

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW
DI KELAS V SD NEGERI 3 WAY TERUSAN SP 3
BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH**

(TESIS)

Oleh :

JOKO SUSANTO



**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2015**

ABSTRAK

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DI KELAS V SD NEGERI 3 WAY TERUSAN SP 3 BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH

**Oleh :
JOKO SUSANTO**

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan model jigsaw, (2) mendeskripsikan proses pembelajaran, (3) Mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar pada pelajaran IPS melalui model jigsaw.

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 3 Way Terusan SP 3, sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa. Data dikumpulkan dengan cara observasi dan analisis secara deskriptif.

Hasil dari penelitian ini : (1) perencanaan tindakan diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw, (2) proses pembelajaran IPS dengan metode jigsaw, (3) peningkatan prestasi belajar siswa siklus I rata-rata sebesar 63%, siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 72% pada siklus III sebesar 85%.

Kata kunci: desain pembelajaran, prestasi, model pembelajaran jigsaw.

ABSTRACT

INCREASING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT IN LEARNING THROUGH THE SUBJECT SOCIAL STUDIES MODEL COOPERATIVE JIGSAW CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STATE 3 TERUSAN SP 3 BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH

**By:
JOKO SUSANTO**

The purpose of this study were (1) to improve the learning process by using a jigsaw models, (2) describe the learning process, (3) describe the learning achievement in social studies through the model jigsaw.

The method used is to use action research methods class (classroom action research). With research subjects fifth grade students of Elementary School State 3 Way Terusan SP 3, the sample in this study amounted to 40 students. Data collected by observation and analyzed descriptively.

Results from this study: (1) planning the action begins with the preparation of Learning Implementation Plan (RPP), which is based on measures of learning by using learning model jigsaw, (2) the learning process socia studies with jigsaw method, (3) an increase student achievement first cycle an average of 63%, the second cycle increased by an average of 72% in the third cycle of 85%.

Keywords: design procedure, achievement, jigsaw model.

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW
DI KELAS V SD NEGERI 3 WAY TERUSAN SP 3
BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH**

(TESIS)

Oleh :

JOKO SUSANTO

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2015**

Judul Tesis : **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DI KELAS V SD NEGERI 3 WAY TERUSAN SP 3 BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa : **JOKO SUSANTO**

No. Pokok Mahasiswa : 1023011031

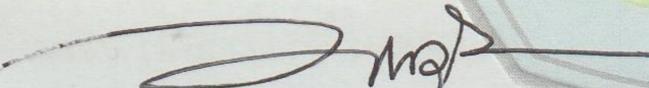
Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan

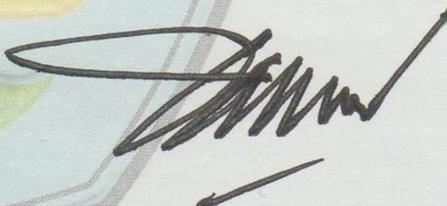
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



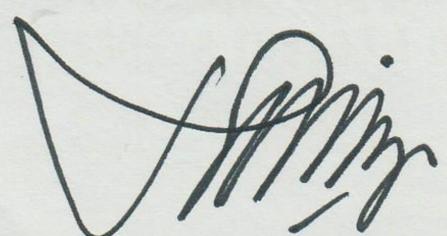
Pembimbing I

Pembimbing II

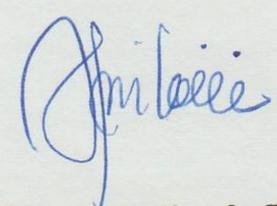

Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.
NIP 19531018 198112 2 001


Dr. H. Darsono, M.Pd.
NIP 19541016 198003 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
FKIP Universitas Lampung


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

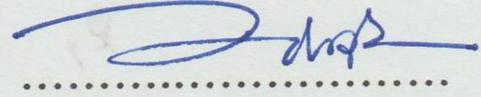
3. Ketua Program Studi Pascasarjana
Teknologi Pendidikan


Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

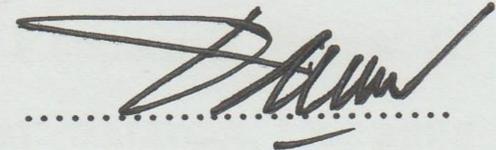
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

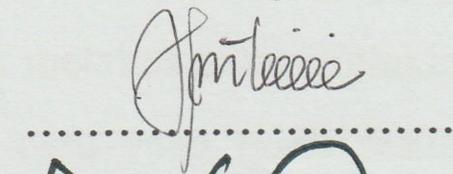
Ketua : **Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.**



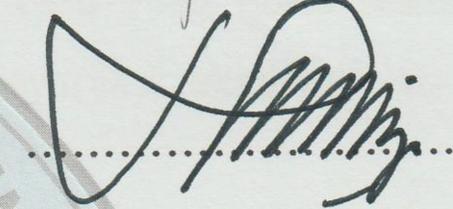
Sekretaris : **Dr. H. Darsono, M.Pd.**



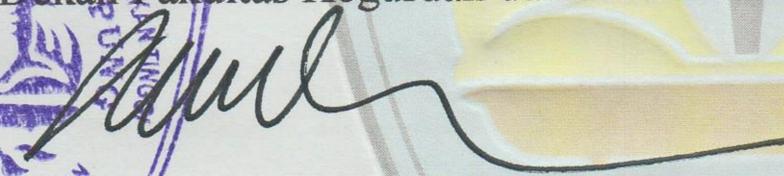
Penguji Anggota : I. **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



II. **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**

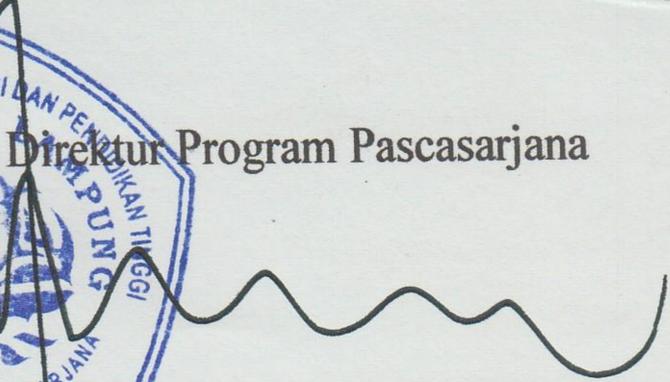


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Bujang Rahman, M.Si.
NIP 19600315 198503 1 003

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 31 Agustus 2015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul **“Peningkatan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model pembelajaran Kooperatif Jigsaw Di Kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah”** adalah karya saya sendiri dan Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya Penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang di sebut Plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, Saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepadasaya, Saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Januari 2015

Pembuat Pernyataan,



Joko Susanto

NPM. 1023011031

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Joko Susanto, lahir pada 20 November 1980 di Taman Bogo, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Daliyo (Alm.) dan Ibu Sudarsiyah.

Pendidikan formal ditempuh dari Sekolah Dasar Negeri 1 Taman Sari, Purbolinggo lulus pada tahun 1993. Melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Purbolinggo lulus pada tahun 1996, dan melanjutkan ke Sekolah Menengah Umum (SMU) Negeri 1 Metro Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial dan lulus pada tahun 1999.

Melanjutkan kuliah S1 di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik mengambil Jurusan Ilmu Pemerintahan dan lulus pada tahun 2004.

Melanjutkan kuliah S2 di Universitas Lampung Jurusan Teknologi Pendidikan pada tahun 2010.

Mulai mengajar di Unit Pemukiman Transmigrasi (UPT) Way Terusan SP 3 Kecamatan Bandar Mataram, Lampung Tengah pada tahun 2004 sampai dengan sekarang. Diangkat CPNS di sekolah yang sama dari Honorer Kategori 2 pada tahun 2014.

Menikah dengan Hermawati pada tanggal 18 September 2011 dan sampai saat ini telah dikaruniai seorang anak laki-laki yang bernama Kaindra Alvaro Wisanggeni (Aal).

PERSEMBAHAN:

- 1. Kedua Orang Tua yaitu Ayahanda Daliyo (Alm.) dan Ibunda Sudarsiyah, yang telah mencurahkan segala waktu, kesabaran, kasih sayang dan segala pengorbanannya yang tidak dapat tergantikan oleh apapun jua.**
- 2. Istriku tercinta Hermawati yang selalu mencurahkan segala pengorbannannya untuk penulis.**
- 3. Anakku tercinta Kaindra Alvaro Wisanggeni, semoga jadi anak yang sholeh.**
- 4. Kakak tercinta (Novi Dahliawati, S.IP) beserta adikku; Diah Meikasari dan Lisna Oktaviana yang ada di Jogja, terima kasih atas do'a dan dukungannya.**
- 5. Keluarga besar Bapak Sukemi Slamet Riyanto (Alm.) dan Ibu Marfuah**
- 6. Untuk alamamater dan bangsaku.**

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji hanyalah milik Allah SWT Rab semesta alam yang tak hentinya memberikan nikmat. Berkat, rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rosulullah Muhammad SAW, para sahabat, keluarga serta pengikutnya yang tetapistiqomah hingga akhir zaman.

Penulisan tesis berjudul Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah ini merupakan syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Magister Teknologi Pendidikan pada Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis berharap, karya yang merupakan wujud kerja dan pemikiran maksimal serta didukung dengan bantuan dan keterlibatan berbagai pihak ini akan dapat bermanfaat di kemudian hari.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini hanya akan dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Sugeng Harianto, M.S., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung
3. Prof. Dr. H. Bujang Rahman, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Riswanti Rini, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Penguji II pada ujian tesis yang telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan motivasi pada penyelesaian tesis ini

5. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Penguji I pada Ujian Tesis, yang telah memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan motivasi pada penulisan tesis ini.
6. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk dapat membimbing, mengarahkan dan memotivasi penyelesaian penulisan tesis ini.
7. Dr. H. Darsono, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk dapat membimbing, mengarahkan dan memotivasi penyelesaian penulisan tesis ini.
8. Dr. Irawan Suntoro, M.Pd. selaku Penilai pada Seminar Hasil tesis ini.
9. Seluruh dosen dan staff pada Program Studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu menyelesaikan penulisan tesis ini.
10. Kedua orang tua penulis yaitu Bpk. Daliyo (Alm) dan Ibu Sudarsiyah, S.Pd.SD.
11. Keluarga besar SD Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah.
12. Teman teman Teknologi angkatan 2010, khususnya kelas A yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya.
13. Semua pihak yang telah telah membantu menyelesaikan penulisan tesis ini.

Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Januari 2015
Penulis,

Joko Susanto.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Alloh SWT karena dengan rahmat dan karuniaNya penulis akhirnya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “.....

Adapun maksud dan tujuan penulisan tesis ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Pascasarjana Teknologi Pendidikan. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan prestasi belajar mata pelajaran IPS kelas V di SDN 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyusun tesis ini. Hal ini tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang ikut membantu tersusunnya tesis ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu tersusunnya tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Hal ini yang mengantarkan penulis untuk memohon kritik dan saran demi perbaikan penelitian ini dimasa yang akan datang. Semoga hal-hal yang penulis sampaikan dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Bandar Lampung, Januari 2015

Penulis,

JOKO SUSANTO

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
SANWACANA	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	5
1.3 Perumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.1 Teori Piaget	8
2.1.2 Proses Terjadinya Perkembangan.....	9
2.1.3 Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget	12
2.1.4 Teori Vygotsky	13
2.2 Karakteristik Pembelajaran IPS	16
2.2.1 Hasil belajar IPS	16
2.2.2 Tinjauan Tentang Hasil Belajar IPS	22
2.2.3 Pembelajaran IPS SD.....	24
2.2.4 Pembelajaran IPS ditinjau dari Teknologi Pendidikan	27
2.3 Prestasi Belajar	31
2.4 Model Pembelajaran Jigsaw	40
2.5 Desain Pembelajaran Model ASSURE	43
2.6 Kerangka Pikir	45
2.7 Kajian Penelitian Relevan	46
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	48
3.2 Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian	50
3.3 Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan	50
3.4 Rancangan Penelitian	50

3.5 Definisi Konseptual dan Operasioanal.....	54
3.6 Kisi – kisi Instrumen	56
3.7 Validitas Instrumen	58
3.8 Pengujian Reliabilitas Instrumen	59
3.9 Teknik Analisa Data	60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Dekripsi Hasil Penelitian	61
4.1.1 Siklus I	62
4.1.1.1 Tahap Perencanaan	62
4.1.1.2 Tahap Pelaksanaan	63
4.1.1.3 Hasil Observasi Siklus 1	70
4.1.1.4 Refleksi Siklus 1	79
4.1.1.5 Rekomendasi	82
4.1.2 Siklus II	83
4.1.2.1 Siklus II Pertemuan 1	83
4.1.2.2 Siklus 2 Pertemuan 2	87
4.1.2.3 Hasil Observasi Siklus II.....	92
4.1.2.4.Hasil Observasi Pertemuan 1	95
4.1.2.5 Refleksi Siklus II.....	99
4.1.2.6 Rekomendasi	102
4.1.2.7 Refleksi Siklus II	103
4.1.2.8 Rekomendasi	106
4.1.3 Siklus III.....	107
4.1.3.1 Siklus III Pertemuan 1	107
4.1.3.2 Hasil Observasi Siklus III	112
4.1.3.3 Refleksi Siklus III	118
4.1.3.4 Rekomendasi Siklus III.....	120
4.2 Pembahasan	121
4.2.1 Perancangan Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran Jigsaw.....	121
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw	125
4.2.3 Tingkat Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Jigsaw.....	128
4.2.4 Peningkatan Prestasi Belajar Siswa	133
4.2.5 Penggunaan Model Jigsaw.....	137
4.3 Keterbatasan Penelitian	140

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	141
5.2 Saran	142

Daftar Pustaka

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget	13
3.1 Kisi-Kisi Kemampuan Perencanaan Pembelajaran	56
3.2 Kisi-Kisi Prestasi Belajar	57
3.3 Kriteria Reliabilitas Tes	59
3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes Tertulis Siklus I, II dan III.....	60
4.1 Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan I.....	74
4.2 Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan 2	76
4.3 Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I.....	78
4.4 Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan I.....	96
4.5 Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus II Pertemuan 2.....	98
4.6 Penglolaan Pembelajaran Pada Siklus III	115
4.7 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus III	117
4.8 Rekapitulasi Prestasi Temuan Setiap Siklus	133
4.9 Peningkatan KKM Siklus I, II, dan III.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian	46
3.1 Diagram Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dari Kemmis dan Taggart	49
3.2 Rancangan Pengelompokkan dalam Teknik Jigsaw	51
4.1 Siswa Sedang Berdiskusi Kelompok	65
4.2 Siswa Sedang Mempresentasikan Hasil Diskusi	66
4.3 Alur Proses Pelaksanaan PTK	132
4.4 Diagram Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I, II dan Siklus III	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	195
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	199
3. Lembar Observasi Perencanaan Pembelajaran.....	212
4. Instrumen Penelitian Siklus 1, II dan III	218
5. Kunci Jawaban Instrumen 1, II, dan III.....	223
6. Prestasi Belajar IPS Kelas V	236
7. Hasil Belajar Siswa	
8. Surat Ijin Penelitian dari FKIP Unila	
9. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan yang diselenggarakan secara formal disekolah dimulai dari pendidikan formal yang paling dasar sampai perguruan tinggi tidak lepas dari kegiatan belajar yang merupakan salah satu kegiatan pokok dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Hal ini sependapat dengan Hidayati (2004:13) yang menyatakan bahwa dalam sebuah proses pendidikan yang dilakukan di dalam kawasan sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling utama dan pokok yang mengarahkan perkembangan perilaku siswa. Kegiatan belajar di sekolah diarahkan agar siswa mampu menerima dan memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru di dalam proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang yang diusahakan untuk mendewasakan manusia melalui upaya pembelajaran dan pelatihan. Oleh karena itu, mutu pendidikan harus lebih ditingkatkan. Peningkatan pendidikan merupakan isu sentral diseluruh negara berkembang, termasuk Indonesia. Peningkatan mutu pendidikan selalu diupayakan pemerintah dengan berbagai cara seperti : penataran guru, pergantian kurikulum, dan peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, namun selama ini hasil yang telah dilakukan pemerintah masih belum mencapai hasil yang maksimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat pesat. Kenyataan ini mempengaruhi tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan pada umumnya baik secara kuantitas maupun secara kualitas. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu

rumusan kompetensi, pada akhirnya keberhasilan sangat tergantung kepada pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Seharusnya sebagai guru yang kreatif, mempunyai cara pembelajaran yang menarik misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran. Karena dengan media pembelajaran yang relevan dengan materi ajar, siswa tidak jenuh dengan model yang sering diberikan dan siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang apa yang dijelaskan oleh guru, dan secara tidak langsung akan meningkatkan prestasinya juga.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya sarana belajar, motivasi siswa, guru, waktu, kurikulum, dana pendekatan atau model pembelajaran, dan pengelolaannya.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, BAB IV Standar Proses, Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa; Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, motivasi, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan ketentuan tersebut tugas sekolah mewujudkannya dalam bentuk proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dalam lingkungan belajar yang mencerdaskan dan membudayakan yaitu lingkungan belajar yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik serta mampu memotivasi peserta didiknya. Hal tersebut berlaku disemua mata pelajaran, salah satunya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi siswa yang memiliki rasa sosial yang baik. Mata pelajaran ini dalam pelaksanaannya menghadapi keterbatasan dan kendala

terutama berkaitan dengan kualitas guru, keterbatasan fasilitas dan sumber belajar, model pembelajaran yang digunakan guru dalam prosers pembelajaran serta dipengaruhi dengan situasi kehidupan sosial, ekonomi dan politik negara yang belum mapan, serta strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru (Arnie Fajar, 2004 : 46). Penjelasan tersebut sesungguhnya menunjukkan kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu : 1) Pembelajaran dan penilaiannya lebih menekankan pada dimensi kognitif, 2) Belum mampu menciptakan suasana kondusif untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, pembelajaran bersifat satu arah dan pasif, 3) kegiatan ekstra kurikuler belum memberikan kontribusi yang berarti dalam menyeimbangkan teori dan perilaku, serta prestasi siswa menjadi lebih baik khususnya yang berkaitan dengan pembiasaan hidup yang terampil dalam suasana yang demokratis dan sadar hukum (Nadiroh, 2004:178).

Hasil observasi peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS di SD Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah selama ini masih terlihat belum optimal, proses pembelajaran masih bersifat pasif, guru masih mendominasi pelaksanaan pembelajaran, kurang berperan aktifnya siswa dalam proses pembelajaran hal ini salah satunya dipicu oleh masih terlalu sedikit guru yang menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru masih enggan dalam memanfaatkan media dan teknik pembelajaran untuk merubah proses pembelajaran yang masih tergolong pasif selama ini. Kejadian ini berdampak terhadap proses pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan siswa sibuk sendiri ketika pembelajaran berjalan, sering terlihat siswa keluar masuk kelas akibat bosan di dalam kelas, bahkan terlihat ada beberapa siswa yang justru asik berada di kantin sekolah ketika proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa ngobrol ketika belajar, serta banyak siswa yang bermain sendiri ketika pelaksanaan pembelajaran berjalan. Melihat pelaksanaan pembelajaran IPS di SD Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah selama ini, maka peneliti mencoba untuk merubah suasana pembelajaran dengan cara

menggunakan sebuah model pembelajaran yaitu model jigsaw, model jigsaw peneliti gunakan karena model ini lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pelaksanaannya lebih sederhana sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk ikut belajar. Model jigsaw ini menekankan pada pengalaman belajar siswa dengan kerja secara tim atau kelompok. Oleh karena itu, siswa menemukan idenya sendiri dan mengambil maknanya sendiri. Dengan kata lain, model pembelajaran jigsaw mengutamakan situasi dimana siswa sendiri mengacu pada pengalaman sebelumnya dan pengetahuan untuk menemukan kebenaran yang akan dipelajari.

Pelaksanaan penelitian ini peneliti dibantu oleh 2 orang guru mata pelajaran IPS sebagai observer dalam pelaksanaan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dari hasil pengamatan sebelumnya peneliti memperoleh data hasil pembelajaran IPS yang terjadi di SD Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah selama ini adalah sebagai berikut. Prestasi yang diperoleh selama ini dalam proses pembelajaran IPS siswa masih dalam kategori rendah (42%) siswa yang tuntas belajar, 52% siswa belum tuntas belajar. Dapat terlihat masih banyak siswa yang nilainya belum tuntas atau dibawah KKM untuk siswa dikatakan tuntas KKM kalau nilai yang diperolehnya 75-100 baru dapat dikatakan tuntas, namun dari hasil prestasi tahun sebelumnya masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Hal ini merupakan dampak dari pembelajaran yang kurang efektif sehingga masih banyak siswa yang belum tuntas. Pada kelas V SDN 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram diperoleh kenyataan beberapa siswa di kelas kurang berhasil dengan pembelajaran IPS, misalnya masih banyak siswa yang belum tuntas, kadang apabila diberi tugas rumah tidak dikerjakan, tidak fokus dalam pembelajaran yang dijelaskan oleh guru, sulit menemukan konsep dalam berdiskusi, bahkan ada yang suka mengobrol diluar tema IPS. Ada juga siswa yang hasil ujian semesternya nilai murninya di bawah KKM. Ada juga dalam pembelajaran kalau siswa diberikan waktu untuk bertanya terkadang diam, apabila ditanya tidak menjawab, dan apabila diberi tugas latihan untuk didiskusikan masih ada siswa yang tidak mengerjakan. Hal ini

akibat dari pola guru yang proses pembelajarannya masih konvensional dan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan idenya, sehingga pembelajarannya masih monoton dan didominasi oleh guru. Siswa hanya menerima pendapat dari guru terhadap jawabannya yaitu benar atau salah dalam menyelesaikan soal IPS tersebut. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPS selama ini masih terlihat sangat kurang, faktor inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang selama ini masih terlihat kurang.

Dari beberapa permasalahan proses pembelajaran inilah penulis bermaksud untuk menggunakan model jigsaw dalam memperbaiki proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang diinginkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi dalam pembelajaran IPS pada siswa Negeri 3 Way Terusan SP 3, Bandar Mataram, Lampung Tengah.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan prestasi belajar siswa melalui penggunaan model jigsaw dalam pembelajaran IPS.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah merancang pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran jigsaw di kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah?
3. Bagaimanakah prestasi belajar pembelajaran melalui model pembelajaran jigsaw di kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran dengan mendeskripsikan :

1. Proses perancangan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Jigsaw sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah.
2. Proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran jigsaw di kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah.
3. Prestasi belajar melalui model pembelajaran jigsaw di kelas V SD Negeri 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah?

1.5 Manfaat Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini mengembangkan konsep, teori, prinsip prosedur teknologi pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan IPS, di kelas V SD.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini mempunyai kegunaan:

1. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan untuk menanamkan serta mengaktualisasikan proses belajar yang aktif, kreatif dan inovatif agar prestasi yang dihasilkan dalam proses belajar semakin meningkat.
2. Bagi guru, khususnya mata pelajaran IPS, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan untuk menggunakan model jigsaw dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih aktif dan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi.

3. Bagi sekolah, khususnya SD N 3 Way Terusan SP3, Bandar Mataram, Lampung Tengah dapat dipakai sebagai sumbangan pemikiran untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam pengembangan dan penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS.
4. Bagi program studi dapat dipakai sebagai sumbangan pemikiran untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya Teknologi Pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Pembelajaran Piaget

Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya skemata tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Teori ini digolongkan ke dalam konstruktivisme. Teori ini berpendapat bahwa kita membangun kemampuan kognitif kita melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan.

Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan

Menurut Piaget pengetahuan (*knowledge*) adalah interaksi yang terus menerus antara individu dengan lingkungan. Fokus perkembangan kognitif Piaget adalah perkembangan secara alami fikiran pebelajar mulai anak-anak sampai dewasa. Konsepsi perkembangan kognitif Piaget, diturunkan dari analisa perkembangan biologi

organisme tertentu. Menurut Piaget, intelegen (IQ=kecerdasan) adalah seperti sistem kehidupan lainnya, yaitu proses adaptasi.

Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka (Piaget dan Inhelder 1969 :16). Piaget membenarkan bahwa anak-anak memiliki sifat bawaan ingin tahu dan terus berusaha memahami dunia di sekitarnya. Keingin tahuan anak terhadap lingkungan yang dialaminya, ia berusaha mengkontruksikan secara aktif refresentasi-refresentasi dibenaknya tentang lingkungan yang dia alami (Yamin, 2011: 22). Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis.

2.1.2 Proses Terjadi Perkembangan

Pemahaman berkembang semakin dalam dan kuat apabila selalu diuji oleh berbagai macam pengalaman baru. Menurut Piaget, manusia memiliki struktur pengetahuan dalam otaknya, seperti kotak-kotak yang masing-masing mempunyai makna yang berbeda. Pengalaman yang sama bagi seseorang akan dimaknai berbeda oleh masing-masing individu dan disimpan dalam kotak yang berbeda. Setiap pengalaman baru akan dihubungkan dengan kotak-kotak atau struktur pengetahuan dalam otak manusia (Baharudin dan Wahyuni, 2010: 30). Oleh karena itu, pada saat memperoleh pengetahuan menurut Piaget pada saat manusia belajar, sebenarnya dua proses dalam dirinya, yaitu proses organisasi informasi dan proses adaptasi.

a. Organisasi

Orang lahir dengan kecenderungan untuk mengorganisasikan proses-proses berpikirnya menjadi struktur-struktur psikologis. Struktur-struktur psikologis adalah sistem untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia. Struktur-struktur yang sederhana terus-menerus dikombinasikan dan dikoordinasikan satu sama lain agar menjadi struktur yang lebih canggih dan oleh sebab itu juga lebih efektif. Dengan demikian organisasi adalah proses penataan informasi dan pengalaman menjadi berbagai sistem atau kategori mental, yang berlangsung terus menerus (Woolfolk, 2008: 43). Proses organisasi juga dapat diartikan sebagai proses ketika manusia menghubungkan informasi yang diterimanya dengan struktur-struktur pengetahuan yang sudah disimpan atau sudah ada sebelumnya dalam otak. Melalui proses inilah, manusia dapat memahami sebuah informasi baru yang didapatnya dengan menyesuaikan informasi tersebut dengan struktur pengetahuan yang dimilikinya, sehingga manusia dapat mengasimilasikan atau mengakomodasikan informasi atau pengetahuan tersebut (Baharuddin dan Wahyuni, 2010: 45).

b. Adaptasi

Adaptasi adalah penyesuaian terhadap lingkungan. Proses adaptasi berisi dua kegiatan yaitu menggabungkan atau mengintegrasikan pengetahuan yang diterima oleh manusia yang disebut asimilasi dan mengubah struktur pengetahuan yang sudah dimiliki dengan struktur pengetahuan baru, sehingga akan terjadi keseimbangan (*equilibrium*). Dalam proses adaptasi ini, Piaget mengemukakan empat konsep dasar (Nurhadi, 2004 dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2010 : 21), yaitu skemata, asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan.

a. Skemata

Piaget menggunakan skema sebagai variabel perantara favoritnya. Skemata adalah cara mempersepsi, memahami, dan berpikir tentang dunia (Hill, 2009: 86). Pikiran harus memiliki suatu skema yang berfungsi melakukan adaptasi dengan lingkungan dan menata lingkungan itu secara intelektual.

Secara sederhana skemata dapat dipandang sebagai kumpulan konsep atau kategori yang digunakan individu ketika ia berinteraksi dengan lingkungan. Skema ini merupakan struktur kognitif yang senantiasa berkembang dan berubah. Proses yang menyebabkan adanya perubahan tersebut adalah asimilasi dan akomodasi.

b. Asimilasi

Proses asimilasi adalah proses memahami pengalaman-pengalaman baru dari segi skema yang ada Slavin (2008: 97). Asimilasi pada dasarnya tidak mengubah skemata, tetapi mempengaruhi pertumbuhan skemata. Asimilasi terjadi secara kontinu dalam perkembangan kehidupan intelektual anak. Dengan demikian, asimilasi merupakan proses kognitif individu dalam usahanya mengadaptasi diri dengan lingkungannya.

c. Akomodasi

Akomodasi adalah proses pemodifikasian skema yang ada agar sesuai dengan situasi baru Slavin (2008: 98). Proses pemodifikasian tersebut menghasilkan terbentuknya skema baru dan berubahnya skema lama. Disini tampak terjadi perubahan kualitatif, sedangkan asimilasi terjadi perubahan kuantitatif. Jadi pada hakikatnya akomodasi menyebabkan terjadinya perubahan atau pengembangan skemata. Sebelum terjadi akomodasi, dalam asimilasi ketika anak menerima stimulus yang baru, struktur mentalnya menjadi goyah atau disebut tidak stabil. Bersamaan terjadinya akomodasi, maka struktur mental tersebut menjadi stabil lagi. Begitu ada stimulus baru lagi, maka

struktur mentalnya akan kembali goyah dan selanjutnya setelah terjadi akomodasi akan stabil lagi. Begitulah proses asimilasi dan akomodasi terjadi terus-menerus dan menjadikan manusia berkembang bersama dengan waktu dan bertambahnya pengalaman. Jadi, dalam proses asimilasi stimulus dipaksa untuk memasuki salah satu yang cocok dalam struktur mental individu yang bersangkutan. Sebaliknya, dalam akomodasi individu dipaksa mengubah struktur mentalnya agar cocok dengan stimulus yang baru itu. Dengan kata lain, asimilasi dan akomodasi secara terkoordinasi dan terintegrasi menjadi penyebab terjadinya adaptasi intelektual dan perkembangan struktur intelektual (Baharuddin dan Wahyuni, 2010: 67).

d. Keseimbangan

Dalam proses adaptasi terhadap lingkungan, individu berusaha untuk mencapai struktur mental yang stabil. Stabil dalam artian adanya keseimbangan antara proses asimilasi dan proses akomodasi. Seandainya hanya terjadi asimilasi secara kontinu, maka yang bersangkutan hanya memiliki beberapa skemata global dan ia tidak mampu melihat perbedaan antara berbagai hal. Sebaliknya, jika hanya akomodasi saja yang terjadi secara kontinu, maka individu akan hanya memiliki skemata yang kecil-kecil saja, dan mereka tidak memiliki skemata yang umum. Individu tersebut tidak akan bisa melihat persamaan-persamaan di antara berbagai hal. Itulah sebabnya, ada keserasian di antara asimilasi dan akomodasi yang oleh Jean Piaget disebut dengan ekuilibrisasi.

2.1.3 Tahap Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

Selain itu menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat perkembangan kognitif tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-Kemampuan Utama
Sensorimotor	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
Praoperasional	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
Operasi konkrit	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk yang penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
Operasi formal	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui eksperimentasi sistematis.

Sumber: Trianto dalam Sisca Rahmadonna tahun 2007

Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget ini, sebagai contoh untuk peserta didik pada rentang usia 11-15 tahun berada pada taraf perkembangan operasi formal. Pada usia ini yang perlu dipertimbangkan adalah aspek-aspek perkembangan remaja. Di mana remaja mengalami tahap transisi dari penggunaan operasi formal dalam bernalar (Trianto, 2007 : 45).

2.1.4 Teori Vygotsky

Vygotsky memberikan pandangan berbeda dengan Piaget terutama pandangannya tentang pentingnya faktor sosial dalam perkembangan anak. Vygotsky memandang pentingnya bahasa dan orang lain dalam dunia anak-anak. Meskipun Vygotsky dikenal sebagai tokoh yang memfokuskan kepada perkembangan sosial yang disebut sebagai sosiokultural, dia tidak mengabaikan individu atau perkembangan kognitif individu.

Vygotsky berpendapat bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa melalui bahasa. “Perkembangan pengetahuan pada siswa tergantung pada faktor biologi (memori, atensi, persepsi, stimulus-respon) dan faktor sosial (fungsi

mental yang lebih tinggi) untuk pengembangan konsep, penalaran logis dan pengambilan keputusan” (Trianto, dalam Sisca Rahmadonna 2007 : 45). Teori pembelajaran Vygotsky sangat menekankan pentingnya peran interaksi sosial bagi perkembangan belajar seseorang.

Menurut Vygotsky, belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. Pertama, belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar. Kedua, proses secara psikologisial sebagai proses yang lebih tinggi dan essensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Sehingga, lanjut Vygotsky, munculnya perilaku seseorang adalah karena intervening kedua elemen tersebut. Pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat inderanya untuk menangkap atau menyerap stimulus tersebut, kemudian dengan menggunakan saraf otaknya informasi yang telah diterima tersebut diolah. Keterlibatan alat indera dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses secara fisik-psikologi sebagai elemen dasar dalam belajar.

Pengetahuan yang telah ada sebagai hasil dari proses elemen dasar ini akan lebih berkembang ketika mereka berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya mereka. Oleh karena itu, Vygotsky sangat menekankan pentingnya peran interaksi sosial bagi perkembangan belajar seseorang. Vygotsky percaya bahwa belajar dimulai ketika seorang anak dalam perkembangan *zone proximal*, yaitu suatu tingkat yang dicapai oleh seorang anak ketika ia melakukan perilaku sosial. Zona ini juga dapat diartikan sebagai seorang anak yang tidak dapat melakukan sesuatu sendiri tetapi memerlukan bantuan kelompok atau orang dewasa. Dalam belajar, *zone proximal* ini dapat dipahami sebagai selisih antara apa yang bisa dikerjakan seseorang dengan kelompoknya atau dengan

bantuan orang dewasa. Maksimalnya perkembangan *zone proximal* ini tergantung pada intensifnya interaksi antara seorang dengan lingkungan sosial.

Menurut Vygotsky, fungsi mental tingkat tinggi biasanya ada dalam percakapan atau komunikasi dan kerja sama di antara individu-individu (proses sosialisasi) sebelum akhirnya itu berada dalam diri individu (*internalisasi*). Oleh karena itu, pada saat seseorang berbagi pengetahuan dengan orang lain, dan akhirnya pengetahuan itu menjadi pengetahuan personal, disebut dengan *private speech*. Di sini, Vygotsky ingin menjelaskan bahwa adanya kesadaran sebagai akhir dari sosialisasi tersebut. Dalam belajar bahasa, misalnya ucapan pertama kita dengan orang lain adalah bertujuan untuk komunikasi, akan tetapi sekali kita menguasainya, ucapan atau bahasa itu akan terinternalisasi dalam diri kita dan menjadi *inner speech* atau *private speech*. *Private speech* ini dapat diamati saat seorang anak sering berbicara dengan dirinya sendiri, terutama jika ia dihadapkan dengan tugas-tugas sulit. Namun demikian, sebagaimana studi-studi dilakukan, anak-anak yang sering menggunakan *private speech* ketika menghadapi tugas-tugas yang kompleks ini lebih efektif memecahkan tugas-tugas daripada anak-anak yang kurang menggunakan *private speech*.

Ide dasar lain dari teori belajar Vygotsky adalah *scaffolding*. *Scaffolding* adalah memberikan dukungan dan bantuan kepada seorang anak yang sedang pada awal belajar, kemudian sedikit demi sedikit mengurangi dukungan atau bantuan tersebut setelah anak mampu memecahkan problem dari tugas yang dihadapinya. Ini ditujukan agar anak dapat belajar mandiri (Baharuddin dan Wahyuni, 2010 : 30).

Berbeda dari Piaget, Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif sangat terkait dengan masukan dari orang-orang lain. Namun sama seperti Piaget, Vygotsky percaya

bahwa perolehan sistem-sistem tanda terjadi dalam urutan langkah-langkah tetap yang sama untuk semua anak.

2.2 Karakteristik Pembelajaran IPS

2.2.1 Hasil Belajar IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang ilmu yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7). Sebagai suatu mata pelajaran yang terintergrasi dengan mata pelajaran lain, Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki objek kajian material yang sama, yaitu manusia (Hidayati, 2004: 4).

Menurut Hidayati (2004: 9), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada awalnya berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat dengan nama Social Studies. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan (Arnie Fajar, 2004: 110). Lebih spesifik lagi dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan isu dan masalah sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7).

Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia tidaklah sama persis dengan konsep Social Studies di Amerika Serikat. Perbedaan konsep tersebut dikarenakan kondisi yang berbeda sehingga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masyarakat Indonesia itu sendiri. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang merupakan perpaduan dengan ilmu-ilmu lain seperti Geografi, Ekonomi, Sejarah, Antropologi, Politik dan ilmu

sosial lainnya dalam mengkaji peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu atau masalah-masalah sosial yang hadir di dalam masyarakat. Dengan demikian pelajaran IPS di Sekolah Dasar dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan karakteristik siswa dengan taraf kemampuan berpikir holistik.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan siswa dengan status dan kondisi sosial yang berbedabeda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan utuh dalam kehidupan sosial masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Menurut Hidayati (2004: 16-17) alasan pentingnya mempelajari IPS pada pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia. Dari pengertian yang

telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar sangatlah penting karena materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS tersebut dapat mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi IPS itu sendiri.

Selain itu, mata pelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam menghadapi masyarakat sosial yang beraneka ragam serta dapat mengembangkan cara berpikir logis dan kritis terhadap masalah-masalah yang sering dijumpai di masyarakat tersebut. Beberapa alasan pemberian mata pelajaran IPS telah disampaikan di atas. Selain alasan pemberian mata pelajaran IPS, fungsi dan tujuan pembelajaran ini juga perlu diketahui. Fungsi mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial siswa terhadap kehidupan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia (Arnie Fajar, 2004: 110). Setelah mengetahui fungsi mata pelajaran Ilmu Pengerahuan Sosial, selanjutnya adalah tentang tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar adalah mengajarkan konsep-konsep dasar Sosiologi, Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Kewarganegaraan; mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Selain keterangan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan meningkatkan kemampuan kerjasama dan kompetisi dalam masyarakat baik secara nasional ataupun secara global.

Hampir sama dengan pendapat di atas, tujuan lain diberikannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah memberikan kesempatan siswa mengembangkan

pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai serta dapat berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis (Sapriya, 2009: 8).

Sedangkan Chark dalam bukunya *Social Studies in Secondary School, A Hand Book* (1973 : 38) menyatakan bahwa studi sosial menitikberatkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antara mereka (Hidayati, 2004: 22).

Thamrin Talut (Hidayati, 2004: 22) menegaskan pula tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai harapan bagi siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif, berpartisipasi dalam masyarakat yang merdeka, mempunyai rasa tanggung jawab, tolong menolong dengan sesama dan mampu mengembangkan nilai-nilai dan ide-ide yang ada di masyarakatnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial harus mencerminkan sifat interdisipliner. Sifat interdisipliner dapat dilakukan dengan membekali siswa pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat, membekali kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan mampu membekali siswa kemampuan berkomunikasi antar sesama, membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup serta membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi (Hidayati, 2004: 25).

Groos (Solihatin dan Raharjo, 2007: 14) menjelaskan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam lingkungannya di masyarakat. Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Sosial pada dasarnya untuk membekali dan mendidik siswa berupa kemampuan dasar untuk

mengembangkan minat, bakat, kemampuan dan lingkungannya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Solihatin dan Raharjo, 2007: 15).

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satunya adalah mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Tujuan yang lain adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar berfikir logis dan kritis; rasa ingin tahu; inkuiri; memecahkan masalah; dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu, tujuan lain diharapkan agar siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan masyarakat setempat. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan baik, baik di masa sekarang ataupun di masa mendatang dengan peran yang semakin kompleks. Selain tujuan, IPS juga memiliki ruang lingkup tersendiri. Secara harfiah ruang lingkup IPS di SD terbagi menjadi tiga bagian ilmu, yaitu Geografi, Ekonomi, dan Kependudukan. Sedangkan menurut Arnie Fajar (2004: 111) ruang lingkup IPS SD antara lain adalah sistem sosial dan budaya; manusia, tempat, dan lingkungan; perilaku ekonomi dan kesejahteraan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem berbangsa dan bernegara.

Setelah mengetahui tentang ruang lingkup mata pelajaran IPS, hal lain yang perlu diketahui pula adalah standar kompetensi. Standar kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas V pada mata IPS adalah keragaman kenampakan alam, sosial, budaya, dan kegiatan ekonomi di Indonesia; perjalanan bangsa Indonesia pada masa Hindu-Budha, Islam, sampai masa kemerdekaan; dan wawasan nusantara, penduduk dan pemerintahan serta kerja keras para tokoh kemerdekaan (Arnie Fajar, 2004: 112).

Mengetahui banyak tentang IPS, tentunya kita akan semakin tahu apa yang dimaksud dengan hasil belajar IPS. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009: 54). Pengertian lain tentang hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri pembelajar setelah mengalami proses belajar (Purwanto, 2009: 185). Berdasarkan pemenggalan katanya, “hasil” adalah sesuatu yang diusahakan, diperoleh, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha, pikiran, dan akibat. Sedangkan “belajar” adalah usaha yang dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan; berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3 tahun 2001 : 50).

Pendapat lain juga dijelaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses sehingga hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar (Hamalik, 2007: 106). Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar adalah serangkaian motivasi guru dalam mengajar dengan diakhiri proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan tindak belajar merupakan berakhirnya proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah

memperelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah hasil optimal yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif.

2.2.2 Tinjauan tentang Hasil Belajar IPS

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Rusman, 2011: 134). Definisi lain mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu langkah-langkah tertentu yang ditempuh guru untuk membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses sehingga siswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru (Zainon, 2011 : 36). Dalam proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan motivasi utama dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang dipengaruhi oleh motivasi guru dalam cara mengajar yang efektif (Indah, 2011:37). Selanjutnya, Usman, 2000 (Indah, 2011:38) mengatakan pembelajaran sebagai suatu proses hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam rangka menunjang proses pembelajaran, maka dibutuhkan komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran diantaranya meliputi tujuan, bahan atau materi, model atau model , alat atau media dan penilaian atau evaluasi (Fendra, 2011:54). Menurut Sudjana, 1989 (Muhfida, 2011:54) yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah tujuan, bahan, model dan alat serta penilaian. Sejalan dengan pendapat tersebut, definisi lain juga

menyebutkan komponen-komponen pembelajaran yang terdiri atas tujuan, bahan, media, strategi, dan evaluasi pembelajaran (Rudi Susilana, 2011: 67).

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik yang efektif antara guru dan siswa dengan serangkaian langkah-langkah tertentu yang telah ditentukan guru. Langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya tersebut adalah dalam rangka mencapai tujuan yang ingin dicapai yang disesuaikan dengan bahan atau materi, media pembelajaran yang mendukung, strategi pembelajaran baik berupa model atau model serta evaluasi sebagai bentuk penilaian hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan demikian, agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, pembelajaran harus disesuaikan terlebih dahulu dengan komponen-komponen pembelajaran yang ada. Penyesuaian tersebut diharapkan mampu membangun berbagai keterampilan dan pengalaman siswa dalam situasi hubungan timbal balik yang efektif guna mencapai hasil belajar yang optimal dan pencapaian tujuan pembelajaran lain yang ingin dicapai.

b. Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Dewasa ini, dunia semakin maju dan berkembang khususnya dalam dunia pendidikan. Suatu sistem pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari suatu pembelajaran yang terangkum dalam proses belajar. Dengan komponen-komponen pembelajaran yang telah disebutkan di atas, dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, maka salah satu proses pelaksanaan pembelajaran harus didukung oleh model pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, tidak sedikit guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran ini sebenarnya mengurangi kemampuan siswa untuk menggali pengetahuan, pemahaman, dan

motivasi nya sehingga siswa akan terkesan pasif karena ada kecenderungan verbalis dari pihak guru (Gunawan, 2011: 118). Lebih lanjut lagi dijelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri kecenderungan penyampaian informasi yang hanya bersifat fakta dan kurang memberikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Penyampaian informasi yang hanya bersifat fakta akan cenderung mengakibatkan hubungan satu arah antara siswa dengan guru sehingga siswa kurang diberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain ciri-ciri tersebut, materi pembelajaran yang disampaikan guru lebih cenderung bersifat kognitif karena berupa pengetahuan semata tanpa memperhatikan aspek pembelajaran yang lain, seperti aspek afektif dan psikomotorik sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna (Gunawan, 2011:119).

2.2. 3 Pembelajaran IPS SD

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di SD. Menurut Trianto (2010:171) mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Wiyono (Tasrif, 2008: 2) mengemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Selanjutnya Depdiknas (Tasrif, 2008: 2) juga memberikan definisi IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari.

Konsep dasar IPS meliputi 1) interaksi, 2) saling ketergantungan, 3) kesinambungan dan perubahan, 4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan, 5) konflik dan konsensus, 6) pola, 7) tempat, 8) kekuasaan, 9) nilai kepercayaan, 10) keadilan dan pemerataan, 11) kelangkaan, 12) kekhususan, 13) budaya, 14) nasionalisme (Solihatin, 2009: 15-21). Jadi IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia, kehidupan sosial dan berbagai permasalahannya.

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Trianto, 2010: 174). Selanjutnya Trianto (2010: 176) juga mengemukakan tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Sapriya (2009: 12) mengemukakan IPS di tingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi/ masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Berdasarkan UU Sisdiknas Pasal 37 disebutkan bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya dimaksudkan untuk

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Sapriya, 2009 :45)

Jadi pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial sehingga siswa peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa diri maupun masyarakatnya yang pada akhirnya akan menjadi seorang warga negara yang baik.

c. Strategi Pembelajaran IPS

Dick dan Carey (Trianto, 2010: 179) mengatakan bahwa strategi pembelajaran menjelaskan komponen-komponen umum dari suatu set bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang digunakan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu pada siswa. Ia menyebutkan 5 komponen dalam strategi pembelajaran yaitu, kegiatan prapembelajaran, penyajian informasi, partisipasi siswa, tes dan tindak lanjut.

Gagne dan Briggs (Trianto, 2010: 179) menyebutkan urutan pembelajaran yaitu 1) memberikan motivasi atau menarik perhatian 2) menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa 3) mengingatkan kompetensi prasyarat 4) memberi stimulus (masalah, topik, konsep) 5) memberi petunjuk belajar 6) menumbuhkan penampilan siswa 7) memberi umpan balik 8) menilai penampilan 9) menyimpulkan.

Menurut Saputro (2000: 23) strategi pembelajaran adalah serangkaian dari keseluruhan tindakan strategis guru dalam merealisasikan perwujudan kegiatan pembelajaran aktual yang efektif dan efisien untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Ruminiati (2007: 23) strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut Gulo (2004: 2) strategi pembelajaran adalah suatu seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka strategi pembelajaran adalah tindakan strategis yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

d. Ruang Lingkup IPS di SD

Tasrif (2008: 4) membagi ruang lingkup IPS menjadi beberapa aspek berikut :

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat local, regional dan global.
- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.

Berdasarkan teori sebelumnya ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

2. 2. 4 Pembelajaran IPS ditinjau dari teknologi pendidikan

Menurut Hidayati (2004:35) pada awalnya ide pemikiran tentang konsep ilmu pengetahuan, teknologi dan social dimasukkan dalam pembelajaran IPS terlebih dahulu berkembang di negara-negara Eropa yang kemudian diadopsi oleh Amerika Serikat.

Noris Harms melalui suatu studinya *ProjectSynthesis* mengembangkan IPS untuk persekolahan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. IPS untuk memenuhi kebutuhan pribadi individu. Pendidikan IPS hendaknya mempersiapkan individu-individu menggunakan ilmu pengetahuannya untuk meningkatkan kehidupan mereka dan menjawab dunia teknologi yang semakin maju.
- b. IPS untuk memecahkan berbagai persoalan-persoalan masyarakat masa kini. Pendidikan IPS hendaknya menghasilkan warga negara yang serba tahu yang siap menghadapi persoalan-persoalan masyarakat yang berkaitan dengan masalah IPS secara bertanggung jawab IPS untuk membantu dalam memilih karir.
- c. Pendidikan IPS hendaknya menyadarkan semua peserta didik akan hakekat dan ruang lingkup keragaman karir yang berkaitan dengan ilmu dan teknologi yang terbuka bagi semua peserta didik mempunyai bakat yang berbeda.
- d. IPS untuk mempersiapkan studi lanjutan. Pendidikan IPS hendaknya membuka kesempatan kepada peserta didik yang ingin memperdalam ilmu pengetahuan yang secara akademik maupun profesional akan mendapatkan pengetahuan akademik yang tepat untuk memenuhi kebutuhannya.

Adapun dimensi pendidikan IPS dengan pendekatan ilmu teknologi dan masyarakat pada prinsipnya berbeda dengan pendekatan belajar IPS secara tradisional. Motivasi ilmu, teknologi dan masyarakat di dorong oleh rasa ingin tahu untuk mempelajari melalui isu-isu di masyarakat yang berkaitan dengan IPTEK yang dirasakan cukup dekat, lebih nyata, dan lebih berarti dibandingkan dengan konsep-konsep dan teori IPS sendiri.

Pemberian mata pelajaran IPS serta mampu menggunakan model ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga peserta didik lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Sang Pencipta.

Berikut ini adalah fungsi dari Mata Pelajaran IPS:

- a. Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- b. Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS;
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih peserta didik dalam menggunakan model ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Menyadarkan peserta didik akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga peserta didik terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya; memupuk daya kreatif dan inovatif
- e. Membantu peserta didik memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK
- f. Memupuk diri serta mengembangkan minat peserta didik terhadap IPS Tetapi untuk mencapai tujuan dalam memenuhi fungsi pendidikan IPS itu, pendekatan yang digunakan dalam proses mengajar IPS antara lain melalui pendekatan lingkungan, pendekatan keterampilan proses, pendekatan penemuan dan pendekatan terpadu.

Pendidikan IPS di Indonesia ialah adanya nilai-nilai agama yang dimasukkan dalam kurikulum sehingga dengan pendidikan IPS ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan iman dan taqwanya pada Tuhan yang maha Kuasa. Di dalam kurikulum tertuang tentang muatan lokal yang diberi porsi cukup leluasa. Dengan demikian harus dilakukan pengembangan kurikulum yang terus menerus yang

mencermati kepentingan dan ciri-ciri khusus daerah serta pengembangan ilmu dan teknologi. Oleh sebab itu, tidak menutup kemungkinan bahwa muatan lokal di daerah pesisir dengan muatan lokal di daerah pedesaan atau pegunungan.

Pembelajaran konsep ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat (ITM) dalam IPS merupakan jawaban atas tiga tujuan dari *project Synthesis* yang dikemukakan oleh Harms.

Konsep Ilmu, Teknologi dan Masyarakat (ITM) memfokuskn pada kebutuhankebutuhan pribadi peserta didik. Konsep Ilmu, Teknologi dan Masyarakat (ITM) memfokuskan ada isu-isu kemasyarakatan dan kesejahteraan manusia dan bahkan mendorong kegiatan yang inovatif seperti persoalan-persoalan umat manusia. ITM memfokuskan pula pada masalah pekerjaan dan karir yang dikenal saat ini yang berarti memanfaatkan sumber daya manusia dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah tersebut. ITM merupakan istilah yang mengangkat pendidikan IPS secara retoris dalam kurikulum yang mengundang perdebatan baik ruang lingkup, urutan konsep dasar maupun keterampilan proses. Konsep ITM mencakup keseluruhan spektrum tentang peristiwa-peristiwa kritis dalam proses pendidikan, meliputi tujuan, kurikulum, strategi pembelajaran, evaluasi dan persiapan serta penampilan guru. Dan dasar eksistensi ITM adalah lahirnya warga negara yang berppengetahuan yang mampu memecahkan masalah-masalah penting dan mengambil keputusan yang tepat dalam setiap pemecahan masalah. ITM berusaha memfokuskan pada penyelesaian isu-isu saat ini sebagai cara terbaik mempersiapkan generasi masa kini dan perannya sebagai warga negara di masa depan. Sebenarnya tidak ada konsep yang unik dalam ITM kecuali dalam memberikan tempat/wahana dan alasan sebagai bahan pertimbangan berupa sejumlah konsep dasar dan proses ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.3 Prestasi Belajar

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi di dalam Kamus Ilmiah Populer (Satrio, 2005:467) didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai. Menurut Arifin (2009:3) prestasi adalah kemampuan, keterampilan dan sikap seseorang dalam menyelesaikan sesuatu hal. Sedangkan dalam kamus umum bahasa Indonesia oleh Poerwodarminto (1995:787) yang dimaksud prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya.

Adapun menurut Tu'us (2004:75) Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia.

Prestasi yang dicapai siswa dari suatu proses pembelajaran ada yang tinggi, ada yang sedang bahkan ada yang rendah. Tinggi rendahnya prestasi belajar seseorang pada prinsipnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Prestasi yang diperoleh seseorang banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor baik berasal dari dalam diri seseorang maupun dari luar diri orang tersebut.

Menurut Arikunto (2003:21), secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Faktor yang bersumber dari dalam diri manusia, yaitu faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis terdiri dari usia, kematangan dan kesehatan. Sedangkan yang termasuk dalam faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi,

minat dan kebiasaan belajar.

2. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia, yaitu faktor manusia (human) dan faktor non manusia. Faktor manusia dapat berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sedangkan faktor non manusia dapat berupa benda, hewan dan lingkungan fisik.

Menurut Merso U. Sanggalang, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi dalam Tu'us (2004:778-81) adalah sebagai berikut :

1. Faktor kecerdasan, yaitu yang menyangkut kemampuan yang luas, tidakhanya kemampuan memahami, mengerti, memecahkan masalah, tetapi termasuk kemampuan mengatur perilaku berhadapan dengan lingkungan yang berubah, dan kemampuan belajar dari pengalamannya. Tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki seorang siswa sangat menentukan keberhasilannya mencapai belajar.
2. Faktor bakat. Bakat adalah kemampuan yang ada pada seseorang yang dibawanya sejak lahir, yang diterima sebagai warisan dari orang tua. Bakat dari tiap orang berbeda satu sama lan. Agar memperoleh prestasi yang tinggi sebaiknya diberikan kebebasan bagi setiap orang untuk belajar sesuai bakat yang dimilkinya.
3. Faktor minat dan perhatian. Minat dan perhatian mempunyai hubungan yang sangat erat. Seorang siswa memiliki minat pada suatu pelajaran biasanya cenderung untuk memperhatikannya dengan baik. Minat dan perhatian yang tinggi akan memberi dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa.
4. Faktor motif. Motif dalam belajar yang baik dan kuat kan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi
5. Faktor cara belajar. Cara belajar yang efeien memungkinkan mencapai prestasi lebih tinggi dibandingkan dengan cara belajar yang tidak efesien.

6. Faktor sekolah. Sekolah adalah lingkungan kedua yang berperan besar memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa. Situasi yang kondusif, hubungan dan komunikasi siswa di sekolah berjalan baik, model pembelajaran aktif-interaktif, sarana penunjang cukup memadai dan siswa tertib disiplin akan mendorong siswa saling berkompetensi dalam pembelajaran yang diharapkan hasil belajar yang diperoleh tinggi.

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa untuk jangka waktu tertentu yang menggambarkan sampai seberapa jauh tujuan-tujuan instruksional telah tercapai, baik menurut aspek isi maupun aspek perilaku (Winkel, 2004:318). Menurut Muhibbin Syah (2009:195) untuk mengetahui prestasi belajar siswanya, biasanya diadakan evaluasi terhadap hasil belajarnya. Hal ini karena evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.

Sedangkan menurut Sunaryo (2002:10-11) prestasi belajar adalah hasil perubahan kemampuan yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Prestasi dapat diartikan sebagai prestasi umum dan dapat pula diartikan sebagai prestasi mata pelajaran tertentu. Di dalam penelitian ini prestasi belajar yang ingin diketahui adalah kognitif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai berupa kemampuan baru untuk jangka waktu tertentu karena adanya usaha. Hasil tersebut dapat juga digunakan untuk menunjukkan kepandaian atau prestasi pada setiap siswa. prestasi belajar merupakan hasil dari test dalam mempelajari materi pelajaran dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka ataupun skor. Prestasi pada setiap siswa ini sangat penting untuk diketahui karena dapat mengukur seberapa jauh tingkat keberhasilan belajar yang dilakukan siswa. Semakin tinggi prestasi siswa berarti semakin berhasil usaha belajarnya.

Ditinjau dari fungsinya prestasi belajar, Arifin (2009:3) mengemukakan bahwa fungsi prestasi belajar adalah sebagai berikut : a) indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh anak didik, b) lambang pemuasan hasrat ingin tahu, c) informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi anak didik, d) indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan, e) indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik.

Dari pendapat di atas untuk mengetahui prestasi belajar dapat diketahui melalui evaluasi yang dilakukan dengan memberikan tes, penilaian dan pengukuran terhadap kepada siswa. Menurut Zainul (2005:16) tes adalah suatu pernyataan atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau atribut pendidikan yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.

Pengertian penilaian menurut Zainul (2005:16) adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui hasil belajar, baik yang menggunakan instrument test maupun instrument non test. Dengan kata lain penilaian adalah pemberian nilai terhadap kualitas tertentu.

Di dalam melaksanakan tes, perlu adanya perencanaan tes. Tes akan mempunyai arti jika terdiri dari butir-butir soal yang menguji tujuan tes, mewakili ranah pengetahuan, dan kemampuan secara representatif. Untuk itu maka diperlukan perencanaan tes. Tes tanpa rencana yang dipertanggungjawabkan dapat menjadi usaha sia-sia, bahkan mungkin akan mengganggu proses pencapaian tujuan.

Menurut Zainul (2005: 19) di dalam perencanaan tes ada enam hal yang harus dipertimbangkan, yaitu :

a. Pengambilan sampel dan pemilihan butir soal.

Tes hasil belajar haruslah disusun atas butir-butir soal yang terpilih, yang secara akademik dapat dipertanggung jawabkan sebagai sampel representatif dari ilmu atau bidang studi yang diuji dengan perangkat tes tersebut.

b. Tipe tes yang akan digunakan.

Menurut Ebel dan Frisbie yang dikutip oleh Asmawi Zainul (2005:20) tes dibagi menjadi tiga tipe yaitu: *esei*, objektif dan problem matematik. Disamping itu masih juga dikenal istilah soal-soal penanpilan dan lisan. Di dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah jenis tes objektif.

c. Aspek kemampuan yang akan diuji.

Setiap bidang studi mempunyai penekanan kemampuan yang berbeda-beda. Karena itu aspek yang diuji harus berbeda. Aspek ranah kognitif yang mana yang akan diuji harus sinkron dengan kemampuan yang ditentukan oleh tujuan pendidikan yang telah dirumuskan terlebih dahulu. Dalam hubungan ini dikenal adanya enam tingkatan kemampuan yang diuji, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi yang lazim diberi simbol C1, C2, C3, C4, C5 dan C6.

d. Format butir soal.

Dalam tes objektif maupun *esei* mengenal berbagai format. Misalnya dalam tes objektif seringkali dipakai berbagai format, pilihan ganda, pilihan ganda analisis antar hal, pilihan ganda analisis khusus dan pilihan ganda kompleks.

e. Jumlah butir soal.

Jumlah soal tentu saja tidak ada ketentuan yang pasti. Tetapi yang perlu di ingat adalah jumlah butir soal berhubungan langsung dengan reliabilitas tes dan representasi isi bidang studi yang di berikan tes. Makin besar jumlah butir soal yang digunakan di dalam tes maka kemungkinan akan makin tinggi reliabilitasnya.

f. Distribusi tingkat kesukaran butir soal.

Pada umumnya semua ahli konstruksi tes sependapat bahwa tes yang terbaik adalah tes yang mempunyai tingkat kesukaran disekitar 0,50. Makin dekat kepada titik itu maka makin mampu tes itu membedakan antara kelompok yang baik dan kelompok yang kurang belajar.

Dalam hubungannya dengan distribusi tingkat kesukaran harus diperhatikan bahwa tes yang mempunyai tingkat kesukaran yang rendah sebaiknya diletakkan di awal tes dan yang tinggi diletakkan di ahir perangkat tes. Perbedaan ini lebih bersifat memberikan motif untuk lebih terdorong mengerjakan seluruh butir soal.

Penelitian ini menggunakan penyusunan tes berdasarkan Taksonomi Bloom yang menyangkut domain kognitif (*cognitive domain*) yaitu segala upaya yang menyangkut motivasi otak termasuk ranah proses berfikir. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu:

a. Pengetahuan/ingatan/hafalan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, atau rumus dan sebagainya (Sudijono, 2001:50). Dalam hal ini pengetahuan disebut juga dengan pengetahuan hafalan.

Soal ingatan adalah pertanyaan yang jawabannya dapat dicari dengan mudah pada buku atau catatan. Pertanyaan ingatan biasanya dimulai dengan kata-kata mendeskripsikan, mengidentifikasi, menjodohkan, menyebutkan dan menyatakan (Arikunto, 2003:155). Tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian dan tipe benar salah.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pada tahapan pemahaman siswa diharapkan tidak hanya mengetahui, mengingat tetapi juga harus mengerti. Memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Dengan kata lain siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri (Sudijono, 2001:50).

Menurut Sudjana (2002: 25) tahapan pemahaman dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu : a) pemahaman terendah adalah pemahaman terjemahan, b) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yang menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok dan c) pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi.

c. Aplikasi/Penerapan (*application*)

Tahapan aplikasi adalah pemakaian hal-hal abstrak dalam situasi konkret. Hal-hal abstrak tersebut dapat berupa ide umum, aturan atau prosedur, model umum dan juga dalam bentuk prinsip, ide dan teori secara teknis yang harus diingat dan diterapkan (Rahmadonna: 2007).

Sementara itu menurut Arikunto (2003:156) soal aplikasi adalah soal yang mengukur kemampuan siswa dalam mengaplikasikan (menerapkan) pengetahuannya untuk memecahkan masalah sehari-hari atau persoalan yang dikarang sendiri oleh penyusun soal dan bukan keterangan yang terdapat dalam pelajaran yang dicatat.

Bloom membedakan delapan tipe aplikasi dalam rangka menyusun item tes tentang aplikasi yaitu : a) menetapkan prinsip atau generalisasi yang sesuai untuk situasi baru, b) menyusun kembali masalahnya sehingga dapat menetapkan prinsip atau generalisasi yang sesuai, c) memberikan spesifikasi batas-batas relevansi suatu prinsip atau generalisasi, d) mengenali hal-hal khusus yang terpampang dari prinsip dan generalisasi, e) menjelaskan suatu gejala baru berdasarkan prinsip dan generalisasi tertentu, f) meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip dan generalisasi tertentu, g) menentukan tindakan atau keputusan tertentu dalam menghadapi situasi baru dengan menggunakan prinsip dan generalisasi yang relevan, h) menjelaskan alasan menggunakan prinsip dan generalisasi bagi situasi baru yang dihadapi.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan peserta didik untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil atau merinci faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya (Sudijono, 2001:51).

Menurut Sudjana (indoskripsi.com) untuk membuat item tes kecakapan analisis perlu mengenal berbagai kecakapan yang termasuk klasifikasi analisis, yaitu: a) mengklasifikasikan kata-kata, frase-frase atau pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan kriteria tertentu, b) meramalkan sifat-sifat khusus tertentu yang tidak disebutkan secara jelas, c) meramalkan kualitas, asumsi, atau kondisi yang implisit atau yang perlu ada berdasarkan kriteria dan hubungan materinya, d) mengetengahkan pola, pengaturan materi dengan menggunakan kriteria seperti

relevansi, sebab-akibat dan peruntutan, e) mengenal organisasi, prinsip-prinsip organisasi dan pola-pola materi yang dihadapi, f) meramalkan sudut pandang, kerangka acuan dan tujuan materi.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh atau sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjadi suatu proses yang berstruktur atau berbentuk pola baru (Sudijono, 2001:51).

Kecakapan sintesis dibagi ke dalam beberapa tipe, yaitu: a) kemampuan mengkomunikasikan gagasan, perasaan dan pengalaman dalam bentuk tulisan, b) kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang diketengahkan, c) kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data dan hasil observasi menjadi terarah, skema, model, hipotesis.

f. Penilaian (*evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide. Soal evaluasi adalah soal yang berhubungan dengan menilai, mengambil kesimpulan, membandingkan, mengkritik, membedakan, menerangkan, memutuskan dan menafsirkan.

Untuk mengetes kecakapan evaluasi seseorang setidaknya-tidaknya dapat dikategorikan ke dalam enam tipe : a) memberikan evaluasi tentang ketepatan suatu karya atau dokumen, b) memberikan evaluasi satu sama lain antara asumsi, evidensi, dan kesimpulan, c) memahami nilai serta sudut pandang yang dipakai orang dalam mengambil suatu keputusan, d) mengevaluasi suatu karya dengan

membandingkannya dengan karya lain yang relevan, e) mengevaluasi suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan, f) memberikan evaluasi tentang suatu karya dengan menggunakan sejumlah kriteria yang eksplisit.

2.4 Model Pembelajaran Jigsaw

Model ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Melalui model jigsaw kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks; dan tiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut.

Para anggota dari berbagai tim yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut. Kumpulan siswa semacam itu disebut "kelompok pakar" (*expert group*). Selanjutnya para siswa yang berada dalam kelompok pakar kembali kembali ke kelompok semula (*home teams*) untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam "*home teams*", para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari.

2.4.1 Pengertian Model Jigsaw

Dalam hal ini peneliti menggunakan model jigsaw. Istilah model berasal dari bahasa Yunani "Metodos". Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu "Metha" yang berarti melalui atau melewati dan "hodos" jalan atau cara. Jadi model adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian jigsaw learning adalah sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknis "pertukaran dari kelompok ke kelompok lain." (*group to group exchange*) dengan suatu perbedaan penting: setiap peserta didik mengajarkan sesuatu.

Sedangkan menurut Arends (1997: 22) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain.

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif jigsaw adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturannya dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Sobri, 2006. 15).

Tujuan dari model jigsaw tersebut adalah untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba mempelajari materi sendirian.

2.4.2 Langkah Model Jigsaw

Menurut Rusman (2010 : 205) pembelajaran model jigsaw ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai team ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, hasil pembahasan itu di bawah kekelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Melakukan membaca untuk menggali informasi. Siswa memperoleh topik - topik permasalahan untuk di baca sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut.
2. diskusi kelompok ahli.siswa yang telah mendapatka topik permasalahan yang samabertemu dalam satu kelompokataqu kita sebut dengan kelompok ahli untuk membicarakan topic permasalahan tersebut.
3. Laporan kelompok, kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan dari hasil yang didapat dari diskusi tim ahli.
4. Kuis dilakukan mencakup semua topik permasalahan yang dibicarakan tadi
5. Perhitungan sekor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

2.4.3 Kelebihan dan kekurangan model jigsaw

1. Kelebihan Model Jigsaw

Ibrahim dkk (2000 :65) mengemukakan kelebihan dari model jigsaw sebagai berikut.

1. Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif
2. Menjalin/mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa
3. Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa
4. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru

Sementara itu Ratumanan (2002: 67) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi dalam bentuk kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

2. Kelemahan Model Jigsaw

Beberapa kelemahan jigsaw antara lain :

1. Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan – keterampilan kooperatif dalam kelompok masing – masing maka dikhawatirkan lkelompok akan macet.

2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, missal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam memnyelesaikan tugas – tugas dan pasif dalam diskusi.
3. Menimbulkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang juga dapat menimbulkan gaduh.

2.5 Desain Pembelajaran Model ASSURE

Desain secara bahasa adalah kerangka atau bentuk rancangan Mushlihin (2012: 18). Jika dikaitkan antara desain dengan pembelajaran maka dikenal dengan istilah desain pembelajaran. Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, sebagai proses (Zuhari, 2009 : 56). Sedangkan Prawiradilaga dalam Mushlihin (2012 : 20) mengatakan desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan prosedur yang telah ditetapkan.

Secara umum desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model yang dikemukakan oleh para ahli, yaitu model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model procedural dan model melingkar (Shimpel, 2012: 46). Model berorientasi kelas biasanya ditunjukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE.

Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model *Hannafin And Peck*. Model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah,

dll. Contohnya adalah model ADDIE. Selain itu adapula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar, contoh dari model adalah model *Dick and Carrey* sementara contoh model melingkar adalah model Kemp (Shimpel, 2012 : 47).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil salah satu model dalam pelaksanaannya, karena berorientasi pada kelas, jadi peneliti menggunakan model ASSURE dalam proses pelaksanaannya. Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi (Wahyono, 2012 : 47). Dikatakan ASSURE karena sebenarnya merupakan singkatan dari beberapa tahapan, yaitu A adalah *Analyze Learner*, S adalah *State Objectives*, S adalah *Select Methods, Media and Materials*, U adalah *Utilize Media and Materials*, R adalah *Require Learner Participation* dan E adalah *Evaluate and Revise*, jadi dari beberapa singkatan yang telah dijelaskan di atas ASSURE merupakan sebuah model desain pembelajaran yang dalam prosesnya harus dilakukan secara tahap per tahap. Dalam penerapan desain pembelajaran model ASSURE ini, Smaldino dkk (2011: 110) menjelaskan langkah-langkah secara bertahap langkah pertama adalah *Analyze Learner*, yaitu menganalisis karakteristik pembelajar, informasi ini akan memandu dalam mengambil keputusan saat merancang pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah *State Objectives* yang menyatakan standar dan tujuan belajar, tujuan untuk menetapkan tingkat pengetahuan atau kemampuan yang harus dikuasai siswa, kondisi serta perilaku dan kinerja yang diamati. Setelah menganalisis karakteristik pembelajar dan telah menyatakan standard dan tujuan belajar, langkah selanjutnya yaitu *Select Methods, Media and Materials* yang merupakan tahap membangun jembatan antara pengetahuan, kemampuan dan sikap siswa dengan tujuan belajar. Kemudian tahap menggunakan media dan materi yang telah dipilih atau *Utilize Media and Materials* tahap ini melibatkan perencanaan dan kemampuan guru dalam menggunakannya untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.

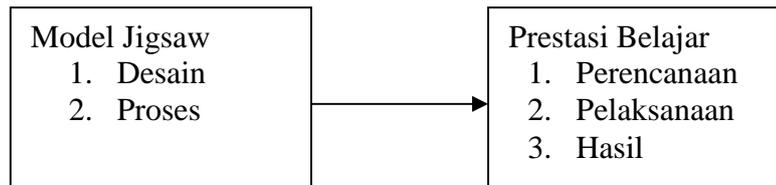
Selanjutnya agar pembelajar menjadi efektif sebaiknya diwajibkan ada partisipasi dari pembelajar atau *Require Learner Participation*, hal ini memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan atau kemampuannya dan menerima umpan balik dari kesesuaian usaha mereka. Terakhir adalah tahap *Evaluated and Revise*, kegiatan mengevaluasi sangat penting untuk melihat kesesuaian antara metode, media dan materi yang diterapkan dengan tujuan belajar. Setelah dievaluasi dan jika terdapat ketidakcocokan, kelemahan dan kekurangan maka dilakukan pertimbangan revisi.

2.6 Kerangka Pikir

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain.

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia.

Prestasi yang dicapai siswa dari suatu proses pembelajaran ada yang tinggi, ada yang sedang bahkan ada yang rendah. Tinggi rendahnya prestasi belajar seseorang pada prinsipnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Prestasi yang diperoleh seseorang banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor baik berasal dari dalam diri seseorang maupun dari luar diri orang tersebut.



Gambar 2.1 : Kerangka pikir penelitian

2.7 Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gusmaneli. (2010), terhadap siswa kelas VII SMPN 18 Pekanbaru Tahun Ajaran 2009/ 2010 dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran jigsaw meningkatkan daya serap siswa pada adalah 74,6 kategori cukup. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mistiani (2009:96), terhadap siswa kelas X 2 SMAN 2 Siak Hulu Tahun Ajaran 2009/ 2010 dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran jigsaw meningkatkan daya serap siswa pada siklus I dari kategori cukup menjadi kategori baik, dan pada siklus II dari kategori baik menjadi kategori amat baik. Untuk ketuntasan belajar siswa meningkat dari tidak tuntas menjadi tuntas.
2. Luailik, Nikmatul, 2010. Penerapan model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III SDN Petung I Kecamatan Pasrepan Pasuruan oleh Nikmatul Luailik. Dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdapat dua pertemuan. Model siklus yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus terdiri atas empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan model deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah siswa kelas III SDN Petung I Kecamatan Pasrepan Pasuruan yang terdiri dari 34 siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model jigsaw pada pembelajaran PKn siswa kelas III SDN Petung I Kecamatan pasrepan Pasuruan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase keberhasilan klasikal hasil belajar siswa aspek kognitif dari 61,21%

meningkat menjadi 89,41%. Sedangkan hasil belajar aspek afektif dari 77,56% meningkat menjadi 83,57%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas III SDN Petung I Kecamatan Pasrepan Pasuruan dengan materi pokok Peraturan di Masyarakat dengan menggunakan model jigsaw mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keterampilan guru dan hasil belajar siswa aspek kognitif dan aspek afektif. Dan disarankan pada guru agar pada pembelajaran PKn hendaknya menggunakan model jigsaw pada khususnya dan menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hendaknya kepala sekolah memberi informasi atau bimbingan khusus mengenai inovasi pembelajaran kepada para guru dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di VI SD. Dan hendaknya bagi peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dan dapat menerapkan model jigsaw pada mata pelajaran PKn dengan materi pokok yang berbeda.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

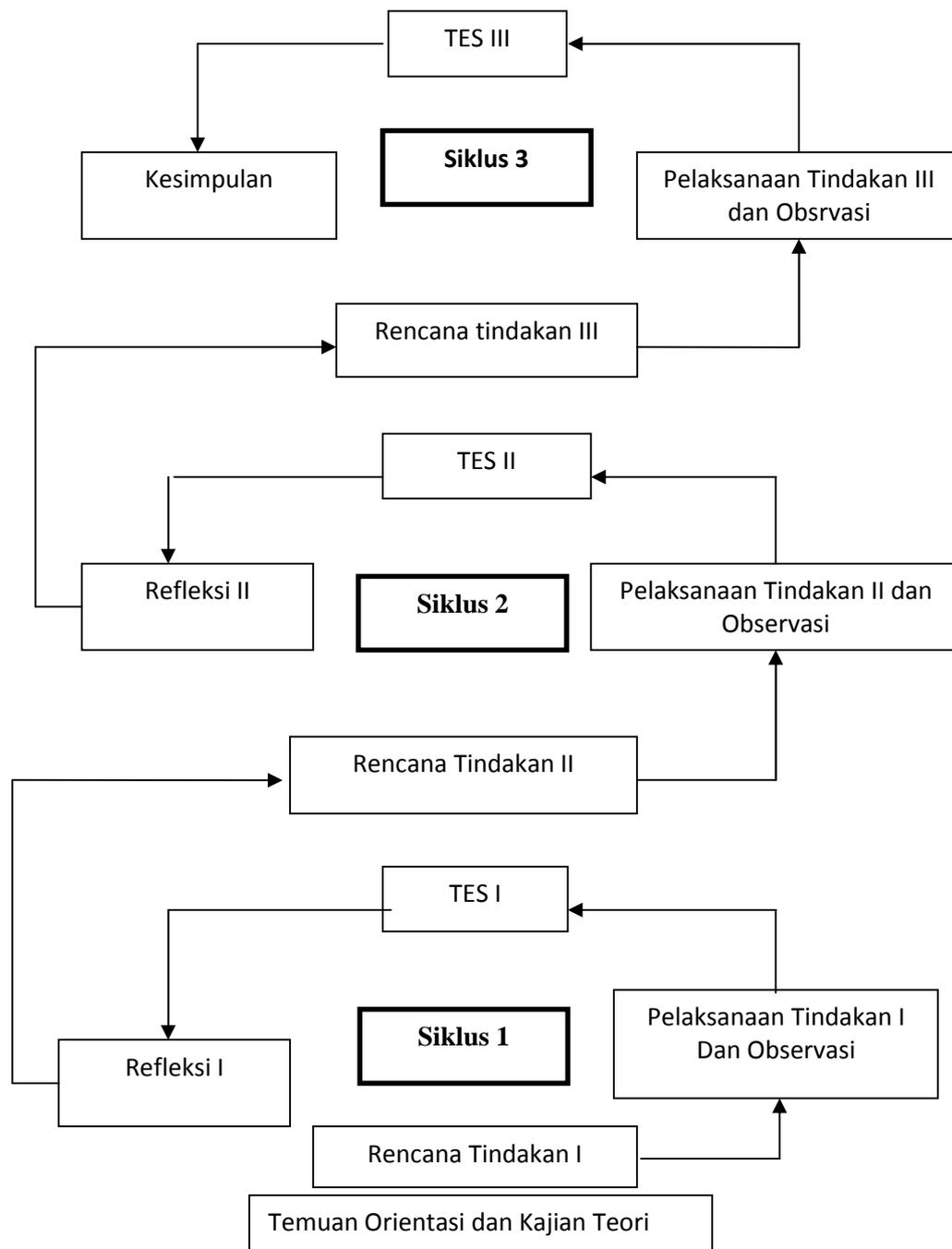
Penelitian dirancang menggunakan model penelitian tindakan (*action research*) dengan menekankan terhadap pembelajaran IPS siswa dan mencermati kegiatan pembelajaran berupa tindakan, yang dilakukan berkolaborasi IPS, yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pemilihan model ini di dasarkan bahwa penelitian tindakan mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran di kelas dengan melihat berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa.

Penelitian ini disusun untuk memecahkan suatu masalah dalam situasi sebenarnya dengan melihat kekurangan dan kelebihan serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Upaya perbaikan dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari pembelajaran. Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap siswa untuk mengetahui berbagai hal yang berhubungan dengan cara belajar, proses pelaksanaan.

Bersama guru kelas dilaksanakan beberapa langkah penelitian antara lain yaitu:

- 1) Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan (*planning*)
- 2) Melaksanakan tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*)
- 3) Merefleksikan (*reflecting*) hasil pengamatan
- 4) Perbaikan atau perubahan perencanaan (*replanning*) untuk pengembangan tingkat keberhasilan. (Sukarno, 2009: 44)

Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2003: 83) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Tahapan penelitian tindakan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Diagram Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dario Kemmis dan Taggart dalam Ratna Dewi (2010 : 64)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1.Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Way Terusan SP 3 Bandar Mataram Kabupaten Lampung Tengah. Yang merupakan salah satu SD di daerah pemukiman transmigrasi di Lampung Tengah. Adapun Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VA berjumlah 40 anak pada Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Waktu Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran IPS dengan model pembelajaran Jigsaw di kelas VA SDN 3 Way Terusan SP 3 Bandar Mataram, pada semester Genap antara bulan Januari-April 2015, tahun pelajaran 2014/2015.

3.3 Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan

3.3.1 Lama Tindakan

Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan sebanyak 6 kali pertemuan meliputi Siklu I, Siklus IIdan Siklus III.

3.3.2 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

1. Tindakan berhasil apabila nilai RPP setiap siklusnya meningkat dan dihentikan apabila RPP sudah mencapai nilai maksimal 80.
2. Tindakan berhasil apabila prestasi belajar siswa meningkat setiap siklusnya dan dihentikan apabila 80% siswa telah aktif dalam pembelajaran
3. Tindakan berhasil apabila nilai validitas mencapai 0,7, reliabilitas mencapai 0,7, tingkat kesukaran soal sedang dan daya beda soal tinggi

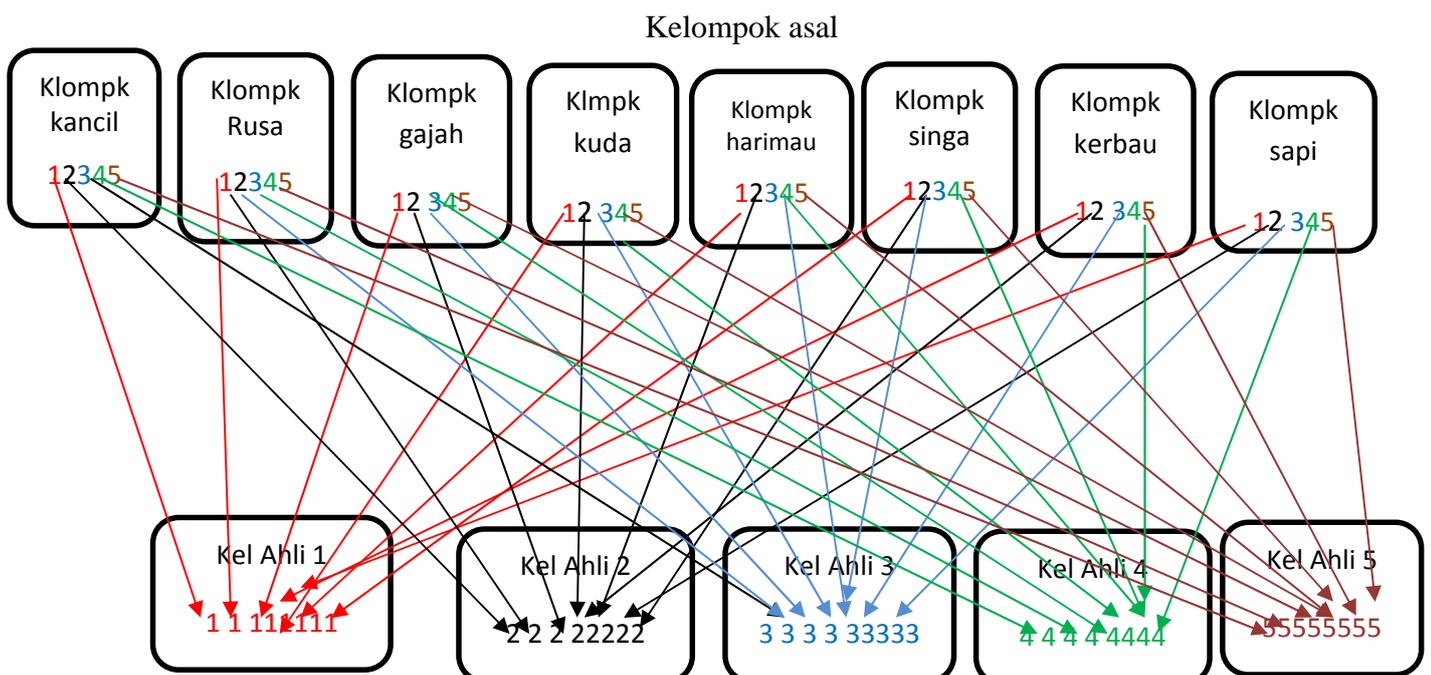
3.4 Rancangan Penelitian

3.4.1 Perencanaan Tindakan

- a). Melaksanakan wawancara dan membangun kesepakatan dengan guru kelas untuk

mengetahui perihal kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, berbicara dan bersikap. Apabila dinilai masih rendah akan dicapai kesepakatan untuk bersama melaksanakan penelitian tindakan, secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas.

- b).Dilanjutkan dengan melaksanakan observasi untuk melihat langsung guru melaksanakan proses pembelajaran, dilengkapi dengan (1) Wawancara, (2) Menyebarkan angket, (4) Menghimpun jumal kelas, (5) Membuat dokumentasi, dan (6) Menganalisis capaian nilai.
- c).Melaksanakan refleksi terhadap data data yang telah terkumpul
- d).Menyusun perencanaan siklus dengan menetapkan kesepakatan tentang keadaan yang sebenarnya untuk menilai posisi kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi, berbicara dan bersikap melalui mata pelajaran IPS, dengan menerapkan koperatif Jigsaw dalam proses pembelajaran berikutnya.
- e). Langkah-langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.



Kelompok ahli
Gambar 3.2 Rancangan Pengelompokkan dalam Teknik Jigsaw

3.4.2 Siklus Tindakan

a). Penyusunan rencana (*planning*).

Penyusunan rencana pada siklus 1 adalah merencanakan untuk melaksanakan sistem pembelajaran kooperatif Jigsaw. Dalam tahap ini perencanaan difokuskan pada Angka Penilaian Kemampuan Guru (APKG) pada aspek kemampuan merencanakan pembelajaran yaitu

1. kejelasan perumusan tujuan pembelajaran,
2. pemilihan bahan ajar,
3. pengorganisasian bahan ajar,
4. pemilihan sumber/media pembelajaran kejelasan skenario, kerincian skenario,
5. kesesuaian tektik dengan pembelajaran,
6. kelengkapan instrument

3.4.3 Melaksanakan Tindakan (*acting*)

Melaksanakan tindakan pada penelitian ini adalah dengan cara melaksanakan kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran, Penelitian ini adalah penelitian tindakan yang dilakukan pada siswa kelas SDN 3 Way Terusan SP 3 Bandar Mataram.

Siklus pertama model Jigsaw dengan pembelajaran diskusi melalui buku cetak dan Lembar Kerja Siswa.

Siklus kedua model Jigsaw dengan pembelajaran diskusi disertai dengan pemberian gambar-gambar contoh dimana siswa dapat menunjukkan didepan kelas gambar yang sesuai dengan materi.

Siklus ketiga model Jigsaw dengan pembelajaran diskusi disertai dengan pemberian gambar-gambar contoh melalui media klipng yaitu dengan melaksanakan langkah

langkah sebagai berikut

1. Kelas di bagi dalam 8 kelompok dan diberi nama:
Kancil, Rusa, Gajah, Kuda Harimau, Singa, Kerbau, Sapi
2. Tiap kelompok siswa terdiri atas 5 orang yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan atau jenis kelamin, budaya dan lain lain pembeda dan diberikan nomor 1 sampai 5.
3. Tiap kelompok di beri bahan ajar, dan tugas tugas pembelajaran yang harus dikedakan.
4. Masing masing kelompok diambil seorang anggota untuk membentuk kelompok Baru (kelompok pakar) dengan membahas tugas yang sama, dalam kelompok ini dilaukan diskusi antar kelompok pakar, nomor satu berkumpul menjadi satu, dan seterusnya, sehingga kelompok ahli dari 40 siswa berjumlah 8 kelompok ahli.
5. Anggota kelompok pakar kemudian kembali lagi ke kelompok semula untuk mengajari kelompoknya, dalam kelompok mini dilakukan diskusi antar anggota kelompok.
6. Selama proses pembelajaran secara kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.
7. Guru melaksanakan evaluasi dan menetapkan skor nilai baik kepada individu maupun kelompok.

3.4.4 Observasi (*observing*) dan Evaluasi

Observasi pada siklus dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dikelas dan tes evaluasi berdasarkan pembelajaran kooperatif Jigsaw, terutama meliputi hasil observasi, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Serta skor nilai yang dicapai siswa, yang mereka kemajuan yang dialami setiap siswa.

3.4.5 Refleksi (*reflecting*)

Refleksi adalah evaluasi yang dilakukan terhadap kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran pada setiap siklus oleh peneliti bersama guru kelas. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan berbagai masalah yang muncul pada kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran pada setiap siklus. Untuk dilakukan penelitian lebih lanjut atau sebagai pengaruh dari tindakan yang telah dilaksanakan di kelas pada setiap siklus guna dilaksanakannya siklus berikutnya, atau dinyatakan sudah mencapai hasil yang maksimal. Pada refleksi tersebut dilakukan penelaahan terhadap berbagai aspek meliputi mengapa, bagaimana, dan sejauh mana tindakan yang telah dilakukan mampu memperbaiki masalah secara bermakna. Hasil refleksi ini akan memutuskan perlu dilaksanakan siklus berikutnya atau tidak.

Pelaksanaan siklus 2, dan 3 merupakan perbaikan tindakan siklus sebelumnya dengan meneruskan indikator sesuai kompetensi dasar dan melakukan perbaikan-perbaikan sebagai hasil refleksi siklus sebelumnya.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

1. Perencanaan pembelajaran adalah serangkaian proses memperkirakan atau memproyeksikan tentang apa yang dilakukan dalam tindakan pembelajaran berupa kompetensi dasar, materi, indikator hasil belajar, dan penilaian.
2. Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar mengajar seorang atau kelompok orang dapat terjadi sehingga proses belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. efektif dan efisien baik pada kegiatan pembuka, inti dan menutup pelajaran
3. Motivasi adalah kekuatan yang mengendalikan dan menggerakkan seseorang untuk

melakukan tindakan atau perilaku yang diarahkan pada tujuan tertentu.

4. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha kegiatan belajar.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

1. Perencanaan pembelajaran adalah tahapan persiapan yang berkaitan dengan mempersiapkan proses pembelajaran untuk belajar melalui model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang terdiri dari: merencanakan pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, memilih bahan ajar, mengorganisasikan bahan ajar, memilih sumber/media pembelajaran, kejelasan skenario, skenario, menyesuaikan teknik dengan pembelajaran, kelengkapan instrumen penelitian.
2. Proses pembelajaran adalah pemberdayaan semua potensi yang ada pada peserta didik berupa motivasi siswa melalui model pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan cara: Membaca dan menggunakan buku, Membaca dan menggunakan buku, Bekerja dengan sesama anggota kelompok, Diskusi antar siswa / antara siswa dengan guru, Keaktifan siswa dalam bertanya, Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan/mengemukakan pendapat, Semangat siswa dalam berdiskusi, Menghargai dan memperhatikan penjelasan teman/ kelompok dan Keaktifan siswa dalam mencatat hal-hal yang penting.
3. Motivasi adalah kekuatan yang mengendalikan dan menggerakkan seseorang untuk melakukan tindakan atau perilaku yang diarahkan pada tujuan tertentu, dalam hal ini motivasi yang dapat diukur motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.
4. Prestasi belajar Mata pelajaran IPS, adalah hasil yang dicapai dalam aspek kognitif sebagai hasil suatu usaha, dalam hal ini usaha kegiatan belajar pada mata pelajaran IPS dalam kelompok perjuangan bangsa pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh

perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan, menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan ditujukan untuk merubah sikap dan perilaku siswa agar memiliki rasa nasionalisme dan cinta tanah air.

3.6 Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian meliputi lembar pengamatan siswa dalam kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, mengemukakan pendapat, dan prestasi belajar siswa dengan kisi-kisi sebagai berikut.

1. Kisi-kisi Perencanaan Pembelajaran Model Jigsaw

Perencanaan pembelajaran dilihat berdasarkan kelengkapan perencanaan pembelajaran berdasarkan ketersediaan RPP dan pengembangan bahan ajar baik media ataupun cara evaluasinya.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kemampuan Perencanaan Pembelajaran

Aspek	Indikator	No Instrumen	Skor Total
Perencanaan Pembelajaran	Kejelasan perumusan tujuan Pembelajaran	1	5
	Pemilihan bahan ajar	1	5
	Pengorganisasian bahan ajar	1	5
	Pemilihan sumber/media Pembelajaran	1	5
	Kejelasan skenario,	1	5
	Kerincian scenario	1	5
	Kesesuaian teknik dengan Pembelajaran	1	5
	Kelengkapan instrument	1	5
Total			40

2. Kisi-kisi Prestasi Belajar IPS

Prestasi belajar IPS dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam bentuk skor yang diperoleh Siswa pada hasil tes IPS yang diukur menggunakan

instrumen domain kognitif Tes yang digunakan adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan bentuk esai untuk masing-masing siklus. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa indikator pada siklus pertama pada 1) menyebutkan tokoh dalam proklamasi kemerdekaan, 2) menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam proklamasi kemerdekaan. Siklus kedua 1) menjelaskan cara mengenang jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan, 2) menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam proklamasi kemerdekaan.

Siklus ke tiga yaitu 1) mematuhi hasil sikap menghargai tokoh dalam proklamasi kemerdekaan. Test digunakan untuk melakukan penilaian kegiatan pembelajaran, yaitu nilai prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di akhir dari tindakan dengan KKM sebesar 75.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Prestasi Belajar

Pokok Bahasan			Nomor Soal	Jumlah Soal
Indikator Siklus Pertama (Tingkat Kognitif)	Indikator Siklus Kedua (Tingkat Kognitif)	Indikator Siklus Ketiga (Tingkat Kognitif)		
a) Menyebutkan tokoh dalam proklamasi kemerdekaan (C 1)	a) Menjelaskan cara mengenang jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan (C 2)	a).Mematuhi Keputusan bersama (C 3)	1-2	2
b. Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam proklamasi kemerdekaan (C 2)	b) Menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam proklamasi kemerdekaan (C 3)	b)Menjelaskan faktor yang mempengaruhi keputusan bersama (C 2)	3-4	2
c) Menjelaskan Cara menghormati para tokoh pahlawan (C 2)	c) Menjelaskan hakikat menghormati jasa para pahlawan (C 2)	c).Menganalisis Hal-hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan keputusan bersama (C4)	5-6	2

d) Menyebutkan cara menghargai jasa para pahlawan (C 2)	d) Menjelaskan tata cara penghormatan kepada para pahlawan (C 2)	d).Menganalisis Manfaat melaksanakan keputusan bersama (C4)	7-8	2
e) Menyebutkan manfaat menghargai jasa para pahlawan (C 1)	e)Menjelaskan manfaat menghargai jasa pahlawan (C 2)	e). Contoh-contoh hasil keputusan bersama (C 3)	9-10	2

3.7 Validitas Instrumen

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini secara umum tergolong dalam data yang bersifat kuantitatif dalam bentuk numerik atau angka-angka. Agar diperoleh data yang baik pengambilan data harus dilakukan dengan menggunakan alat yang terpercaya. Untuk itu perlu dilakukan pengujian terhadap alat pengumpul data.

7.1.1 Validitas Alat tes

Sebelum digunakan untuk melakukan pengambilan data soal tes kompetensi telah terlebih dahulu diuji cobakan kepada 10 orang siswa kelas V B SD Negeri 3 Way Terusan SP 3 Lampung Tengah. Pemilihan responden ini didasarkan pada pertimbangan bahwa tingkat kemampuan siswa awal yang berimbang dengan kelas A, dengan KKM mata pelajaran IPS 75 .

Soal tes penguasaan kompetensi yang diujicobakan meliputi soal-soal untuk siklus 1 sampai dengan siklus III dengan materi menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan, yang berjumlah 10 butir pertanyaan pilihan ganda dan 5 butir pertanyaan esai pada setiap siklusnya, setelah ketiga paket soal selesai diujicobakan, data yang terkumpul dari hasil jawaban responden selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kesulitan butir soal.

Pengujian kualitas butir soal tes diatas dilakukan terhadap dua dimensi pengujian, yakni pengujian isi kompetensi dan analisis konstruksi soal dengan teknik telaah soal. Langkah ini dimaksudkan agar instrumen penilaian hasil belajar yang digunakan oleh guru

memenuhi persyaratan : 1) substansi, adalah mempresentasikan kompetensi yang dinilai, 2) konstruksi, adalah memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan, 3) bahasa, adalah menggunakan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif sesuai dengan taraf perkembangan siswa (BNSP, 2007: 4).

3.8 Pengujian Reliabilitas Instrumen

Syarat kedua dari instrumen adalah reliabilitas. Reliabilitas adalah kestabilan skor yang diperoleh orang yang sama ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau dari suatu pengukuran ke pengukuran lainnya (Departemen Pendidikan Nasional, 2000: 121). Jadi reliabilitas dapat dikatakan sebagai tingkat konsistensi atau kemantapan hasil dari dua pengukuran terhadap hal yang sama. Reliabilitas memiliki dua konsistensi, yaitu konsistensi internal apabila soal itu homogen baik dari tingkat segi kesukaran maupun bentuk soalnya. Konsisten eksternal yaitu tingkat seberapa jauh skor yang dihasilkan tetap sama sepanjang kemampuan orang yang diukur belum berubah.

Untuk mengukur reliabilitas instrumen test yaitu instrumen prestasi belajar IPS digunakan Anates V4 yang dikembangkan oleh Drs. Karnoto dan Yudi Wibisono.ST. Kriteria Reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Tes

Kriteria	Indeks	Klasifikasi	Penafsiran
Reliabilitas	$r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah	Buruk Sekali
	$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah	Buruk
	$0,40 < r_{11} < 0,60$	Sedang	Cukup
	$0,60 < r_{11} < 0,80$	Tinggi	Baik
	$r_{11} > 0,80$	Sangat Tinggi	Sangat Baik

Hasil perhitungan reliabilitas soal tes tertulis siklus I, II dan siklus III menggunakan program *software anatest* berdasarkan kriteria reliabilitas tes pada tabel 3.4 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes Tertulis Siklus I, II dan Siklus III

No.	Tes Tertulis	Reliabilitas	Klasifikasi	Penafsiran
1	Siklus I	0,88	Sangat Tinggi	Sangat Baik
2	Siklus II	0,94	Sangat Tinggi	Sangat Baik
3	Siklus III	0,90	Sangat Tinggi	Sangat Baik

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif karena data yang dikumpulkan merupakan data-data kualitatif, berupa : (1) penyajian data melalui Label, grafik, atau diagram; (2) meringkas (*summary*) dalam bentuk ukuran pemusatan, seperti rata-rata, dan persentase. Untuk mengetahui gambaran lebih terperinci mengenai peningkatan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, analisis data pada penelitian ini digunakan teknik analisa data secara kualitatif menggunakan persentase.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan interpretasi analisis serta pembahasan pelaksanaan penelitian tindakan kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Way Terusan SP 3 Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015 dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dari penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa perancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model jigsaw pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Way Terusan SP 3 Lampung Tengah. Adapun Model jigsaw yang dapat meningkatkan prestasi dalam penelitian ini adalah model jigsaw yang dirancang secara *Information Repackaging* atau pengemasan kembali informasi. Dengan melakukan Perencanaan tindakan diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Penyusunan RPP pada siklus kedua peneliti bekerjasama dengan kolaborator dengan menekankan pada kegiatan penggunaan model pembelajaran jigsaw dan hasil refleksi pada siklus pertama. Pembelajaran dirancang dengan suasana yang menyenangkan dengan kompetensi dasar yaitu menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan serta indikator pembelajaran yang ingin dicapai adalah siswa mampu menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Diharapkan dengan suasana yang menyenangkan siswa dapat lebih aktif dalam mengungkapkan pendapatnya dan akhirnya dapat menemukan konsep yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw pada dasarnya menggunakan sistem belajar secara kelompok. Namun dapat pula digunakan pada sistem pembelajaran klasikal. Mengingat kecepatan masing-masing siswa tidak sama, maka dalam perjalanan belajarnya dari hari ke hari, jarak antara siswa yang pandai dengan siswa yang lamban makin lama makin besar. Teknik ini akan mudah bila di suatu kelas siswanya sedikit, namun jika jumlah siswa dalam suatu kelas jumlahnya banyak, dan juga mata pelajaran yang dipelajarinya jumlahnya banyak maka pelaksanaan pembelajarannya menjadi lebih rumit. Oleh sebab itu pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Way Terusan adalah dengan pembelajaran secara klasikal. Pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw dalam tindakan ini adalah secara secara klasikal.
3. Proses peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model jigsaw terlihat pada siklus I rata-rata sebesar 63% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 72% pada siklus III mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 85%.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Sebaiknya seorang guru memiliki kompetensi mengembangkan penggunaan model pembelajaran, mengingat dengan model pembelajaran akan lebih mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran. Disamping itu

juga model pembelajaran memiliki peran penting bagi guru maupun siswa, dalam pembelajaran yang dilakukan secara individual, kelompok maupun klasikal. Kepada guru-guru IPS pada umumnya, hendaknya secara sadar mengubah kebiasaan mengajar dari yang bersifat pemberi informasi mutlak (mendominasi pembelajaran) ke model interaksi aktif siswa-guru dan siswa-siswa.

2. Pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa dan dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.
3. Sebaiknya dilakukan penelitian tindakan kelas yang lebih khusus mengenai pengaruh penggunaan model jigsaw terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Grasindo: Jakarta.
- Anas, Sudijono. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Arends, 1997. *Classroom Intructional Management*. Prestasi Pustaka: Jakarta
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Arifin, Zainul. 2005. *Dasar-Dasar Manajemen Bank Syariah*. Pustaka. Alvabet: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Bina. Aksara: Jakarta.
- Arnie, Fajar. 2004. *Psikoiogi Belajar Mengajar*. Sinar Baru: Bandung.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruz Media Daneshamooz: Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka. Cipta: Jakarta.
- Effendy, Onong. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Rosdakarya: Bandung.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Fajar, Arnie. 2004. *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Fendra. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Good, L.T dan LE. Brophy. 1990. *Educational Psychology*. Longman: New York.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Raja Grafindo Persada: Yogyakarta.
- Hill.2009. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. PT Rineka Cipta: Jakarta.

- Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press: Surabaya.
- Indah. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press: Surabaya.
- Martinis Yamin. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara; Jakarta.
- Marwansyah dan Mukaram. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. PT. Rineka Cipta; Jakarta.
- Muhfida. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja; Bandung.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja. Rosdakarya. Bandung.
- Mulyana. 2000. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Mushlihin. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Grasindo: Jakarta.
- Mushlihin. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Nadiroh. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi*. PT. Rineka. Cipta; Jakarta.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1969). *The Psychology Of The Child*. Basic Books: New York.
- Purwanto.2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Rakhmat, Jalaludin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. PT.Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Ratumanan.2002. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media: Bandung.
- Rudi Susilana. 2011. *Media Pembelajaran*.CV. Wacanan: Bandung.
- Rudy Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta: Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Refika aditama: Bandung.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Press: Jakarta.
- Sapriya.2009. *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Shimpel, 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.

- Sisca Rahmadonna. 2007. *Teori Belajar Sosiokultur (Lev Vygotsky)*. Tersedia di: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/sisca-rahmadonna-spd>.
- Smaldino. 2011. *Instructional Tecknology and Media For Learning*. Persada Media Grup: Jakarta.
- Sobri. Teti. 2006. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Soedomo, Moestikahadi. 2001. *"Pencemaran Udara"*. ITB Bandung: Bandung.
- Soemanto. 2001. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*: Bumi aksara: Jakarta.
- Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning (Analisis Pembelajaran IPS)*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Sudijono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung.
- Sukarno. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja: Bandung.
- Sunaryo, 2002, *Psikologi Untuk Keperawatan*. EGC: Jakarta.
- Suprihadi Saputro, Zainul Abidin, dan I Wayan Utama. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Depdiknas Universitas Negeri Malang FIP: Malang.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Genta Press: Yogyakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana: Jakarta.
- 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Tu'us. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Grasindo: Jakarta.
- W. Gulo. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Grasindo : Jakarta.
- Wahyono, 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Woolfolk, A. Ed.1993. *Readings and Cases in Educational Psychology*. Allyn & Bacon: Boston, MA.
- Woolfolk, A. M. Hughes and V. Walkup. 2008. *Psychology in Education*. Pearson Longman: London.

Zainon. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Bandar Lampung*. (Tesis). Universitas Lampung: Bandar Lampung.

Zainul. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.

Zuhari. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.