

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mujiono (2002: 9) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik dan sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Sedangkan Daryanto (2009:2) mengemukakan pengertian belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Thorndike dalam Ruseffendi (1997:184) mengemukakan beberapa hukum belajar yang dikenal dengan sebutan *Law of Effect*. Menurut hukum ini belajar akan lebih berhasil bila respon siswa terhadap suatu stimulus, segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan, biasa disebut dengan teori stimulus-respon.

Menurut Thursan dalam Munawar (2009:1), belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan

kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu secara menyeluruh yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai pengalaman individu tersebut dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2007: 23) aktivitas artinya adalah “kegiatan/keaktifan”. Aktivitas belajar menurut Junaidi (2011: 1) adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif.

Aktivitas merupakan salah satu hal yang menjadi ciri dari proses belajar mengajar di kelas. Belajar merupakan berbuat dan sekaligus proses yang membuat siswa aktif sedangkan mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran siswa yang menjadi subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar,

maka guru hendaknya merencanakan kegiatan belajar yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2004: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan ke dalam 8 kelompok :

1. *Visual Activities*, meliputi kegiatan seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain)
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening Activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
4. *Writting Activities*, seperti: menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, strategi, mereparasi, bermain dan berternak.
7. *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Berdasarkan definisi di atas aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengalaman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan indikator pelibatan fisik, mental dan emosi siswa.

2.1.3 Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil, bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Djamarah (2000: 45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya. Sanjaya (2012:2) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir siklus.

2.2. Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Secara umum Gagne dan Briggs dalam Aisyah (2007:1.3) melukiskan pembelajaran sebagai “upaya orang yang tujuannya adalah membantu orang belajar” secara terperinci. Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik (Krisna, 2009:1).

Dari beberapa pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa, pembelajaran adalah suatu proses interaksi siswa dengan guru yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar.

2.2.2 Pembelajaran PKn SD

a. Pengertian PKn

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Sedangkan PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara. Intilah KN merupakan terjemahan dari civics. Menurut Soemantri dalam Ruminiati (2007: 25) Pendidikan Kewargaan Negara (PKN) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Warga negara yang baik adalah warga yang mengetahui dan menyadari serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Menurut Winataputra dalam Ruminiati (2007: 25) PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1949 yang berisi tentang kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia.

Dengan demikian, sudah jelas bahwa KN berbeda dengan Kn karena KN merupakan program pendidikan tentang hak dan kewajiban warga negara yang baik, sedangkan Kn merupakan status formal warga negara yang diatur dalam UU No. 2 th 1949 tentang naturalisasi, yang kemudian diperbarui lagi dalam UU No. 12 th 2006.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran PKn, menurut Mulyasa dalam Ruminiati (2007: 1.26) adalah untuk menjadikan siswa mampu:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Berdasarkan tujuan tersebut di atas, maka materi dalam pembelajaran PKn perlu diperjelas. Oleh karena itu, ruang lingkup PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut (BSNP, 2006: 108):

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara
5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi

2.3 Model Pembelajaran PKN di SD

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Dari interaksi yang dibangun tersebut, diharapkan siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi siswa sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut Sanjaya (2006: 33), model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengembangkan hubungan kerjasama di antara siswa dalam mengerjakan tugas-tugas akademik di kelas. Ada tiga aspek yang harus diperhatikan, yaitu tugas-tugas yang terstruktur yang harus dikerjakan siswa dalam bekerja sama dengan yang lainnya, struktur tujuan, dan struktur penghargaan yang bergantung pada kinerja kelompok baik produk maupun hasil belajar lainnya yang ditampilkan oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran (Indrawati, 2009:79).

Menurut Anita (2007:2), model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok serta di dalamnya menekankan kerjasama. Lebih lanjut

Anita (2007:6) juga mengemukakan bahwa situasi dalam kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok yang saling berinteraksi satu sama lain dan adanya tujuan yang harus dicapai.

2.3.2 Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Seperti dijelaskan di atas bahwa pada penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif terdiri atas beberapa variasi model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu diantaranya: *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Group Investigation (GI)*, *Rotating Trio Exchange*, dan *Group Resume* (Isjoni, 2007: 51). Sedangkan Slavin (2010: 11) dalam pembelajaran kooperatif terdapat lima variasi model yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga

model yang dapat diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran yaitu: *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)* dan *Jigsaw*. Dua yang lainnya adalah model kooperatif yang digunakan untuk mata pelajaran tertentu, seperti *Cooperative Integrated Reading Compositition (CIRC)*, untuk keterampilan mengarang dan membaca dalam mata pelajaran bahasa dan *Team Accelerated Instruction (TAI)* untuk matematika.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk diterapkan dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan di kelas IV SDN Padang Manis Pesawaran, karena model pembelajaran ini mampu mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan tidak terpaku pada satu metode belajar saja yaitu metode ceramah.

2.3.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Arti *jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ulir. Ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Rusman, 2011: 217). Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang

mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2007: 54). Sedangkan Sunarto (sunartombs.wordpress.com, 2009) mengemukakan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang mendorong siswa lebih aktif dan model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja kelompok.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Gandra (kopite-geografi.blogspot.com, 2013) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, yaitu:

1. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*:
 - a) Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar
 - b) Ruang lingkup dipenuhi ide-ide yang bermanfaat dan menarik untuk di diskusikan.
 - c) Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pemahaman pembelajaran materi untuk dirinya sendiri dan orang lain.
 - d) Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang di tugaskan.
 - e) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi untuk pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.
 - f) Meningkatkan kreatifitas siswa dalam berfikir kritis dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapi.

- g) Melatih keberanian dan tanggung jawab siswa untuk mengajarkan materi yang telah ia dapat kepada anggota kelompok lain.
2. Kelemahan model pembelajaran tipe *jigsaw* :
- a) Kondisi kelas yang cenderung ramai karena perpindahan siswa dari kelompok satu ke kelompok lain.
 - b) Dirasa sulit meyakinkan untuk berdiskusi menyampaikan materi pada teman jika tidak punya rasa percaya diri.
 - c) Kurang partisipasi beberapa siswa yang mungkin masih bergantung pada teman lain, biasanya terjadi dalam kelompok asal.
 - d) Ada siswa yang berkuasa karena merasa paling pintar di antara anggota kelompok.
 - e) Awal penggunaan metode ini biasanya sulit di kendalikan, biasanya butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang agar berjalan dengan baik.
 - f) Aplikasi metode ini pada kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit. Tapi bisa diatasi dengan model team teaching.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran ini, agar penerapannya dapat terlaksana dengan baik.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut:

Rusman (2011: 218), mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah:

1. Siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang.
2. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda.

3. Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli)
4. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
5. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
6. Pembahasan.
7. Penutup.

Sedangkan menurut Komalasari (2011: 65) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut:

1. Siswa dikelompokkan ke dalam \pm 4 orang anggota tim.
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian yang berbeda.
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajari teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi.
8. Penutup

Menurut Slavin (2010: 241) *jigsaw* terdiri atas siklus reguler dari kegiatan-kegiatan pengajaran yang meliputi:

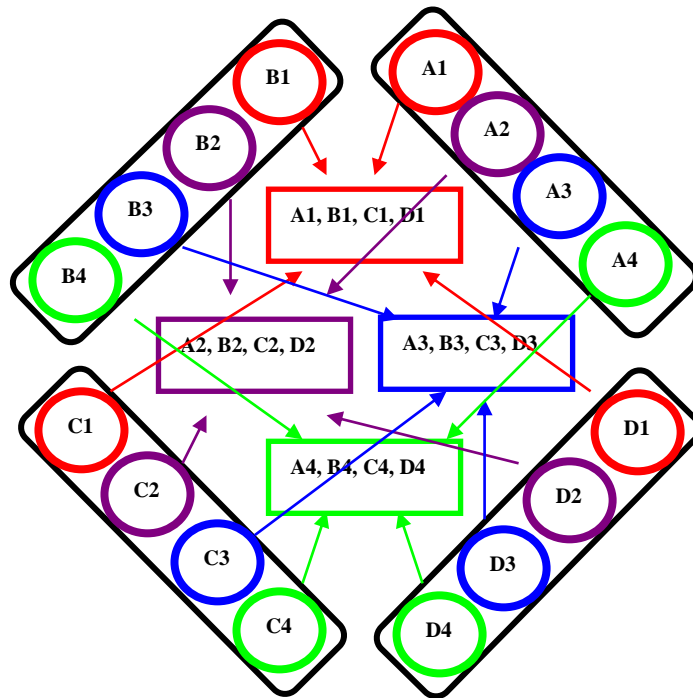
1. **Membaca**, para siswa menerima topik ahli dan membaca yang diminta untuk menemukan informasi.
2. **Diskusi kelompok ahli**, para siswa dengan keahlian yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli
3. **Laporan tim**, para ahli kembali ke dalam kelompok mereka masing-masing untuk mengajari topik-topik mereka kepada teman satu timnya.
4. **Tes**, para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik
5. **Rekognisi tim**, skor individu dijumlahkan dan menjadi skor kelompok. Tim dengan skor tertinggi diberi penghargaan. Tim ini disebut tim super. Penghargaan yang diberikan berupa papan buletin yang akan dipajang di masing sekolah.

Para siswa mengumpulkan poin untuk tim siswa berdasarkan tingkat skor kuis kelompok melampaui skor awal siswa.

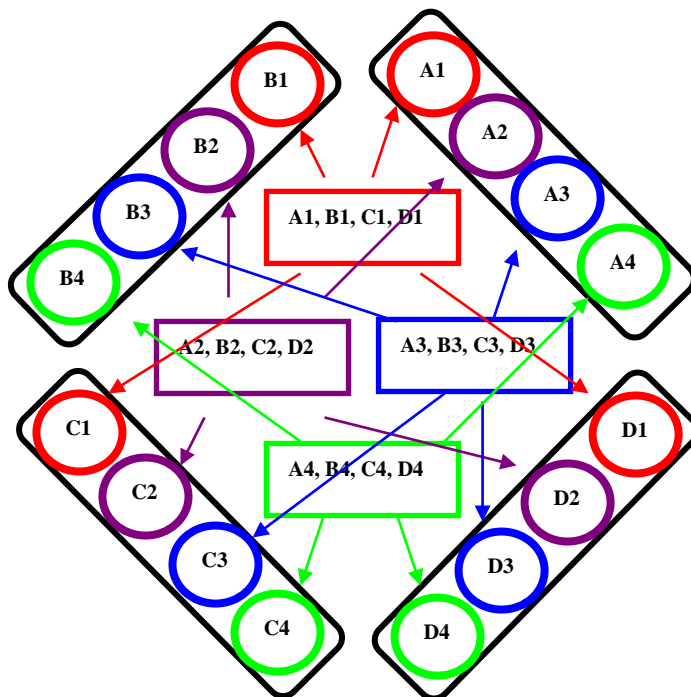
Indrawati (2009:82), menjelaskan dalam model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* ini terdapat beberapa tahap-tahap dalam penyelenggaraannya, yaitu:

1. Siswa dikelompokkan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil. Pembentukan kelompok-kelompok siswa tersebut dapat dilakukan oleh guru berdasarkan pertimbangan tertentu. Untuk mengoptimalkan manfaat dari belajar dalam kelompok, keanggotaan kelompok seyogyanya heterogen, baik dari segi kemampuannya maupun karakteristik lainnya. Jumlah siswa yang bekerja sama dalam masing-masing kelompok pun harus dibatasi, agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif. Jumlah kelompok yang tepat menurut penelitian adalah 4-5 orang.
2. Setelah siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok disesuaikan dengan banyaknya materi yang akan didiskusikan, di dalam *Jigsaw* ini setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari suatu materi tertentu. Kemudian siswa-siswa atau perwakilan dari kelompok lain yang mempelajari materi yang sama. Selanjutnya materi tersebut didiskusikan dengan mempelajari serta memahami setiap masalah yang dijumpai sehingga masing-masing perwakilan tersebut dapat memahami dan menguasai materi tersebut.
3. Setelah masing-masing perwakilan tersebut menguasai materi yang ditugaskannya, mereka kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya. Selanjutnya masing-masing anggota saling menjelaskan pada teman satu kelompoknya sehingga teman satu kelompoknya dapat memahami materi yang ditugaskan oleh guru.
4. Siswa diberi tes/kuis oleh guru, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui pemahaman materi oleh siswa.

Langkah-langkah *Jigsaw* dapat digambarkan seperti bagan berikut:



Gambar 2.1. Pembentukan kelompok asal dan kelompok ahli
(Sumber: Indrawati, 2009: 83)



Gambar 2.2. Siswa yang sudah ahli kembali ke kelompok asal
(Sumber: Indrawati, 2009: 84)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang merupakan gabungan dari pendapat Rusman dan Komalasari, yaitu:

1. Siswa dikelompokkan ke dalam 4 kelompok. Tiap kelompok beranggotakan 4 orang. Kelompok ini disebut kelompok asal
2. Setiap kelompok dalam kelompok asal diberi materi dan tugas yang berbeda.
3. Setiap siswa dalam kelompok asal membentuk kelompok baru yang mempunyai materi dan tugas yang sama. Kelompok ini disebut kelompok ahli.
4. Setelah siswa dalam kelompok ahli selesai berdiskusi, mereka kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi yang mereka kuasai kepada teman-temannya dalam kelompok asal.
5. Kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusi
6. Pembahasan.
7. Penutup.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: “Apabila dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Padang Manis tahun pelajaran 2013/2014”.