**

Microsoft powerpoint adalah salah satu program aplikasi Microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Beberapa hal ini yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi-animasi yang biasa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.(<http://www.pengertiandanfungsimicrosoftpowerpoint.com>).