

II. KAJIAN TEORITIS

2.1 Teori Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia mulai dari lahir hingga seseorang itu mati, sejak dari tidur hingga tidur kembali. Rutinitas yang dilakukan manusia setiap saat dalam berbagai kondisi dan situasi selalu diwarnai oleh aktivitas belajar. Melalui berbagai kegiatan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi dirinya yang dibawa sejak lahir. Implementasi potensi ini sangat berguna bagi manusia untuk dapat menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhannya.

Beberapa definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli dapat dipaparkan sebagai berikut:

Pengertian Belajar menurut Cronbach (1954) : *Learning is shown by a change in behaviour as result of experience* ; belajar dapat dilakukan secara baik dengan jalan mengalami.

Belajar merupakan : *Learning is to observe, to read, to imited, to try something themselves, to listen, to follow direction*, dimana pengalaman itu dapat diperoleh dengan mempergunakan panca indra.

Menurut Spears: *Learning is a change in human disposition or capacity, wich persists over a period time, and wich is not simply ascribable to process of growth*. Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah

belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi. Dalam teori psikologi konsep belajar Gagne ini dinamakan perpaduan antara aliran *behaviorisme* dan aliran *instrumentalisme*. Robert. M. Gagne dalam bukunya : *The Conditioning of learning*.

Selain itu Slameto (2003: 2) mengemukakan 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.

Selanjutnya menurut Sardiman, AM. (2003 : 22) belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan kegiatan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.

Winarno Surakhmad (1990 : 67).mengemukakan bahwa yang dimaksud belajar adalah menghayati sesuatu yang aktual, penghayatan itu akan menimbulkan respon tertentu dan pihak murid dengan pengalamannya berupa pelajaran yang akan menghasilkan perubahan. Sedangkan menurut situs (<http://id.wikipedia.org/wiki/belajar-pembelajaran> 27.01.2009;12;59), diuraikan definisi belajar dan ruang lingkupnya sebagai berikut: Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika

dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah *input* yang berupa stimulus dan *output* yang berupa respon.

Kutipan definisi belajar juga dikemukakan para ahli seperti yang ditulis dalam Purwanto (2003:84) antara lain:

- 1) Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* (1977) menyatakan bahwa belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke dalam waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.
- 2) Morgan dalam bukunya *Introduction of Psycology* (1978) mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku manusia yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman.
- 3) Witherington dalam bukunya *Educational Psycology* mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian dan pengertian.

Kemudian pengertian belajar juga dikemukakan dalam Darsono (2003:3-4) mengenai definisi belajar dari beberapa ahli antara lain:

- 1) Morris L. Bigge dalam buku *Learning Theoris for Teacher* (1992) mengemukakan belajar adalah perubahan yang menetap dalam kehidupan seseorang yang tidak diwariskan secara genetis. Perubahan itu terjadi pada pemahaman (*insight*), perilaku, persepsi, motivasi atau campuran dari semuanya secara sistematis sebagai akibat pengalaman dalam situasi tertentu.
- 2) Marle J. Moskowitz dan Arthur R. Orgel dalam buku *General Psycology* (1975) mengemukakan belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil langsung dari pengalaman dan bukan akibat hubungan-hubungan dalam sistem syaraf yang dibawa sejak lahir.
- 3) James O. Whittaker dalam buku *Introduction of Psycology* (1970) mendefinisikan belajar sebagai proses yang menimbulkan atau merubah perilaku melalui latihan atau pengalaman. Perubahan itu tidak termasuk perubahan fisik, kematangan, karena sakit, kelelahan dan pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, menurut Purwanto (2008:85) dikemukakan adanya beberapa elemen penting yang mencirikan pengertian belajar yaitu:

- 1) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan. Tidak dianggap sebagai hasil belajar seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang.
- 2) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut aspek kepribadian baik fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai proses yang terjadi dalam situasi yang ditandai dengan adanya motif yang ditetapkan atau diterima oleh siswa, kadang-kadang satu proses belajar tidak dapat memperoleh hasil maksimal disebabkan oleh ketiadaan kekuatan yang mendorong (motivasi). Dalam hal ini guru perlu memasukan motivasi di dalam cara-cara mengajarnya. Didalam mengajar guru perlu menyertakan berbagai metode dan model-model pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan berlangsung secara menyenangkan. Oleh sebab itu apabila setelah belajar siswa tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna termasuk dalam pembentukan karakter pada diri siswa.

2.2 Teori Pembelajaran

Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan atau materi pelajaran tertentu pada siswa. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai nara sumber yang mentransfer ilmu semata-mata tetapi yang lebih penting guru mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*). Mengajar menurut Burton dalam Sagala (2005:61) adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, guru berperan sebagai fasilitator, moderator dan motivator agar terjadi proses belajar yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu mengetahui dengan baik karakteristik siswa sebagai modal untuk menyampaikan materi pelajaran agar indikator dapat tercapai secara maksimal.

Undang-Undang Standar Nasional Pendidikan (UUSPN) No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menyatakan: “ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Dari pernyataan tersebut agar pembelajaran dikatakan berhasil, harus ada interaksi antara siswa sebagai peserta didik dengan guru sebagai pendidik maupun dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala (2005:62) memberikan pengertian pembelajaran adalah “kegiatan guru secara terprogram dalam desai interaksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Berdasarkan

pengertian tersebut agar pembelajaran berjalan dengan baik guru harus mempersiapkan bahan belajar sebelum proses pembelajaran dimulai.

Berdasarkan sumber dari Situs (<http://id.wikipedia.org/wiki/belajar-pembelajaran> 27.01.2009;12;59), wikipedia bahasa Indonesia, mendefinisikan pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang siswa. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan

pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. (<http://id.wikipedia.org/wiki/belajar-pembelajaran> 27.01.2009;12;59).

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha dari diri siswa untuk merubah dirinya.

Manusia selama hidupnya akan selalu mendapat pengaruh dari keluarga, sekolah, dan masyarakat luas. Manusia memiliki sejumlah kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman. Pengalamam itu terjadi karena interaksi manusia dengan lingkungannya. Sehingga manusia dengan lingkungan ada pengaruh yang timbal balik. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (2004: 195) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar adalah sesuatu yang ada di alam sekitar sekolah yang memiliki makna dan pengaruh tertentu kepada siswa.

Dari pengertian tersebut terlihat bahwa lingkungan merupakan suatu keadaan yang ada di sekitar manusia yang dapat berpengaruh terhadap dirinya. Lingkungan (*environment*) sebagai dasar pengajaran adalah faktor kondisional yang mempengaruhi tingkah laku individu dan merupakan faktor belajar yang penting. Pembawaan menentukan batas-batas kemungkinan

yang dapat dicapai oleh individu, tetapi lingkungan menentukan individu dalam kenyataannya.

Sesuai dengan uraian di atas Ahmad Rohani (2004: 19) mengartikan lingkungan sebagai segala sesuatu yang ada diluar dari individu. Sedangkan lingkungan belajar merupakan segala apa yang bisa mendukung belajar itu sendiri yang dapat difungsikan sebagai sumber pengajaran atau sumber belajar. Lingkungan belajar juga dapat diartikan suatu situasi atau lokasi tempat terjadinya tingkah laku yang ada disekitar siswa yang berupa pelaksanaan kegiatan belajar dan dapat mempengaruhi motivasi atau hasil belajar. Lingkungan seorang siswa pengaruh yang besar kepada siswa pengaruh itu bisa positif dan bisa juga negatif. Seperti pendapat Slameto (2003: 72) lingkungan yang baik perlu diusahakan agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak atau siswa sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

Lingkungan belajar atau lingkungan pendidikan secara umum dibagi menjadi dua, lingkungan belajar dirumah dan lingkungan belajar disekolah. Lingkungan belajar dirumah mempengaruhi kegiatan belajar siswa di rumah. Banyak siswa yang kurang mampu dalam artian lingkungan belajar dirumah kurang kondusif tetapi bisa mendapatkan prestasi yang baik disekolah. Dengan demikian peranan orang tua atau keluarga sangat dibutuhkan dalam perkembangan anak dan dalam menciptakan lingkungan belajar agar anak bisa merasa nyaman dengan lingkungan belajarnya, setiap anak memiliki sifat yang

berbeda-beda untuk itu orang tua atau keluarga harus bisa mengetahui kondisi anak-anaknya. Sedangkan dalam lingkungan belajar di sekolah, situasi kelas yang dinamis memerlukan usaha agar dapat mewujudkan hubungan yang harmonis antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru, sehingga akan terwujud kerja sama atau persaingan yang sehat antar siswa. Lingkungan belajar tersebut dapat bersifat fisik, misalnya ruang kelas, perabotan kelas, kebersihan kelas, meja-kursi, dan lain-lain. Lingkungan kelas juga dapat bersifat non fisik, misalnya interaksi, ketenangan, disiplin dan kenyamanan. Hadi Suwono dalam (<http://massofa.wordpress.com> 27.01.201;13;05)

2.3 Aktivitas Belajar

Menurut Sardiman (2003:99) menyatakan pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi prinsipnya melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas merupakan hal sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diartikan sebagai bentuk interaksi atau komunikasi dalam proses pembelajaran, baik interaksi antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru. Interaksi juga dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan kelompok dengan kelompok.

Dalam proses pembelajaran ada istilah yang disebut sebagai interaksi edukatif, yang maksudnya interaksi dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi edukatif dalam proses pembelajaran diharapkan adanya peningkatan hasil belajar yang indikatornya nampak dalam bentuk aktivitas belajar.

Jadi interaksi edukatif tersebut merupakan salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan adanya aktivitas dalam suatu proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Djamarah (2000:28) mengatakan belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi para pebelajar, sebab kesan yang didapat oleh pebelajar lebih tahan lama tersimpan dalam benak pebelajar.

Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2003:63) mengatakan bahwa untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat melaksanakan interaksi-interaksi berikut:

1. Menggunakan multimetode dan multimedia,
2. Memberikan tugas secara individual dan kelompok,
3. Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil,
4. Memberikan tugas untuk membaca bahan ajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta
5. Mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Melalui proses tersebut pembelajar juga memberikan peran yang membantu pebelajar untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Sten (1998:23) dalam Dimiyati dan Mudjiono (2003:62) yang menyatakan bahwa peran pembelajar mengorganisasikan kesempatan belajar bagi masing-masing pebelajar berarti mengubah peran pembelajar dari bersifat didaktis menjadi

mengindividualis, yaitu menjamin bahwa setiap pebelajar memperoleh pengetahuan dan ketrampilan didalam kondisi yang ada.

Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2003:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidao.
4. *Writing activities*, seperti misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain; melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya; menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti; menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Klasifikasi aktivitas di atas menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah betapa beragam, kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah akan lebih dinamis, hidup, tidak

membosankan, dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat transmisi ilmu pengetahuan dan kebudayaan serta mentalitas positif.

Aktivitas-aktivitas sebagaimana diuraikan di atas tidak dapat diuraikan atau terpisah antara satu dengan lainnya. Dalam setiap aktivitas saling terkait satu dengan lainnya, saling dukung dan memperkuat sebagaimana sebuah bangunan yang terdiri dari banyak unsur tetapi masing-masing memiliki peran dan fungsi pokok. Kaitan dengan hal tersebut guru dapat melakukan banyak hal yang dapat menumbuhkan, mendorong dan menantang dengan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas siswa akan muncul guna menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas.

Dalam penelitian ini aktivitas yang akan dikembangkan adalah terjadinya aktivitas belajar yang merupakan kegiatan terencana dan dilakukan secara sadar oleh seseorang, saling berinteraksi sehingga menimbulkan perubahan dari perilakunya. Indikator ketercapaian aktivitas dalam kegiatan belajar nampak pada aktivitas siswa antara lain: bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas – tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Sebagaimana yang dikemukakan Sriyono dalam (<http://edukasi.compasiana.com/2010/04/11/activity-belajar/> (20-10.2010; 00;13).

2.4 Prestasi belajar siswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru (Depdikbud,1999:747). Sedangkan menurut Ahmadi (2002: 21) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai dalam suatu usaha pada kegiatan belajar dan perwujudan prestasinya yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh tiap mengikuti kegiatan test ujian tertentu.

Menurut Slameto (2003: 54) ada beberapa faktor yang berhubungan dengan prestasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar :
 - a. faktor jasmaniah: kesehatan, cacat tubuh
 - b. faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor eksternal, faktor yang ada diluar individu terdiri dari:
 - a. faktor keluarga
 - b. faktor faktor sekolah
 - c. faktor masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas, prestasi belajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah hasil akhir dari proses belajar mengajar yang ditunjukkan dalam wujud angka yaitu hasil kemampuan siswa yang menjadi indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa. Untuk mencapai hasil

belajar yang diharapkan ditandai dengan tingginya prestasi belajar siswa sesuai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu sebesar 62 yang telah ditetapkan guru.

Selain itu prestasi belajar IPS juga dapat diwujudkan dalam arti luas berupa kemampuan siswa dalam menemukan jati diri siswa sebagai pribadi yang utuh yang ditandai dengan tingkat kematangan berpikir, sehingga mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan dimana siswa tersebut berada secara baik.

2.5 Teori Pembelajaran IPS

2.5.1 Definisi Pembelajaran IPS

Muhammad Numan Somantri (2001:8) menyatakan Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu social, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah social terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Ilmu Pengetahuan Sosial suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi sosial, ilmu politik dan psikologi. Pembelajaran IPS suatu program pembelajaran yang terpadu dengan berbagai disiplin ilmu yang bahannya bukan hanya ilmu-ilmu sosial dan humaniora, melainkan juga segala

gerak kegiatan dasar dari manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam dan sosial dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pargito (2010: 18) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan masa lalu. Dengan demikian maka pembelajaran IPS suatu program pembelajaran yang terpadu dengan berbagai disiplin ilmu yang bahannya bukan hanya ilmu-ilmu sosial dan humaniora, melainkan juga segala gerak kegiatan dasar dari manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam dan sosial dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Soemantri, (2001:11), menjelaskan pendidikan IPS di sekolah diajarkan mulai tingkat SD sampai dengan SMA/SMK. Program pembelajaran IPS dilakukan secara terpadu, mulai dari terpadu penuh (*holistik*) hingga semi terpadu (*interdisiplin*), semi disiplin hingga disipliner. IPS merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, geografi dan mata pelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Perkembangan selanjutnya pada tahun 1989 dalam pertemuan Himpunan Sarjana Pendidikan IPS Indonesia (HSPIPSI)-ISPI yang pertama di IKIP Bandung,

batasan pendidikan IPS adalah “Sebagai program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan psikologis untuk tujuan pendidikan”. Batasan yang lebih spesifik dikemukakan oleh Somantri, (2001:87).ini diadaptasikan dari batasan Edgar Wesley, Frasser and West dan NCSS. Dimana batasan *social studies*, sebagai berikut:

“The social sciences are systematically organized, scholarly bodies of knowledge that have been built up through intellectual inquiry and planned research. These logically orgnized bodies of knowledge susceptible of study by person of intellectual maturity. The social studies, on the other hand, consist of materials selected from the social sciences and organized for the instruction of children and youth. The destination is between systematically structured bodies of scolarly content and a psycologically structured selection of instructuional content.”

Rumusan diatas menunjukkan bahwa pendidikan IPS bukan suatu bidang studi yang berdiri sendiri, melainkan merupakan perpaduan dari beberapa bidang ilmu yang mengkaji tentang kehidupan manusia. Pendidikan IPS adalah paduan antara dimensi teoritik dengan realita dalam masyarakat serta kehidupan budaya masyarakat Indonesia sebagai bangsa yang religius dan peduli akan nilai-nilai moral, sebagaimana dikemukakan oleh Fenton dalam Sumadi, (1999: 13).

“Social studies are not single discipline but a group relatute fields including political science, economics, sosiology, anthropology, geography, and history”.

Kurikulum pendidikan IPS merupakan fusi dari beberapa disiplin ilmu, proses pembelajaran yang menekankan aspek pendidikan daripada aspek transfer konsep. Tujuan utama dari pendidikan IPS pada dasarnya adalah mempersiapkan siswa sebagai warga negara agar dapat mengambil keputusan secara reflektif dan

partisipasi sepenuhnya dalam kehidupan sosialnya secara pribadi, warga masyarakat, bangsa dan warga dunia. Juga membantu siswa mengembangkan tujuan penguasaan dalam empat bidang: (1) Pengetahuan, (2) keterampilan, (3) sikap dan nilai, dan (4) tindakan warga negara. Ilmu-Ilmu sosial yang efektif kurikulum juga memiliki karakteristik lainnya.

Hakikat pendidikan IPS, menurut Pargito, (2010;1) dalam bahan ajar Pendidikan IPS meliputi:

1. IPS sebagai tranmisi kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*).
2. IPS sebagai pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial (*social studies as social sciences*).
3. IPS sebagai Pendidikan Reflektif (*social studies as reflektive inquiri*)
4. IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*)
5. IPS sebagai pengembangan pribadi seseorang (*social studies as personal development of the individual*).

Seorang guru IPS selain harus menguasai materi ke-IPS-an (kemampuan akademis), juga harus memiliki keterampilan profesi sebagai pendidik (kemampuan profesi). Kedua hal ini merupakan keharusan agar ia menjadi guru yang profesional, sehingga dalam setiap pembelajaran yang dilakukannya efektif dan optimal. Diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menuntut guru kreatif dan inovatif menciptakan kondisi yang kondusif sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya. Guru yang diharapkan adalah guru yang menguasai dan memahami materi pelajaran , menyukai materi ajar yang menjadi tugasnya dan menyukai pekerjaan mengajar sebagai suatu profesi, memahami peserta didik, selalu mengikuti perkembangan pengetahuan mutakhir,

selalu mempersiapkan proses pembelajaran, serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa :

- a. Pendidikan IPS digambarkan sebagai program Pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanities* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan kebudayaan bangsa Indonesia
- b. Pendidikan IPS menuntut serangkaian kemampuan yang harus dilaksanakan oleh seorang dirigen sebuah orkestra, sehingga memberikan kemudahan terjadinya belajar positif dalam mencapai tujuan Pendidikan IPS.
- c. Pendidikan IPS dapat berorientasi pada pendekatan monodisipliner serta inter dan trans-disipliner. Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Geografi, dan Pendidikan Sejarah adalah contoh pendekatan mono-disipliner; sedangkan pendidikan Pancasila, Pendidikan kewarganegaraan adalah contoh pendekatan inter dan trans-disipliner.

2.5.2 Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS

Menurut Muhammad Numan (2001;81) ada beberapa nilai positif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS antara lain:

a. Nilai edukatif

Salah satu tolok ukur keberhasilan pelaksanaan pendidikan IPS adalah adanya perubahan tingkah laku sosial siswa kearah yang lebih baik. Menanamkan perasaan, kesadaran, penghayatan, sikap, kepedulian dan tanggung jawab sosial melalui pendidikan IPS, fakta sosial diproses melalui metode dan pendekatan ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk membangkitkan sikap bijaksana atau arif. Sikap positif di atas terus dikembangkan dalam pendidikan IPS untuk mengubah perilaku siswa kearah kerja sama, gotong royong, dan membantu pihak yang membutuhkan siapapun dan kapanpun. Proses pembelajaran IPS tidak hanya terbatas di kelas dan sekolah pada umumnya melainkan lebih jauh dari itu dilaksanakan dalam kehidupan praktis sehari-hari.

b. Nilai praktis

Pelajaran dan pendidikan tidak memiliki makna yang baik jika tidak memiliki nilai praktis. Pokok bahasan IPS tidak hanya konsep teoritis belaka, tapi digali dari kehidupan sehari-hari (disesuaikan dengan umur dan kegiatan siswa). Pengetahuan IPS bermanfaat secara praktis dalam kehidupan kini dan masa depan.

c. Nilai teoritis

Pendidikan IPS tidak hanya menyajikan fakta dan data yang terlepas tapi menelaah keterkaitan suatu aspek kehidupan sosial dengan lainnya. Dibina dan dikembangkan kemampuan nalar kearah *sense of reality*, *sense of discovery*, *sense of inquiry*, kemampuan mengajukan hipotesis terhadap suatu masalah. Dalam

menghadapai kehidupan sosial yang cepat berubah ini kemampuan berteori sangat berguna dan strategis. Disini pendidikan membina dan mengembangkan ke arah hal-hal tersebut.

d. Nilai filsafat

Menumbuhkan kemampuan merenungkan keberadaannya dan peranannya di tengah masyarakat sehingga tumbuh kesadaran mereka selaku anggota masyarakat atau sebagai makhluk sosial.

e. Nilai ke-Tuhanan

Selaku guru IPS harus menyadari bahwa materi proses pembelajaran apapun pada pendidikan IPS wajib berlandaskan nilai ketuhanan. Kekaguman akan ciptaa-Nya akan menumbuhkan rasa syukur kepadaNya sebagai kunci kebahagiaan manusia lahir dan bathin.

2.5.3 Pembelajaran IPS Terpadu di SMP

Pembelajaran IPS Terpadu di SMP atau MTs sering disebut pendekatan interdisipliner karena menggabungkan beberapa latar belakang disiplin materi ajar antara lain: Sejarah, Geografi, Antropologi/Sosiologi, Ekonomi dan cabang disiplin ilmu sosial lainnya. Model pembelajaran terpadu pada hakekatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. (KTSP, 2006).

Model pembelajaran IPS Terpadu lebih berorientasi kepada siswa karena itu sudah selayaknya metode pembelajaran dengan pendekatan ceramah direduksi sedemikian rupa sehingga peran guru bergeser menjadi fasilitator dalam proses belajar mengajar.

Pendekatan IPS Terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial. Implementasi dalam pembelajaran guru dapat memilih model-model integratif baik berdasarkan topik atau tema, potensi utama atau berdasarkan permasalahan (KTSP, 2006). Dengan demikian diharapkan siswa dapat memahami berbagai permasalahan yang dihadapi di dalam dirinya sendiri maupun berbagai permasalahan yang terjadi disekitar diri dan lingkungannya sekaligus mampu memecahkan permasalahan yang muncul secara bijak. Proses ini merupakan hal yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam suasana kehidupan yang demokratis, terbuka, jujur dan penuh dengan keadilan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 22 tahun 2006 menjelaskan secara terinci tentang ruang lingkup pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs sebagai berikut:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi,

Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

2.6 Pembelajaran Kooperatif

Cooperative Learning menurut bahasa Indonesia diartikan sebagai pembelajaran kooperatif, yaitu suatu bentuk pendekatan pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar. Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Stahl 1994 dalam Jakarti (2004:5) menyatakan *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai hasil yang optimal dalam belajar. Penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas mengetengahkan kenyataan bahwa kehidupan di masyarakat adalah *getting better together*, yaitu raihlah yang lebih baik secara bersama-sama. Pembelajaran kooperatif memuat prinsip bahwa keberhasilan belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru melainkan juga bisa diperoleh dari pihak lain yang terlibat di dalam pembelajaran saat itu. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menghasilkan hasil yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan

penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh persaingan dan memisah-misahkan siswa.

Coob, dalam Suparno (1977:46) menyatakan bahwa: “Jika seseorang belajar sendiri maka ia akan memperoleh pemahaman pengetahuan pada batas tertentu saja. Dengan adanya bimbingan orang dewasa atau dalam kolaborasi dengan teman sebaya yang berkemampuan lebih, maka pengetahuan dan kemampuannya akan meningkat.”

Beberapa kebaikan dari metode pembelajaran kelompok, antara lain: (1) membiasakan kerjasama menurut faham demokrasi, memberi kesempatan mengembangkan sifat musyawarah dan bertanggungjawab, (2) menimbulkan rasa kompetitif yang sehat sehingga membangkitkan kemauan belajar dengan sungguh-sungguh, (3) melatih ketua kelompok untuk menjadi pemimpin yang bertanggungjawab dan membiasakan anggota-anggotanya melaksanakan tugas dan patuh pada peraturan. Menurut Sagala, (2003:216) untuk mewujudkan kebaikan dari kegiatan belajar, kelompok tidak perlu diganti-ganti.

Slavin dalam Rahmawati (2008:16) menyatakan falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah pendekatan konstruktivis: "Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif, atas dasar siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.”

Menurut Nur (2000:4) salah satu prinsip penting dari teori belajar konstruktivisme adalah belajar terjadi melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang telah matang.

Johnson dan Johnson dalam Lie (2002:7) menyatakan berbagai penelitian menunjukkan melalui *Cooperative Learning* menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa.

Selanjutnya Slavin (1994:2) menyatakan bahwa: *“In cooperative class room, student are expected to help each other, to assess each other’s current knowledge and fill in gaps in other’s understanding.”*

Uraian di atas memperjelas bahwa dalam dalam kelas *Cooperative Learning* para siswa diharapkan dapat saling menolong, menilai pengetahuan mereka satu sama lain dan mengisi celah dengan pemahaman masing-masing.

Slavin dalam Etin dan Raharjo (2008:4) mengatakan bahwa:

“Cooperative Learning merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok”.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang efektif untuk kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif ini menunjukkan efektivitas untuk berpikir secara kritis, pemecahan masalah dan komunikasi antar pribadi.

Pembelajaran kooperatif ini memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat dengan teman dalam satu kelompok kecil untuk memecahkan masalah, serta menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur demi mencapai tujuan bersama.

Hal ini senada dengan pendapat Lie (2004:12) yang menyatakan bahwa: "Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur dengan guru bertindak sebagai fasilitator."

Meskipun model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya siswa belajar dalam kelompok kecil, namun tidak ada kesempatan bagi siswa untuk hanya mengandalkan teman yang berkemampuan tinggi dalam penyelesaian tugas kelompok. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran kooperatif harus menerapkan lima unsur, seperti yang dikemukakan oleh Etin dan Raharjo, (2008: 3). yaitu:

a. Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha tiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.

b. Tanggung Jawab Perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur pembelajaran kooperatif, setiap

siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan ada pada persiapan guru dalam penyusunan tugas untuk siswa.

c. Tatap Muka

Kegiatan interaksi ini akan membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

d. Komunikasi Antaranggota

Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Namun, tidak semua siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Maka pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi yang baik.

e. Evaluasi Proses Kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Kelima unsur tersebut dilaksanakan dengan baik, maka akan tercipta suasana kerja kelompok yang maksimal dan dapat memberikan semangat belajar yang tinggi, sehingga kemungkinan hasil belajar pun akan meningkat. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative Learning*, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan guru dalam pembelajaran, melainkan dapat

belajar dari siswa lainnya serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Di samping itu, kemampuan siswa untuk belajar mandiri dapat lebih ditingkatkan.

Hamid dalam Etin dan Raharjo (2008:4) mengemukakan *Cooperative Learning* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan. Dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin dalam Etin dan Raharjo (2008:4) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. *Cooperative learning* lebih dari sekadar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam *cooperative learning* harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara anggota-anggota kelompok.

Penerapan di dalam kelas, model pembelajaran ini menyetengahkan realita kehidupan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh siswa dalam kesehariannya, dengan bentuk yang sederhana dalam kehidupan kelas. Model

pembelajaran ini memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dalam pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning*, pengembangan kualitas diri siswa terutama aspek afektif siswa dapat dilakukan secara bersama-sama. Hasan dalam Etin dan Raharjo (2008:6) menyatakan “Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, afektif maupun konatif.”

Ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Prinsip-prinsip dasar *cooperative learning* menurut Stahl dalam Etin dan Raharjo (2008: 7) meliputi sebagai berikut.

- a. Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas.
- b. Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar.
- c. Ketergantungan yang bersifat positif.
- d. Interaksi yang bersifat terbuka.
- e. Tanggung jawab individu.

- f. Kelompok bersifat heterogen.
- g. Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif.
- h. Tindak lanjut.
- i. Kepuasan dalam belajar.

Berdasarkan tinjauan di atas, tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu dipengaruhi keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pribadi mereka, anggota kelompok harus membantu teman/anggota kelompoknya yang dapat membuat variasi dalam metode belajar.

2.7 Cooperative Learning tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan dari Texas University dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan rekannya pada tahun 1996 di John Hopkins University.

Silberman (2002:160) menyatakan:

“*Jigsaw* merupakan sebuah teknik dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (*Group to group exchange*) dengan suatu perbedaan penting setiap peserta didik mengajarkan sesuatu ini adalah alternatif menarik, ketika ada materi yang dipelajari dapat disingkat atau “dipotong” dan disaat tidak ada bagian yang harus diajarkan sebelum yang lain-lain. Setiap peserta didik mempelajari sesuatu yang dikombinasi dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik lain, buatlah sebuah kumpulan pengetahuan yang bertalian atau keahlian.”

Arends dalam Indah Putri (2008:17) mengemukakan bahwa: “Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah 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”. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, menurut Lie, (2003.56). “Siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.”

Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok

siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Secara sederhana tahapan langkah pembelajaran kooperatif dengan tipe *jigsaw* dapat dideskripsikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Kegiatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

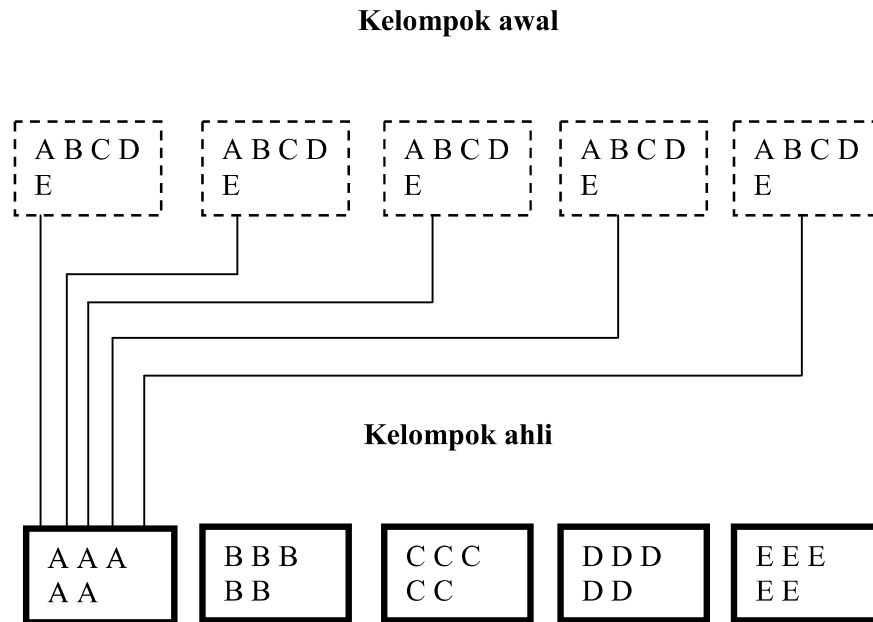
Tahapan	Kegiatan	Keterangan
Pendahuluan	a. Review b. Menjelaskan c. Pembentukan kelompok d. Pembagian materi	Apersepsi, motivasi siswa Menjelaskan model pembelajaran yang dipakai dan manfaatnya Setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang heterogen Pada setiap anggota kelompok.
Tahap Penguasaan	Siswa dengan materi /soal	a. Siswa dengan materi sama bergabung dalam kelompok ahli dan berusaha menguasai materi yang diterimanya b. Guru memberikan bimbingan.
Tahap Penalaran		a. Setiap siswa kembali ke kelompok asal. b. Tiap siswa dalam kelompok saling menularkan dan menerima materi. c. Terjadi diskusi antar siswa dalam kelompok asal d. Dari diskusi, siswa memperoleh jawaban terhadap masalah tugasnya.
Penutup	a. Membahas soal b. Kuis/Evaluasi	- .Guru bersama siswa membahas soal (Evaluasi adalah menilai, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menerangkan, memutuskan, menafsirkan, dll).

Sumber : Sidharta (2004:15-21)

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli, kelompok ahli merupakan kelompok siswa yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas yang

berhubungan dengan topiknya untuk kemudian menjelaskan kepada anggota kelompok asalnya.

Proses peralihan siswa dari kelompok awal ke kelompok ahli dan seterusnya dapat diilustrasikan pada gambar berikut ini:



Gambar 2.2 Ilustrasi proses pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Adapun kebaikan dan kelemahan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Ikah (2007 : 11) sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan hubungan antara pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda.
- b. Menerangkan bimbingan sesama teman.
- c. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi.
- d. Memperbaiki kehadiran.
- e. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.
- f. Sikap apatis berkurang.
- g. Pemahaman materi lebih mendalam.
- h. Meningkatkan motivasi belajar.

Kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yaitu sebagai berikut:

- a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan ketrampilan-ketrampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet
- b. Jika jumlah anggota kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas yang pasif dalam diskusi.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik.

Aronson dalam Nur (2000:29) menyatakan *Jigsaw* adalah salah satu model dari metode *Cooperative Learning*, dimana siswa ditempatkan kedalam tim beranggotakan 4 sampai 5 orang untuk mempelajari materi yang telah dipecah menjadi bagian untuk tiap anggota. Sedangkan menurut Silberman (2000:157) model pembelajaran *Jigsaw* berupa pola mengajar teman sebaya dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari suatu materi dengan baik dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain.

Sidharta (2004:17) menyatakan dalam tipe *Jigsaw* model Aronson, siswa diatur dalam kelompok dengan anggota terdiri dari 4 sampai 5 orang yang heterogen. Setiap siswa diberi tanggung jawab mempelajari satu bagian topik. Kemudian setiap anggota kelompok bergabung dengan anggota kelompok yang mempelajari topik yang sama membentuk kelompok ahli (*experts group*) Di dalam kelompok ahli setiap anggota kelompok membahas topik dan merancang teknik menjelaskan topik tersebut pada kelompok asalnya. Bahan belajar disusun dalam bentuk teks.

Pembelajaran tipe *Jigsaw* berorientasi pada keberhasilan kelompok sehingga setiap siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan aktivitas. Siswa yang menjadi ketua kelompok akan bertanggungjawab untuk membawa kelompoknya menjadi yang terbaik. Selain itu sumber belajar tidak hanya terbatas pada guru saja tetapi bebas memilih dari berbagai sumber yang lain. Mahmud (1989:236) menyatakan:

“Dalam teknik *kooperatif* tipe *jigsaw*, siswa dimasukkan kedalam tim-tim kecil yang bersifat heterogen. Bahan belajar dibagikan kepada anggota-anggota tim. Kemudian masing-masing mempelajari bagian tugasnya dengan cara bergabung dengan anggota dari tim lain yang memiliki bahan tugas sama. Setelah itu mereka kembali kedalam kelompoknya semula dan mengajarkan bahan belajar yang telah dipelajarinya bersama tim anggota lain kepada anggota-anggota timnya sendiri. Akhirnya seluruh anggota tim dites mengenai seluruh bahan yang sudah dipelajarinya”.

Sidharta (2004:15-21) secara spesifik menyebutkan tentang materi yang akan menggunakan model *Cooperative* tipe *Jigsaw* yaitu pokok bahasan yang terdiri dari banyak sub. Akan tetapi pokok bahasan yang sedikit sub topiknya kurang cocok menggunakan model *Jigsaw*, karena dapat terjebak pada fenomena “*free rider*” (penunggang bebas) atau “*diffusion of responsibility*” (menunggang tanggungjawab) karena ada anggota kelompok yang terabaikan perannya.

Slavin (1994:126) menyatakan bahwa : “*Jigsaw is one of the most flexible of the cooperative learning methods, several modifications.*”

Pernyataan di atas diartikan bahwa *Jigsaw* adalah suatu model dari metode *Cooperative Learning* yang lebih luwes dengan melalui beberapa penyempurnaan. Hal ini sebagaimana telah dikembangkan oleh Robert Slavin yaitu model

Cooperative tipe *Jigsaw* II untuk materi dengan pokok bahasan yang tidak terlalu luas dapat dibagi-bagi kedalam beberapa subtopik sesuai dengan jumlah kelompok.

Secara spesifik pembelajaran IPS memiliki karakteristik tersendiri dibanding dengan mata pelajaran lain terutama dalam mengembangkan kepribadian, sikap dan kemandirian siswa. Pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS ini memfokuskan pada aktivitas belajar siswa di dalam kelas dan bukan aktivitas guru mengajar.

2.8 Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan adanya perubahan tingkah laku pada diri individu, penambahan pengetahuan dan keterampilan dan adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga sebagai makhluk sosial siswa mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

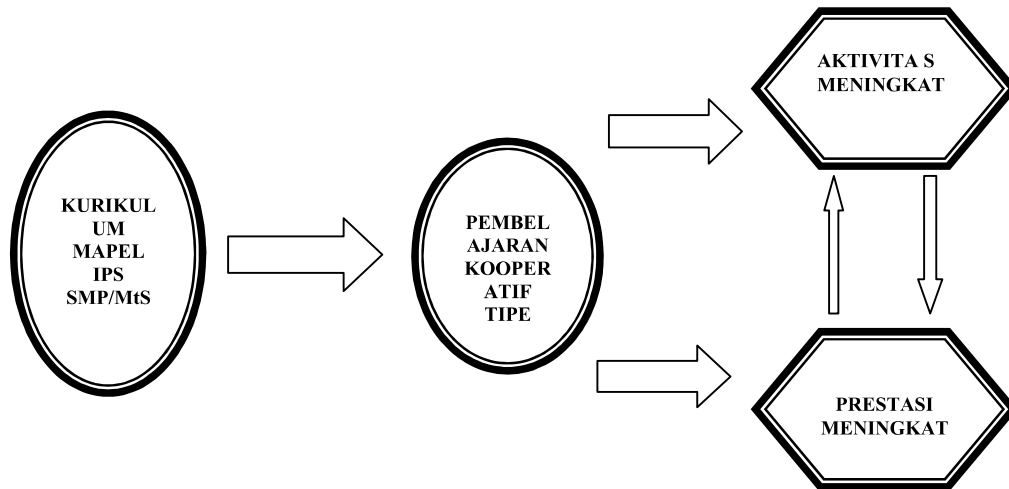
Tujuan akhir dari kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya prestasi belajar yang optimal, karena prestasi belajar merupakan tolak ukur keberhasilan bagi siswa dan guru. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sesuai dengan pendapat Sardiman, (2007: 39) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor *intern* (dari dalam) diri si subjek belajar dan faktor *ekstern* (dari luar) diri si subjek belajar. Kedua faktor itu (baik

intern maupun ekstern) saling memengaruhi satu sama lain dalam membentuk karakteristik setiap siswa.

Prestasi belajar siswa yang bervariasi pada mata pelajaran IPS tampak pada perolehan nilai siswa kelas IX.A Tahun Pelajaran 2010/2011 menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: proses atau kegiatan belajar mengajar di kelas, aktivitas yang muncul. Faktor yang berhubungan dengan rendahnya aktivitas dan pencapaian prestasi belajar yang utama adalah bagaimana proses belajar mengajar IPS berlangsung di dalam kelas.

Kegiatan atau proses belajar mengajar yang cenderung monoton, tidak variatif dengan berbagai model pembelajaran yang inovatif, akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena akan menimbulkan rasa bosan, yang akan berdampak pula pada berkurangnya aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dan perolehan hasil belajar. Dalam konteks inilah peran guru sangat menentukan bagaimana hasil belajar siswa akan terwujud, baik dalam perolehan nilai yang memuaskan sikap mental yang *konstruktif* dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan paradigma dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka pikir.

2.10 Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah, “Jika pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* diterapkan dalam pembelajaran, maka dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS siswa kelas IX.a di SMPN 12 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2010/2011.”