

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **1. Pengertian IPS**

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu: Merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga siswa menjadi warganegara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. (Depdiknas, 2007:18)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu paduan dari pada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan- hubungan kemanusiaan kemasyarakatan Keller C. R. (dalam Sapriya, 2006:6).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu pengetahuan, baru mulai diketengahkan dalam kurikulum sekolah tahun 1975 (SMP -

SMA) dan tahun 1976 (SPG). Mata pelajaran ini berperan memfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik kedalam dunia kehidupan nyata di masyarakat. Oleh karenanya secara substansi materinya, IPS mengintegrasikan dan mengorganisasikannya secara pedagogik dari berbagai ilmu sosial yang diperuntukan untuk pembelajaran di tingkat persekolahan, sehingga memulai pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata, melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu mengasai teori teori kehidupan dalam masyarakat tapi mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial.

## **2. Fungsi IPS di SD**

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari – hari yang harus dikembangkan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih guna menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, dan untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia.

## **3. Tujuan IPS di SD**

Adapun tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari – harinya.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
  - b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, ketrampilan dalam kehidupan sosial.
  - c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan.
  - d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.
- (diposkan: djokoprihatin.blogspot.com.,kamis,agustus 2011)

## **B. Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, dan lain-lain (Fajar, 2009: 10). Menurut Fathurrohman & Sutikno (2010: 6) belajar adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Winataputra, dkk. (2008: 1.14) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun sengaja dirancang.

Bruner (Trianto, 2010: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimiliki. Belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan

perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor (Hernawan, dkk. 2007: 2).

Berdasarkan pengertian belajar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan seseorang yang memberikan perubahan tingkah laku dari aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan, dan merupakan hasil pengalaman yang diperolehnya.

## **2. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar Sardiman, 2006:95 menyatakan bahwa” Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”.

Juhri (2006:81) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses memerlukan aktivitas, artinya orang yang belajar harus ikut serta dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara aktif. Orang yang belajar itu mempelajari apa saja yang dilakukannya, apa yang belajar itu mempelajari apa saja yang dilakukannya, apa yang dilaksanakannya, dan apa yang dipikirkannya. Tidak jauh dengan pernyataan pertama, namun disini tidak sekedar melakukan tetapi ditambah dengan perasaan karena sebenarnya antara emosional dan intelektual mempunyai kaitan yang sangat erat dengan sebutan EQ.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (1994: 42)” Prinsip- prinsip belajar berkaitan dengan perhatian, motivasi, keaktifan, dan keterlibatan langsung atau berpengalaman, pengulangan tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual .” Keaktifan merupakan salah satu komponen dalam prinsip- prinsip belajar yang dapat menentukan besar

kecilnya hasil belajar, tidak dapat dipungkiri betapa pentingnya aktivitas belajar.

Menurut Sardiman (2006: 95) jenis- jenis aktivitas belajar antara lain dapat di golongan sebagai berikut:

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

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Anak yang berhasil belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.( Abdurrahman 2003:37).

Larasati (2005 : 11) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu proses belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif dan tingkah laku psikomotorik. Dengan sumber yang sama prestasi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan

manusia. Manusia selalu berusaha mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Suatu prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator, keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan.

Menurut Arikonto (1992), Sebuah tes yang dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur harus memiliki persyaratan tes, yaitu memiliki:

1. Validitas  
Sebuah tes disebut valid apabila tes tersebut dapat tepat mengukur apa yang hendak diukur. Contoh, untuk mengukur partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, bukan diukur melalui nilai yang diperoleh pada waktu ulangan, tetapi dilihat melalui: kehadiran, terpusatnya perhatian pada pelajaran, ketepatan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam arti relevan pada permasalahannya.
2. Reliabilitas  
Berasal dari kata asal reliable yang artinya dapat dipercaya. Tes dapat dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Jika dihubungkan dengan validitas, maka: Validitas adalah ketepatan dan reliabilitas adalah ketetapan.
3. Objektivitas  
Sebuah tes dikatakan memiliki objektivitas apabila dalam melaksanakan tes itu tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhi. hal ini terutama terjadipada sistem scoringnya. Apabila dikaitkan dengan reliabilitas maka objektivitas menekankan ketetapan pada sistem scoringnya, sedangkan reliabilitas menekankan ketetapan dalam hasil tes.
4. Praktikabilitas  
Sebuah tes dikatakan memiliki praktikabilitas yang tinggi apabila tes tersebut bersifat praktis dan mudah pengadministrasiannya. tes yang baik adalah yang mudah dilaksanakan, mudah pemeriksaannya, dan dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas.
5. Ekonomis  
Yang dimaksud ekonomis disini ialah bahwa pelaksanaan tes tersebut tidak membutuhkan ongkos atau biaya yang mahal, tenaga yang banyak, dan waktu yang lama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan dalam diri siswa setelah memperoleh pengalaman belajar terutama dalam aspek pengetahuan, sikap serta

keterampilan yang dimilikinya, dan hasil belajar tersebut didapat dari soal tes yang diberikan oleh guru kepada siswa.

### **C. Model-model Pembelajaran IPS**

Dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa model pembelajaran, antara lain:

#### **1. Model Inkuiri**

Pelaksanaan inkuiri di dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial dirasionalisasi pada pandangan dasar bahwa dalam model pembelajaran tersebut, siswa didorong untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui kegiatan belajar mandiri. Model inkuiri pada hakekatnya merupakan penerapan metode ilmiah khususnya di lapangan Sains, namun dapat dilakukan terhadap berbagai pemecahan problem sosial. Savage Armstrong mengemukakan bahwa model tersebut secara luas dapat digunakan dalam proses pembelajaran Social Studies (Savage and Armstrong, 1996).

Cleaf dalam Putrayasa (2009: 2) menyatakan bahwa inkuiri adalah salah satu strategi yang digunakan dalam kelas yang berorientasi proses, inkuiri merupakan sebuah strategi pengajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi.

Lebih lanjut Sagala (2006: 197) menyatakan ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan model inkuiri yaitu: (1) perumusan masalah yang dipecahkan siswa, (2) menetapkan jawaban sementara (hipotesis), (3) siswa mencari informasi, data fakta yang diperlukan untuk menjawab permasalahan, (4) menarik

kesimpulan jawaban atau generalisasi, dan (5) mengaplikasikan kesimpulan atau generalisasi dalam situasi baru.

Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa model inkuiri adalah model pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, dimana siswa dapat menemukan atau meneliti masalah berdasarkan fakta untuk memperoleh data, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing siswa dalam belajar.

## **2. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)**

VCT adalah salah satu teknik pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pencapaian pendidikan nilai. Djahiri (1979: 115) mengemukakan bahwa *Value Clarification Technique*, merupakan sebuah cara bagaimana menanamkan dan menggali atau mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari diri siswa. Karena itu, pada prosesnya VCT berfungsi untuk: a) mengukur atau mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai; b) membina kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimilikinya baik yang positif maupun yang negatif untuk kemudian dibina kearah peningkatan atau pembetulannya; c) menanamkan suatu nilai kepada siswa melalui cara yang rasional dan diterima siswa sebagai milik pribadinya. Dengan kata lain, Djahiri (1979: 116) menyimpulkan bahwa VCT dimaksudkan untuk “melatih dan membina siswa tentang bagaimana cara menilai, mengambil keputusan terhadap suatu nilai umum untuk kemudian dilaksanakannya sebagai warga masyarakat”.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran VTC adalah model pembelajaran untuk melatih dan membina siswa tentang bagaimana cara menilai, mengambil keputusan terhadap suatu masalah.

### 3. Pendekatan Ilmu Teknologi dan Masyarakat (ITM)

Pendekatan ITM (Ilmu, Teknologi, dan Masyarakat) atau juga disebut STS (*Science-Technology-Society*) muncul menjadi sebuah pilihan jawaban atas kritik terhadap pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang bersifat tradisional (*textbook*), yakni berkisar masih pada pengajaran tentang fakta-fakta dan teori-teori tanpa menghubungkannya dengan dunia nyata yang integral. *Robert E Yeger* yang memasukkan ilmu, teknologi dan masyarakat (ITM) baik sebagai bidang penerapan dan hubungan, kreativitas dan sikap, maupun konsep dan proses.

Menurut Remy dalam <http://abeng4531.blogspot.com> mengemukakan konsep ITM memberikan kontribusi secara langsung terhadap misi pokok IPS, khususnya dalam mempersiapkan warga negara yang :

1. memahami ilmu pengetahuan di masyarakat,
2. pengambilan keputusan warga negara,
3. membuat hubungan antar pengetahuan
4. mengingatkan generasi pada sejarah bangsa-bangsa beradab.

Dari pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa ilmu, teknologi dan masyarakat (ITM) merupakan istilah yang diterapkan sebagai upaya untuk memberikan wawasan kepada siswa secara nyata dalam mengkaji ilmu pengetahuan. Konsep ITM mencakup keseluruhan spektrum tentang peristiwa-peristiwa kritis dalam proses pendidikan, meliputi tujuan, kurikulum, strategi pembelajaran, evaluasi dan persiapan

serta penampilan guru. Ciri dasar keberadaan ITM adalah lahirnya warga negara yang berpengetahuan yang mampu memecahkan masalah-masalah krusial dan mengambil tindakan secara efisien dan efektif.

#### 4. Model *Role Playing*

*Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran yang perlu menjadi pengalaman belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran Pengetahuan Sosial dan Kewarganegaraan didalamnya. Sebagai langkah teknis, *role playing* sendiri tidak jarang menjadi pelengkap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan stressing model pendekatan lainnya, seperti inkuiri, ITM, Portofolio, dan lainnya.

Secara komprehensif makna penggunaan *role playing* dikemukakan George Shaftel (Djahiri, 1978: 109) antara lain :

- a. untuk menghayati sesuatu/hal/kejadian sebenarnya dalam realitas kehidupan.
- b. agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya;
- c. untuk mempertajam indera dan perasaan siswa terhadap sesuatu;
- d. sebagai penyaluran/pelepasan tensi (kelebihan energi *psykhis*) dan perasaan-perasaan;
- e. sebagai alat diagnosa keadaan;
- f. ke arah pembentukan konsep secara mandiri.

Dalam *role playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000 dalam <http://sharingkuliahku.wordpress.com>).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

## **5. Model Portofolio**

Portofolio dalam pendidikan mulai dipergunakan sebagai salah satu jenis model penilaian (Assesment) yang berbasis produk, yakni penilaian yang didasarkan pada segala hasil yang dapat dibuat atau ditunjukkan siswa, kemudian dihimpun dalam sebuah ‘map jepit’ (portofolio) untuk dijadikan bahan pertimbangan guru dalam memberikan asesmen otentik terhadap kinerja siswa.

Sapriya Winataputra, 2002: 1.16 menegaskan bahwa: “portofolio merupakan karya terpilih kelas/siswa secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan publik untuk membahas pemecahan terhadap suatu masalah kemasyarakatan”. Makna pembelajaran berbasis portofolio dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial adalah memperkenalkan kepada siswa dan membelajarkan mereka “pada metode dan langkah-langkah yang digunakan dalam proses politik” kewarganegaraan / kemasyarakatan.

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa model portofolio adalah model pembelajaran yang penilaiannya didasarkan pada

segala hasil yang dibuat atau ditunjukkan siswa yang kemudian dihimpun untuk dijadikan bahan pertimbangan guru terhadap kinerja siswa.

## 6. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

*Cooperative learning* dapat diartikan suatu model pembelajaran yang menekankan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok– kelompok kecil secara kolaboratif terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara kelompok (slavin dalam Etin Solihatin 1984: 4). Falsafah yang mendasari model pembelajaran kelompok adalah falsafah *homo homini socius* yang menegaskan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial. Kerjasama menjadi kebutuhan teramat penting bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama tidak ada individu, keluarga, masyarakat atau sekolah(Lie, 2002:27).

Dalam implementasinya, *cooperative learning* tidak sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada “Struktur , dorongan dan tugas yang bersifat *cooperative*” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan– hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok. Disamping itu pola hubungan seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama– sama dalam kelompok. Model pembelajaran *cooperative*

*learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari satu sistem kerjasama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar (Stahl dalam Etin Solihatin (1994:5). Model pembelajarn ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu “ *Getting better together*” atau “raihlah yang lebih baik secara bersama sama” (Slavin:1992).

Dari model – model pembelajaran diatas yang penulis gunakan adalah model pembelajaran kooperatif ( *Cooperative Learning*).

#### **D. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

*Cooperative learning* dapat diartikan suatu model pembelajaran yang menekankan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok– kelompok kecil secara kolaboratif terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara kelompok (slavin dalam Etin Solihatin 1984:4). Falsafah yang mendasari model pembelajaran kelompok adalah falsafah *homo homini socius* yang menegaskan bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial. Kerjasama menjadi kebutuhan teramat penting bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama tidak ada individu, keluarga, masyarakat atau sekolah(Lie, 2002:27).

Dalam implementasinya, *cooperative learning* tidak sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *cooperative learning* harus ada “Struktur , dorongan dan tugas yang bersifat *cooperative*” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka

dan hubungan– hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok. Disamping itu pola hubungan seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama– sama dalam kelompok. Model pembelajaran *cooperative learning* menempatkan siswa sebagai bagian dari satu sistem kerjasama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar (Stahl dalam Etin Solihatin (1994:5). Model pembelajarn ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat, yaitu “ *Getting better together*” atau “raihlah yang lebih baik secara bersama sama” (Slavin:1992).

Permasalahan yang sering muncul dalam model pembelajaran kelompok antara lain kekhawatiran bahwa kelas menjadi ribut dan gaduh. Siswa yang merasa tekun harus bekerja sendiri melebihi siswa lain dalam kelompok mereka dan timbul anggapan bahwa temannya yang kurang mampu hanya numpang dari jerih payah mereka. Selain itu, siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu kelompok dengan siswa yang pandai. Kesan negatif lain adalah timbulnya perasaan was– was dari anggota kelompok akan hilangnya karakteristik dan keunikan pribadi mereka harus beradaptasi dengan kelompoknya” (Lie, 2005 :28). Permasalahan lain dalam pembelajaran kelompok adalah “ (1) siswa sulit melakukan *job description*; (2) anggota kelompok banyak yang tidak melakukan tugasnya; (3) situasi belajar tidak terkendali dan menyimpang dari rencana ( Sgala, 2005: 216).

Pembelajaran kelompok yang dilakukan tanpa perencanaan justru menimbulkan berbagai permasalahan, karena model pembelajaran ini mempunyai perbedaan mendasar dengan sekedar belajar kelompok biasa. Roger dan David Johnson menjelaskan “ Untuk mencapai hasil maksimal pembelajaran kelompok harus mengandung unsur– unsur sebagai berikut: (1) adanya saling ketergantungan positif;(2) adanya tanggung jawab perseorangan; (3) adanya komunikasi intensif antar anggota; (4) adanya tatap muka baik didalam ataupun luar kelas; (5) adanya proses evaluasi kelompok (Lie, 2005: 30).

*Cooperative learning* menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah. Beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam *cooperative learning* agar lebih menjamin semua siswa bekerja secara kooperatif, yaitu : 1) para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai, 2) siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa masalah yang dihadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok, 3) untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kelompok tersebut harus saling berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya, dan 4) siswa yang tergabung dalam kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung terhadap keberhasilan kelompok (Tim MKPBM UPI, 2001: 218).

Macam-macam metode dalam pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (*cooperative learning*: 2009), yakni:

1) *Student Team- Achievement Division* (STAD)

Student Team- Achievement Division(STAD) merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada proses pembelajarannya, belajar kooperatif tipe STAD melalui lima tahapan yang meliputi penyajian materi, kerja kelompok, tes individu, penghitungan skor dan pemberian penghargaan kelompok.

## 2) *Jigsaw*

*Cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan salah satu *cooperative learning* yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pelaksanaan pembelajaran dengan *jigsaw* yakni adanya kelompok asal dan kelompok ahli dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap siswa dari masing-masing kelompok yang memegang materi yang sama berkumpul dalam satu kelompok baru yakni kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggung jawab untuk sebuah materi atau pokok bahasan. Setelah kelompok ahli selesai mempelajari satu topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi keahliannya kepada teman-teman dalam satu kelompok dalam bentuk diskusi.

## 3) *Teams-Games-Tournament* (TGT)

*Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah tipe *cooperative learning* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan adanya permainan pada setiap meja turnamen. Dalam permainan ini digunakan kartu yang berisi soal dan kunci jawabannya. Setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya, dan masing-masing ditempatkan pada meja turnamen. Cara memainkannya dengan membagikan kartu-kartu soal, pemain mengambil kartu dan memberikannya kepada pembaca soal. Kemudian soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang hingga dapat menyelesaikan permainannya.

## 4) *Group Investigation* (GI)

*Group Investigation* (GI) merupakan model *cooperative learning* yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai akhir pembelajaran akan memberi peluang kepada siswa untuk lebih mempertajam gagasan. Dalam pembelajaran inilah kooperatif memainkan peranannya dalam memberi kebebasan kepada pembelajar untuk berfikir secara analitis, kritis, kreatif, reflektif, dan produktif.

## 5) *Rotating Trio Exchange*

Pada model pembelajaran ini, jumlah siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang. Pada setiap trio tersebut diberi pertanyaan yang sama untuk didiskusikan. Setiap anggota trio diberi nomor, kemudian berpindah searah jarum jam dan berlawanan jarum jam. Dan setiap trio baru diberi pertanyaan baru untuk didiskusikan.

6) *Team Assisted Individualization (TAI)*

Metode pembelajaran kooperatif tipe TAI dikembangkan oleh Slavin. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TAI tersebut mengkombinasikan antara pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran individual yang dirancang untuk membantu dan memecahkan masalah pada proses pembelajaran, seperti halnya dalam masalah kesulitan belajar siswa secara individual setiap siswa secara individual belajar atau latihan materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru. Hasil belajar atau latihan individual dibawa kekelompok kecil untuk didiskusikan dan saling diperiksa oleh anggota kelompok dan semua bertanggungjawab atas keseluruhan jawaban pada kegiatan kelompok tersebut sebagai tanggungjawab bersama.

7) *Group Resume*

Model ini menjadikan interaksi antar siswa lebih baik, dengan memberi penekanan bahwa mereka adalah kelompok yang bagus, dalam bakat dan kemampuannya di kelas. Setiap kelompok membuat kesimpulan dan mempresentasikan data-data setiap siswa dalam kelompok.

Dari beberapa pembelajara kooperatif (*cooperative Learning*) diatas

Penulis menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

**E. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* (*Cooperative Learning Tipe Jigsaw*)**

**1. Pengertian**

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan- kawannya dari Universitas Texas dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Model *Jigsaw* dapat digunakan secara efektif ditiap level dimana siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama (Isjoni, 2009: 54).

Melalui metode *jigsaw* kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 4 atau 5 siswa dengan karakteristik yang

heterogen. 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 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. Kelebihan dan Kelemahan dari *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Menurut Ibrahim (2010) dalam <http://azisgr.blogspot.com> pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

### 1) Kelebihan

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

### 2) Kelemahan

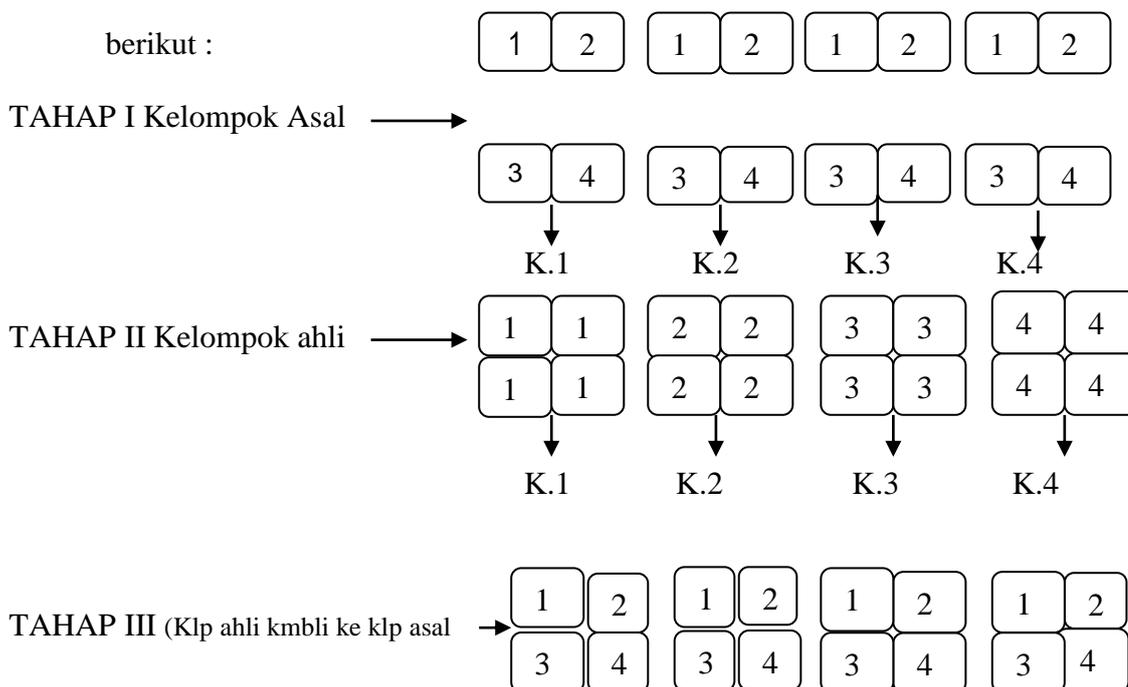
- a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan- keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
- b. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng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

### 3. Prosedur pelaksanaan metode *jigsaw*

1. Siswa dibagi menjadi kelompok– kelompok kecil terdiri dari 4 atau 5 siswa secara heterogen.
2. Tiap kelompok awal diberi tugas yang terdiri dari 4 bagian. Tiap siswa dalam tim diberi bagian materi dan tugas yang berbeda.
3. siswa yang mempunyai tugas sama dengan anggota kelompok lain membentuk kelompok baru dan disebut kelompok ahli.
4. Kelompok ahli membahas dan mengerjakan tugas secara bersama– sama. Setiap anggota kelompok ahli wajib menguasai tugasnya karena bertanggung jawab menginformasikan kepada teman– temannya dikelompok awal.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh – sungguh.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi (Lie, 2002: 67).

Prosedur pelaksanaan metode *Jigsaw* dapat dianalogikan dalam bagan

berikut :



## **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah: “Apabila pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan langkah-langkah yang benar maka aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Jembrana Tahun Pelajaran 2012-2013 akan meningkat”.