

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

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

Hasil belajar menunjukkan pada perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Menurut Lestari et al., (2021:5090) yaitu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani suatu proses belajar dalam rentang waktu tertentu, hal ini dapat mengakibatkan perubahan yang positif dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik. Selanjutnya, menurut Susanto (Sintawana et al., 2020:2) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, melibatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari proses belajar. Sedangkan menurut Sudjana (Sutrisno, 2021:22) menyatakan hasil belajar diartikan sebagai akibat dari proses pembelajaran yang diukur melalui alat pengukuran tertentu, seperti tes yang disusun dengan metode terencana, termasuk tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan.

Dilihat dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar ditandai dengan terjadinya perubahan dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Untuk mengetahui hasil belajar dalam suatu materi pelajaran tertentu diperlukan evaluasi baik itu menggunakan tes lisan ataupun tes tertulis.

###### **2.1.1.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Dalam proses belajar terdapat jenis-jenis hasil belajar diantaranya yaitu hasil belajar pada ranah kognitif, hasil belajar pada ranah afektif dan hasil belajar pada ranah psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pandangan Samuel Benjamin Bloom (Akhiruddin et al., 2020:225-258) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, meliputi perubahan dalam *cognitive domain* (ranah kognitif), *affective domain* (ranah afektif) dan *psychomotor domain* (ranah psikomotor), dengan tingkatan yang

berbeda-beda setiap aspek-aspeknya. Adapun penjelasannya, dapat diuraikan sebagai berikut :

- (1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*) yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau logis yang dapat diukur dengan pikiran atau nalar. Ranah kognitif mencakup 6 tahapan yaitu:
  - a. Mengingat (*remember*) merupakan tahap pembelajaran dimana peserta didik diharapkan memiliki keterampilan untuk meningkatkan informasi yang sudah diterima sebelumnya;
  - b. Memahami (*understand*) merupakan tahap pembelajaran dimana peserta didik memiliki kapasitas untuk menjelaskan pengetahuan dan informasi yang mereka pahami dengan menggunakan bahasanya sendiri;
  - c. Mengaplikasikan (*applying*) merupakan tahap pembelajaran dimana peserta didik memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan informasi yang telah diterima ke dalam konteks baru;
  - d. Menganalisis (*analyzing*) merupakan tahapan pembelajaran dimana peserta didik mampu untuk menguraikan materi pembelajaran menjadi unsur pokok, dan peserta didik diharapkan mampu menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks serta konsep-konsep dasar;
  - e. Mengevaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan pembelajaran dimana peserta didik mampu untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh untuk menilai suatu situasi atau kasus, dengan mempertimbangkan kriteria tertentu;
  - f. Membuat (*create*) merupakan tahapan pembelajaran dimana peserta didik mampu menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru, dan peserta didik diharapkan mampu untuk membuat generalisasi;
- (2) Ranah afektif (*affective domain*), melibatkan hubungan peserta didik yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, ketaatan terhadap moral, dan sebagainya. Bloom mengidentifikasi lima tingkatan dalam domain afektif, yaitu:

- a. Menerima (*receiving*). Keadaan dimana peserta didik bersedia menerima keberadaan suatu fenomena atau stimulus ketika diberikan penjelasan materi atau rangsangan selama proses pembelajaran.
  - b. Merespon (*responding*). Pusat perhatian dalam aktivitas pembelajaran berfokus pada tanggapan individu terhadap peristiwa, sehingga melibatkan lebih dari sekedar memperhatikan saja.
  - c. Menilai (*valuting*). Kemampuan untuk mengevaluasi gejala atau kegiatan dengan sengaja memberikan tanggapan lebih lanjut untuk mencari solusi atau langkah-langkah yang dapat diambil terhadap situasi yang terjadi.
  - d. Organisasi (*organization*). Peserta didik pada tingkat ini mulai menyusun nilai-nilai dan mengidentifikasi hubungan antar yang satu dengan yang lainnya, kemudian berusaha untuk menentukan nilai yang paling mendominasi.
  - e. Karakterisasi (*characterization*). Kemampuan untuk membentuk konsep dari setiap nilai saat memberikan tanggapan, dengan mengidentifikasi ciri-ciri nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.
- (3) Ranah psikomotor (*psychomotor domain*), ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang mengalami suatu pengalaman belajar tertentu. Berikut adalah tingkatan ranah psikomotor menurut Bloom:
- a. Meniru, kemampuan peserta didik untuk melakukan suatu tindakan dengan mengacu pada contoh yang mereka amati.
  - b. Memanipulasi, melibatkan kemampuan peserta didik untuk melakukan tindakan dan memilih hal-hal yang penting dari materi yang sedang dipelajari.
  - c. Pengalamian, kemampuan peserta didik untuk menerapkan apa yang telah dipelajari menjadi suatu kebiasaan, serta menampilkan gerakan atau tindakan dengan lebih meyakinkan.
  - d. Artikulasi, kemampuan peserta didik untuk melaksanakan keterampilan yang lebih kompleks, khususnya yang terkait dengan gerakan interpretatif.

### 2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan alat yang digunakan untuk menilai kemajuan serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, indikator hasil belajar sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan Boty dan Handoyo (2018:47) indikator hasil belajar merujuk pada tanda-tanda yang terlihat, dapat diamati, dan dapat diukur sebagai petunjuk bahwa seseorang telah mengalami pembelajaran, yang ditandai oleh adanya perubahan. Indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah aspek kognitif yang merujuk pada Hierarki Taksonomi Bloom C1-C6 yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl., (Nafiati, 2021:162-163). Berikut klasifikasi ranah kemampuan berpikir kognitif diuraikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 2.1 Klasifikasi Ranah Kemampuan Berpikir Kognitif**

No	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
1	C1 Mengingat ( <i>remember</i> )	a. Mengenali b. Mengingat kembali c. Mencocokkan d. Menentukan	Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari.
2	C2 Memahami ( <i>understand</i> )	a. Menafsirkan b. Mencontohkan c. Mengklasifikasi-kan d. Merangkum e. Menyimpulkan f. Membandingkan g. Menjelaskan	Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar.
3	C3 Mengaplikasi-kan ( <i>apply</i> )	a. Melaksanakan b. Menggunakan c. Menemukan	Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi <i>real</i> (sebenarnya).
4	C4/ Menganalisis ( <i>analyze</i> )	a. Membedakan b. Mengorganisasi c. Mengatribusikan d. Membandingkan	Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan.

No	Kategori	Proses Kognitif	Keterangan
5	C5 Mengevaluasi ( <i>evaluate</i> )	a. Memeriksa (keputusan-keputusan diambil dengan merujuk pada kriteria internal). b. Mengkritik (mengambil keputusan-keputusan dengan merujuk pada kriteria eksternal)	Mengambil keputusan dengan merujuk pada kriteria dan standar yang telah ditetapkan.
6	C6 Menciptakan ( <i>create</i> )	a. Merumuskan b. Merencanakan c. Memproduksi	Memadukan elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang baru dan terpadu atau untuk menciptakan produk yang bersifat orisinal.

Sumber : Anderson dan Krathwohl (Nafiati, 2021:162-163)

#### 2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sebelum berlangsungnya proses pembelajaran banyak faktor yang terlibat dan saling mempengaruhi dan tentu saja menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Menurut Munadi (Asmara et al., 2021:75) menyatakan bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berinteraksi, faktor tersebut meliputi faktor internal dan faktor eksternal :

1. Faktor internal, merupakan faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik dan memengaruhi kemampuan belajarnya, faktor ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu :
  - a. Faktor fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak ada cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi cara peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
  - b. Faktor psikologis. Setiap orang, khususnya peserta didik, pada dasarnya memiliki keadaan psikologis yang berbeda-beda, dan tentu saja hal ini berperan dalam membentuk hasil pembelajarannya. Beberapa faktor psikologis yang mencakup intelegensi (IQ), tingkat perhatian, minat, bakat,

motif, motivasi, aspek kognitif, dan kemampuan nalar peserta didik turut berperan dalam proses pembelajaran.

2. Faktor Eksternal, merupakan faktor-faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik dan memengaruhi kemampuan belajarnya, faktor ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu :
  - a. Faktor lingkungan, faktor ini memiliki dampak terhadap hasil belajar, dan terdiri dari dua aspek utama, yaitu lingkungan fisik dan sosial. Lingkungan fisik mencakup unsur-unsur alam, seperti suhu dan kelembaban.
  - b. Faktor instrumental, merujuk pada faktor-faktor yang sengaja dirancang dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi untuk menjadi sarana mencapai target-target pembelajaran yang telah direncanakan. Komponen-komponen instrumental tersebut mencakup kurikulum, fasilitas, penggunaan model, media dan peran guru.

#### **2.1.1.5 Perbedaan Hasil Belajar dan Prestasi Belajar**

Dalam bidang pendidikan, terdapat dua istilah yang umum digunakan, yaitu prestasi belajar dan hasil belajar. Meskipun terdengar serupa, keduanya memiliki perbedaan yang penting. Sebelum memahami perbedaan antara kedua istilah tersebut, perlu memahami terlebih dahulu masing-masing definisi dari hasil belajar dan prestasi belajar .

Menurut Haerafa (2020:6) Hasil belajar mencerminkan sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diterima selama proses pembelajaran, tingkat keberhasilan dalam memahami materi pelajaran dinyatakan dalam nilai yang diperoleh siswa pada setiap mata pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan, menurut Nasution (Khotimah,2019:49) hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara kegiatan belajar-mengajar, umumnya ditunjukkan dengan nilai melalui tes yang diberikan oleh guru.

Menurut Karisma et al., (2022:547) penggunaan istilah "prestasi" sering diaplikasikan dalam berbagai konteks dan kegiatan, termasuk seni, olahraga, dan khususnya dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan. Sejalan dengan

pendapat yang dikemukakan oleh Yaspir G. W (Yorianda,2020:132) menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan intelektual yang dapat diukur melalui penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berhasil dicapai peserta didik dari materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

Berdasarkan pendapat yang sudah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan prestasi belajar memiliki perbedaan, dimana karakteristik hasil belajar bersifat lebih terukur secara kuantitatif, ditunjukkan dalam bentuk nilai tes seperti 40, 60,80, 90, atau dalam skala huruf A, B, C. Sedangkan, prestasi belajar memiliki dimensi kualitatif yang dapat diamati melalui penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

## **2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Ruang kelas merupakan tempat belajar peserta didik dengan beragam latar belakang, baik secara sosial, kemampuan dan aspek lainnya. Dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas pendidik dituntut untuk mampu mengatasi keragaman yang berbeda, terutama pada peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Salah satu Solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran berbasis kerja sama, yang dikenal sebagai model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (Fatimah & Shofi,2019:23) mengacu pada sejumlah model pembelajaran dimana peserta didik berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang bervariasi, dengan tujuan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran. Menurut Lasmawan (Munandar, 2019:3) model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik aktif terlibat langsung dalam kegiatan belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan definisi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, melibatkan siswa

dengan berbagai tingkatan prestasi, baik laki-laki maupun perempuan, dan berasal dari latar belakang yang beragam, bertujuan untuk saling membantu memahami materi pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

#### **2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Menurut Sulistio dan Haryanti (2022:22) pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok belajar yang bersifat heterogen, terdiri dari 5 sampai 6 anggota, dan menerapkan pola kelompok asal serta kelompok ahli. Menurut Herawati (2019:5) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam setiap kelompok, masing-masing anggotanya terlibat aktif dan bertanggung jawab untuk memahami dan menguasai bagian materi tertentu dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan dampaknya dapat terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa (Herawati, 2019:5)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan menerapkan pola pembelajar kelompok asal dan kelompok ahli dimana masing-masing anggota dalam kelompoknya memiliki tanggung jawab untuk menguasai materi tertentu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* membantu melibatkan semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.2.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Karakteristik pada model pembelajaran merupakan ciri khas yang menunjukkan gambaran umum tentang bagaimana suatu model pembelajaran, dengan memahami karakteristik suatu model pembelajaran akan membantu dalam penerapan model pembelajaran tersebut. Menurut Fatirani (2021:18) karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut :

- 1) Kelompok kecil, yaitu sekelompok individu yang saling memengaruhi, berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu, terlibat dalam peran yang saling terkait, dan berkomunikasi secara langsung satu sama lain.
- 2) Belajar bersama, pembelajaran dilakukan bersama-sama baik di kelompok asal maupun di kelompok ahli.
- 3) Pengalaman belajar, yaitu aktivitas belajar yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka penguasaan materi pembelajaran yang sudah sama-sama dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dicapai melalui penerapan strategi tutor teman sebaya dalam kelompok asal dan kelompok ahli, yang sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru, dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **2.1.2.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki langkah-langkah terstruktur dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Wena (Kodariah, 2022:290) diuraikan sebagai berikut :

- 1) Pembentukan kelompok asal. Kelompok asal terbentuk dari empat hingga enam siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Setiap siswa di dalam kelompok tersebut diberikan tanggung jawab untuk memahami bagian materi yang berbeda-beda.
- 2) Pembelajaran pada kelompok asal. Pembelajaran dilakukan dalam kelompok asal, dimana setiap anggota mempelajari bagian atau sub materi yang akan menjadi keahliannya. Setelah itu, masing-masing anggota menyelesaikan tugas secara individu.
- 3) Pembentukan kelompok ahli. Ketua kelompok asal membagikan tanggung jawab kepada setiap anggota untuk menjadi ahli dalam satu sub-materi tertentu. Selanjutnya, para ahli sub-materi yang berasal dari kelompok yang berbeda bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

- 4) Diskusi kelompok ahli. Anggota kelompok ahli bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawab masing-masing. Setiap anggota kelompok ahli berusaha memahami materi pelajaran hingga mencapai tingkat keyakinan bahwa mereka mampu menyampaikan dan mengatasi permasalahan yang terkait dengan sub-materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
- 5) Diskusi kelompok asal. Masing-masing anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya. Setiap anggota kelompok asal bertanggung jawab untuk menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai sub-materi pelajaran yang telah menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain. Proses ini berlangsung secara bergantian hingga setiap anggota kelompok asal telah mendapatkan kesempatan untuk menjelaskan.
- 6) Diskusi kelas. Guru memandu proses diskusi kelas untuk membahas konsep-konsep penting yang menjadi subjek perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berupaya untuk memperbaiki pemahaman konsep yang kurang tepat pada siswa.
- 7) Pemberian kuis. Setiap siswa mengerjakan kuis yang tertera di LKPD. Nilai yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok asal dijumlahkan untuk mendapatkan nilai total kelompok, yang kemudian dibagi menurut jumlah kelompok.
- 8) Pemberian penghargaan kelompok. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok melalui skor penghargaan, yang diberikan berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar dari skor awal ke skor kuis selanjutnya.

#### **2.1.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe**

##### ***Jigsaw***

Setiap model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak ada yang dapat dikatakan sempurna, semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Adapun kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Istarani (Sakdiyah et al., 2022:599) diuraikan sebagai berikut :

- 1) Mendorong siswa untuk lebih mempercayai kemampuan diri sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari berbagai sumber, serta belajar dari sesama siswa lainnya.
- 2) Mendorong siswa untuk menyampaikan ide-idenya secara lisan dan membandingkannya dengan ide-ide temannya, terutama dalam konteks pemecahan masalah.
- 3) Membantu siswa untuk saling menghargai dan menerima perbedaan kemampuan antara siswa yang pintar dengan siswa yang lemah.
- 4) Interaksi yang terjadi selama proses diskusi kelompok berperan dalam memberikan motivasi kepada siswa dan merangsang perkembangan pemikirannya.
- 5) Setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjadi ahli dalam kelompoknya
- 6) Membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Sulistio dan Haryati(2022:27) yaitu :

- 1) Siswa yang aktif akan mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 2) Siswa yang lebih cerdas cenderung merasa bosan.
- 3) Siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami materi akan mengalami kesulitan apabila diminta untuk memberikan penjelasan ketika menjadi tenaga ahli.
- 4) Membutuhkan waktu yang lebih lama, terutama jika penataan ruangan belum terkondisi dengan optimal.

#### **2.1.2.6 Teori yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Teori belajar merupakan dasar untuk mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan, dimana model pembelajaran menjadi ketentuan dalam menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses belajar yang akan dilaksanakan. Adapun teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diantaranya :

#### a) Teori belajar Jean Piaget

Jean Piaget dikenal sebagai tokoh utama dalam konstruktivisme, menyoroti bahwa fokus dari teori konstruktivisme terletak pada proses penciptaan teori atau pengetahuan yang bersumber dari realita. Menurut Piaget dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator atau moderator, pengetahuan anak dibangun melalui aktivitas asimilasi dan akomodasi yang selaras dengan skema kognitif yang dimilikinya. Proses konstruksi pengetahuan menurut Piaget melibatkan pengembangan skemata, asimilasi, akomodasi dan kesetaraan (Fatimah& Prihartini,2023:16).

#### b) Teori belajar Vygotsky

Menurut Vygotsky (Fatimah & Prihartini,2023:16) perkembangan intelektual anak dapat dipahami melalui sudut pandang sejarah dan budaya yang membentuk pengalaman mereka. Selain itu, perkembangan intelektual juga bergantung pada sistem-sistem isyarat yang merujuk pada simbol-simbol yang diciptakan untuk memfasilitasi pemikiran, komunikasi, dan pemecahan masalah. Vygotsky merekomendasikan adanya pengaturan kelas yang bersifat kooperatif antara kelompok peserta didik dengan kemampuan yang berbeda, sehingga mereka dapat berinteraksi dan mengembangkan strategi dalam menyelesaikan masalah, kemudian pada konteks pembelajaran Vygotsky menekankan konsep perancahan ( scaffolding), dimana semakin lama siswa akan semakin mampu mengambil tanggung jawab atas pembelajaran sendiri (Agustyaningrum, 2022:578).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Hal itu sejalan dengan pandangan belajar konstruktivisme menurut Piaget dan Vygotsky yang menjelaskan bahwa, dalam proses pembelajaran siswa saling berinteraksi di dalam kelompok untuk membangun pengetahuannya sendiri, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

### **2.1.3 Media Pembelajaran *Mind Mapping***

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Belajar *Mind Mapping***

Banyak cara yang bisa dilakukan oleh guru agar pembelajaran berlangsung dengan efektif dan menyenangkan, salah satunya yaitu dengan menambahkan

penggunaan media pembelajaran *mind mapping* dalam proses pembelajaran. Menurut Buzan (Eliyanti, 2020:840), *mind mapping* adalah teknik pencatatan yang kreatif dan efektif, *mind mapping* juga merupakan cara yang sederhana untuk menyimpan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. Menurut Alamsyah (Widoyono, 2021:2), *mind mapping* selaras dengan cara kerja alami otak, karena melibatkan kedua belahan otak, setiap individu mencatat dengan menggunakan simbol-simbol atau gambar sesuai dengan preferensi pribadi, memanfaatkan warna untuk cabang-cabang yang menunjukkan makna tertentu, dan dapat melibatkan unsur emosi, kesenangan, serta kreativitas seseorang dalam pembuatan catatan. Menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran yang berkualitas dengan meningkatnya hasil belajar (Elita, 2018:181)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *mind mapping* merupakan teknik memadukan fungsi otak kanan dan otak kiri untuk menerima sejumlah ide, dituangkan dengan catatan kreatif memanfaatkan warna untuk cabang-cabang yang menunjukkan makna tertentu. *Mind mapping* memudahkan peserta didik untuk menyimpan informasi ke dalam otak, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajarnya.

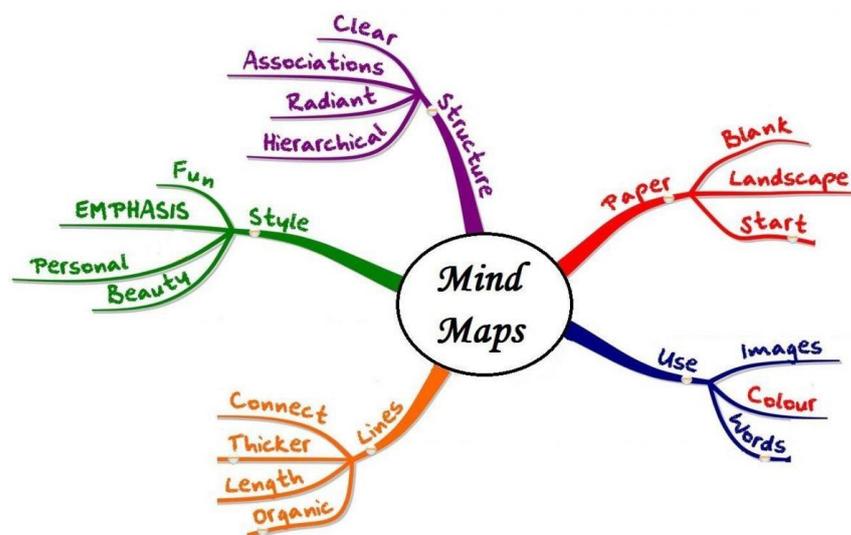
### **2.1.3.2 Langkah-langkah Membuat Media *Mind Mapping***

Dalam penggunaan media *mind mapping*, terdapat langkah-langkah atau petunjuk yang harus diikuti dalam proses pembuatannya. Menurut Buzan (Astuti, 2019:69) langkah-langkah dalam membuat *mind mapping*, yaitu:

- 1) Menyiapkan selembar kertas putih posisikan secara horizontal dan menempatkan pokok masalah ditegah kertas. Hal itu bertujuan untuk memberikan kebebasan bagi otak untuk mengungkapkan pemikiran secara bebas ke segala arah.
- 2) Letakkan ide pokok di tengah kertas dan buatlah garis melengkung, cabang dan penghubung tebal dari gambar inti.
- 3) Menulis kata kunci yang berkaitan dengan cabang sebelumnya, menggunakan dan menggabungkan warna yang serasi. Pada bagian cabang, garis dapat divariasikan berupa garis tebal kemudian tipis.

- 4) Gambarkan cabang-cabang lebih kecil yang keluar dari sub topik dan catat kata kunci dibawahnya.
- 5) Apabila diperlukan, buatlah cabang-cabang yang lebih banyak dengan huruf yang lebih kecil, gunakan huruf besar untuk gagasan utama, garis bawah untuk gagasan yang dianggap penting, dan huruf kecil untuk cabang-cabang yang berada pada tingkatan lebih bawah.
- 6) Agar dapat mengingat atau memperkuat pemahaman, buatlah ilustrasi atau gambar-gambar yang dianggap relevan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk membuat media *mind mapping* diperlukan ide dan imajinasi. Adapun alat yang dibutuhkan dalam membuat *mind mapping* yaitu kertas kosong dan pensil warna-warni. Berikut ini merupakan contoh dari *mind mapping* :



Sumber : *medium.com* (2019)

**Gambar 2.1 Mind Mapping**

### 2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Mind Mapping*

Penggunaan media *mind mapping* dalam proses pembelajaran tentunya masih terdapat kekurangan dan kelebihanya tersendiri. Menurut Putra (Evayanti,2018:121), kelebihan *mind mapping* antara lain :

- 1) Tema utama sangat jelas terdefinisi karena diletakan secara jelas di tengah.
- 2) Tingkat keutamaan informasi terindikasi secara lebih baik, dengan menempatkan informasi yang lebih penting didekatkan dengan tema utama.

- 3) Hubungan antara masing-masing informasi dapat dengan mudah dikenali, sehingga informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat.
- 4) Proses pencatatan akan lebih cepat karena hanya menggunakan kata kunci.
- 5) Terdapat kemudahan dalam proses revisi informasi, dimana informasi baru yang muncul dapat segera disatukan tanpa mengganggu keseluruhan konsep.
- 6) Setiap peta pikiran memiliki keunikan masing-masing, sehingga memudahkan proses pengingatan.

Kekurangan *mind mapping* menurut Susanto (Putra & Lutfiyah, 2020:43) penggunaan *mind mapping* yang masih baru dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa kebingungan, dan penerapan *mind mapping* menjadi tidak optimal apabila siswa tidak memiliki kemampuan menggambar atau kurang percaya diri terhadap kemampuannya. Sedangkan menurut Ananda (2019:3) *mind mapping* dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan berpotensi menimbulkan kebosanan bagi siswa yang kurang tertarik pada unsur gambar.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan media pembelajaran *mind mapping* yaitu, memudahkan dalam proses penghafalan dan mengingat materi pembelajaran karena setiap hubungan antar informasi dapat dilihat dengan mudah. Sedangkan kelemahannya, akan terjadi kesulitan dalam pembuatannya apabila peserta didik belum terbiasa membuat *mind mapping* dan akan menyebabkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar. Penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai pedoman dan petunjuk dalam melakukan kembali penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
1	Arshiella Alfa Alfi Rachmasagita, dan Triesninda Pahlevi (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Vol.07, No.03, 2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP Pada Materi Prosedur Penyusunan Laporan Keuangan di SMKN 2 Kediri	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan oleh perolehan uji-t dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ , sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI OTKP SMKN 2 Kediri dan kelas eksperimen memiliki nilai hasil belajar lebih tinggi dari kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional yang dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,43 dan kelas kontrol sebesar 72,86.
2	Cucu Ismaela dan Sulistyani Puteri Ramadhani (Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol.12, No.2, 2021 )	Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Media <i>Mind Mapping</i> Digital di Sekolah Dasar.	Berdasarkan hasil penelitian melalui penelitian tindak kelas menggunakan penerapan media <i>mind mapping</i> , diperoleh hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, dengan nilai mencapai 80,4 pada siklus satu dan pada siklus 2 meningkat menjadi 88. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV-B SDN 07 Jakarta Selatan.
3	Tri Utari dan Nasral (Jurnal Kependidikan. Vol.1, 2021)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> dengan Media <i>Mind Mapping</i> terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>jigsaw</i> dengan media <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 77,96, sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 71,29. Minat belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai minat belajar siswa di kelas eksperimen

No.	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
			mencapai 80,6, sedangkan di kelas kontrol hanya sebesar 71,5.
4	Rohmat, Luqman Hakim, dan Norida Canda Sakti ( <i>International Journal of Educational Research Review</i> , 2019)	<i>Implementation of Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Economics Learning Results</i>	Berdasarkan hasil penelitian melalui penelitian tindak kelas, model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada setiap siklusnya. Pada siklus I peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 31 orang dari 36 orang atau 86,11%. Pada siklus II siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 36 siswa atau 100%.
5	Yinghui Shi, Huiyun Yang, Yi Dou, Yong Zeng ( <i>Asia Pacific Education Review</i> , 2022)	<i>Efects of mind mapping-based instruction on student cognitive learning outcomes: a meta-analysis</i>	Hasil penelitian dengan menggunakan meta-analisis dari 21 jurnal penelitian yang meneliti efektivitas keseluruhan dari penggunaan <i>mind mapping</i> terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penerapan pembelajaran konvensional. Pembelajaran menggunakan <i>mind mapping</i> ditemukan memiliki pengaruh yang lebih positif terhadap hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Analisis moderat menunjukkan bahwa penggunaan <i>mind mapping</i> membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif di semua mata pelajaran.

Menurut berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan media *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang relevan dapat dilihat pada tabel 2.3 sebagai berikut :

**Tabel 2.3**  
**Persamaan dan Perbedaan Dengan Penelitian yang Relevan**

Persamaan	Perbedaan
Antara penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu meneliti variabel independen berupa model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i>	Penelitian terdahulu penerapan model pembelajarannya tidak menambahkan media dan ada yang hanya menggunakan media <i>mind mapping</i>

Persamaan	Perbedaan
dan media <i>mind mapping</i> . Variabel dependen yang diukur berupa hasil belajar peserta didik. Selain itu, metode dan desain penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dan desain penelitiannya <i>non equivalent control group design</i> .	saja tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> . Selain itu, subjek dan tempat penelitiannya dimana penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Manonjaya dengan subjek penelitiannya kelas XI IPS.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai permasalahan, kerangka berpikir yang baik memuat penjelasan teoritis mengenai keterkaitan antara variabel yang akan diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian (Syahputri et al., 2023:161). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar ditandai dengan terjadinya perubahan dari segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Untuk mengetahui hasil belajar dalam suatu materi pelajaran tertentu diperlukan evaluasi baik itu menggunakan tes lisan ataupun tes tertulis. Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme.

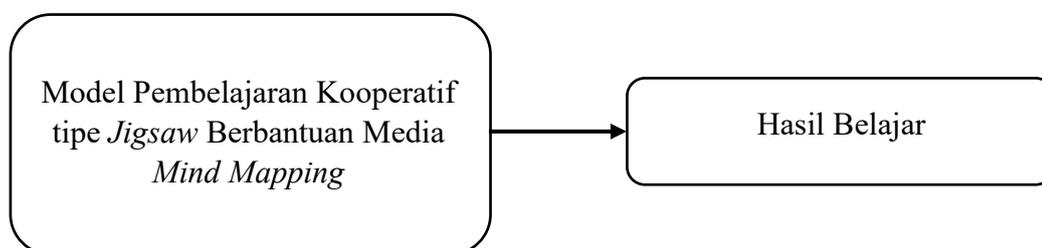
Teori belajar konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky (Fatimah& Prihartini,2023:16) mengungkapkan bahwa menurut Piaget dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator atau moderator, pengetahuan anak dibangun melalui aktivitas asimilasi dan akomodasi yang selaras dengan skema kognitif yang dimilikinya. Vygotsky merekomendasikan adanya pengaturan kelas yang bersifat kooperatif antara kelompok peserta didik dengan kemampuan yang berbeda.

Berdasarkan teori tersebut dapat dipahami bahwa teori belajar konstruktivisme mendukung penggunaan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, melibatkan siswa dengan berbagai tingkatan prestasi, baik laki-laki maupun perempuan, dan berasal dari latar belakang yang beragam, bertujuan untuk saling membantu memahami materi

pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, model pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dengan menerapkan pola pembelajar kelompok asal dan kelompok ahli dimana masing-masing anggota dalam kelompoknya memiliki tanggung jawab untuk menguasai materi tertentu.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menambahkan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan merangsang peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *mind mapping*. Penggunaan media *mind mapping* dibutuhkan untuk menyajikan materi yang cakupannya cukup luas dan memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang sudah dipelajari. Melalui penggunaan media *mind mapping*, peserta didik dapat dengan mudah merangkai kembali materi yang sudah dipelajari dengan memanfaatkan garis, warna, gambar, dan kata kunci. Hal ini membantu dalam pengembangan kemampuan otak kanan dan otak kiri peserta didik, mulai dari pemahaman konsep umum hingga pemahaman yang lebih khusus.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *mind mapping* dalam pembelajaran ekonomi menduga ada pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, hubungan antara variabel tersebut dapat digambarkan melalui kerangka pemikiran berikut ini :



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu dugaan awal atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya

(Zaki & Saiman, 2021:116). Menurut Creswell (Dewi,2021:33), hipotesis merupakan pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen dalam sebuah penelitian. Dengan demikian, pernyataan hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *mind mapping* di kelas eksperimen.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *mind mapping* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).