

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Belajar**

Belajar merupakan suatu proses belajar yang berlangsung seumur hidup, yaitu belajar sejak lahir hingga akhir hayat yang diselenggarakan secara terbuka dan multimakna.

Menurut Nana Sudjana (1989:33) belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Sedangkan menurut Skinner dalam Ruminati, (2007:51), belajar merupakan suatu proses atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Sanjaya, (2006:202) menjelaskan bahwa belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan tingkah laku.

Dengan demikian berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses mental melalui pengalaman yang terjadi pada diri seseorang sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

#### **B. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa berhubungan dengan materi pelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Sardiman (2009:214) menyatakan aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indra yang dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Sedangkan menurut Nashar (2004:22) aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani yang mendukung keberhasilan belajar.

Diedrich (dalam Sardiman, 2009:56) membagi aktivitas belajar kedalam delapan kelompok, yaitu :

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

Dengan demikian dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan yang melibatkan seluruh panca indra yang berhubungan dengan materi pelajaran, sehingga siswa aktif melakukan aktivitas pembelajaran, agar siswa tersebut dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dan mendapatkan hasil belajar yang telah ditentukan.

### **C. Hasil Belajar**

Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di rumah, sekolah atau belajar dimanapun adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap

baik yaitu yang telah memenuhi standar hasil belajar yang telah ditetapkan atau melebihinya sehingga dapat digolongkan menjadi hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Seperti yang diungkapkan Nana Sudjana (1989:73) bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa Dimiyati (2009:92). Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, sikap maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dirunjukkan melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, atau tingkah laku.

Benyamin S. Bloom (dalam Hamzah, 2008:52) mengklasifikasikan hasil belajar yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Ranah kognitif meliputi 6 aspek yaitu :

- a. Pengetahuan (*knowledge*), mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman (*comprehension*), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan (*application*), mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d. Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan membentuk suatu pola baru.

- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
2. Ranah afektif meliputi :
    - a. Menyimak, yaitu meliputi taraf sadar memperhatikan, kesediaan menerima, dan memperhatikan secara selektif atau terkontrol.
    - b. Merespon, yang meliputi memperoleh sikap responsive, bersedia merespon atas pilihan sendiri dan merasa puas dalam merespon.
    - c. Menghargai, yang mencakup menerima nilai, mendambakan nilai dan merasa wajib mengabdikan pada nilai.
    - d. Mengorganisasikan nilai, yang meliputi mengkonseptualisasi nilai dan organisasi sistem nilai.
    - e. Mewatak, yaitu memberlakukan secara umum seperangkat nilai, menjunjung tinggi dan memperjuangkan nilai.
  3. Ranah Psikomotor yang meliputi :
    - a. Persepsi, yang merupakan akibat dari mendengarkan, melihat, meraba, mengencap, dan membau.
    - b. Kesiapan, meliputi konsentrasi mental, berpose badan, dan mengembangkan perasaan.
    - c. Gerakan terbimbing, meliputi gerakan menirukan dan mencoba melakukan tindakan.
    - d. Gerakan yang terbiasa.
    - e. Gerakan kompleks yang merupakan taraf mahir dan gerak atau keterampilan sudah disertai dengan improvisasi.
    - f. Penyesuaian pola gerakan.
    - g. Kreativitas, meliputi keterampilan menciptakan pola yang baru.

Dalam penelitian ini akan dikembangkan penilaian aspek kognitif yang ditekankan pada tingkat pemahaman, penerapan, dan analisis.

#### **D. Teori Belajar *Konstruktivisme***

Pembelajaran *konstruktivisme* merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing-masing.

Menurut pendapat Nik Azis Nik Pa (dalam Maimunah, 2001:8) *Konstruktivisme* adalah tidak lebih dari pada satu komitmen terhadap pandangan bahwa manusia membina pengetahuan sendiri. Ini bermakna bahwa suatu pengetahuan yang dipunyai oleh seseorang individu adalah hasil daripada aktivitas yang dilakukan oleh individu tersebut, dan bukan sesuatu maklumat atau

pengajaran yang diterima secara pasif daripada luar. Pengetahuan tidak boleh dipindahkan daripada pemikiran seseorang individu kepada pemikiran individu yang lain. Sebaliknya setiap insan membentuk pengetahuan sendiri dengan menggunakan pengalamannya secara terpilih.

Tasker (dalam Nabisi Laponi, 2005:28) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut. Pertama adalah peran aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna. Kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna. Ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wheatley (1991:12) mendukung pendapat di atas dengan mengajukan dua prinsip utama dalam pembelajaran dengan teori belajar konstruktivisme. Pertama, pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur kognitif peserta didik. Kedua, kognitif bersifat aktif dan membantu pengorganisasian melalui pengalaman nyata yang dimiliki anak.

Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai Slavin (dalam Nur, 2002: 8).

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu pada teori belajar konstruktivisme lebih memfokuskan pada kesuksesan peserta didik dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan peserta didik dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dengan kata lain peserta didik lebih didorong untuk

mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui kegiatan asimilasi dan akomodasi.

#### **E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar (SD)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimata kalangan memiliki arti yang ragam tergantung dari pendekatan nama IPS itu diartikan. Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP), IPS merupakan mata pelajaran yang terdiri dari Sejarah, Geografi dan Ekonomi. Bagi kalangan Sekolah Menengah Atas (SMA) IPS merupakan mata pelajaran yang terdiri dari Sejarah, Geografi, Ekonomi, Antropologi, Sosiologi dan Tata Negara. Namun bagi kalangan Sekolah Dasar (SD) IPS merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri.

Kosasih (2007:92) mengatakan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia yang mampu memasyarakat (*civic-community*). Tujuan institusional penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar menurut kurikulum 2006 (KTSP) adalah: (1) mendidik siswa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila yang mampu membangun dirinya sendiri serta ikut bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa, (2) memberi bekal kemampuan yang diperlukan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, dan (3) memberi bekal kemampuan dasar untuk hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya.

Sapriya (2009:2) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama

program studi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain. Sedangkan menurut Nursid, (2005:115) mengemukakan bahwa IPS adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

Senada dengan pendapat diatas, Somantri (dalam Sapriya, 2009:12) menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengertian yang dipaparkan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran pada tingkat sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi yang mempelajari tentang kehidupan sosial dan humaniora.

Adapun tujuan IPS menurut Nursid (2005:35) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara. Selain itu juga fungsi IPS yaitu mengembangkan keterampilan, terutama keterampilan sosial dan intelektual.

#### **F. Tujuan Pembelajaran IPS**

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber-daya yang ada dipermukaan

bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Perumusan tujuan pengajaran sangat penting untuk dilakukan karena tujuan merupakan tolok ukur keberhasilan seluruh proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Menurut I Gede Widja (2005 : 27 – 29), secara umum tujuan pengajaran IPS sebagai berikut :

a. Aspek Pengetahuan / Pengertian

- 1) Menguasai pengetahuan tentang aktivitas – aktivitas manusia di waktu yang lampau baik dalam aspek eksternal maupun internal.
- 2) Menuasai pengetahuan tentang fakta – fakta khusus (unik) dari peristiwa masa lampau sesuai dengan waktu, tempat, serta kondisi pada waktu terjadinya peristiwa tersebut.
- 3) Menguasai pengetahuan tentang unsur – unsur umum (generalisasi) yang terlihat pada sejumlah peristiwa masa lampau.
- 4) Menguasai tentang unsur perkembangan dan peristiwa – peristiwa masa lampau yang berlanjut (bersifat kontinuitas) dari periode satu ke periode berikutnya yang menyambungkan peristiwa masa lampau dengan peristiwa masa kini.
- 5) Menumbuhkan pengertian tentang hubungan antara fakta satu dengan fakta lainnya yang berangkai secara kognitif (berkaitan secara intrinsik).
- 6) Menumbuhkan keawasan (awareness) bahwa keterkaitan fakta lebih penting dari pada fakta – fakta yang berdiri sendiri.
- 7) Menumbuhkan keawasan tentang pengaruh – pengaruh sosial kultural terhadap peristiwa sejarah.
- 8) Sebaliknya juga menumbuhkan keawasan tentang pengaruh sejarah terhadap perkembangan sosial dan kultural masyarakat.
- 9) Menumbuhkan pengertian tentang arti serta hubungan peristiwa masa lampau bagi situasi masa kini dalam prespektifnya dengan situasi yang akan datang.

b. Aspek Pengembangan Sikap.

- 1) Penumbuhan kesadaran sejarah pada murid terutama dalam artian agar mereka mampu berpikir dan bertindak (bertingkah laku dengan rasa tanggung jawab sejarah sesuai dengan tuntutan zaman pada waktu mereka hidup).
- 2) Penumbuhan sikap menghargai kepentingan/kegunaan pengalaman masa lampau bagi hidup masa kini suatu bangsa.
- 3) Sebaliknya juga penumbuhan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan masa kini dari masyarakat di mana mereka hidup yang merupakan hasil dari pertumbuhan di waktu yang lampau.

- 4) Penumbuhan kesadaran akan perubahan – perubahan yang telah dan sedang berlangsung di suatu bangsa diharapkan menuju pada kehidupan yang lebih baik di waktu yang akan datang.

c. Aspek Ketrampilan.

- 1) Sesuai dengan trend baru dalam pengajaran IPS maka pelajaran IPS di sekolah diharapkan juga menekankan pengembangan kemampuan dasar di kalangan murid berupa kemampuan heuristik, kemampuan kritik, ketrampilan menginterpretasikan serta merangkaikan fakta –fakta dan akhirnya juga ketrampilan menulis.
- 2) Ketrampilan mengajukan argumentasi dalam mendiskusikan masalah– masalah dan mencari hubungan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya atau dari zaman masa kini dan lain – lain.
- 3) Ketrampilan menelaah secara elementer buku – buku terutama yang menyangkut keanekaragaman IPS dan sejarah.
- 4) Ketrampilan mengajukan pertanyaan – pertanyaan produktif di sekitar masalah keanekaragaman IPS dan sejarah.
- 5) Ketrampilan mengembangkan cara – cara berpikir analitis tentang masalah – masalah sosial historis di lingkungan masyarakatnya. Ketrampilan bercerita tentang peristiwa sejarah secara hidup.
- 6) Ketrampilan bercerita tentang peristiwa sejarah secara hidup.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat, membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.

### **G. Pembelajaran *Cooperative Learning***

Pembelajaran *cooperatif* adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Kegiatan *kooperatif* dapat dikatakan eksis apabila dua orang atau lebih bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Pembelajaran *cooperatif* sangat bermanfaat bagi peserta didik.

Pembelajaran *cooperatif* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok (Wina Sanjaya, 2006:240)

Sedangkan Johnson (dalam Lie, 2003:17) "*Cooperative Learning* adalah kegiatan pembelajaran secara kelompok yang terstruktur. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman kegiatan belajar yang optimal, baik secara individu maupun kelompok". Pembelajaran kooperatif learning menurut Nurhadi (2004:112) adalah "pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar".

Nur (2005:28) "Model pembelajaran *cooperative learning* dapat memotivasi seluruh siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab". Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran *cooperative learning* dapat menimbulkan rasa gotong royong yang tinggi, tidak membedakan antar ras dan intelegensi, melatih siswa berpikir aktif dan kreatif.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran kelompok yang terstruktur untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar akademik, menerima terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Banyak guru telah melaksanakan metode belajar kelompok, dengan membagi para siswa dan memberikan tugas kelompok. Namun hasil kegiatannya tidak seperti yang diharapkan. Siswa tidak memanfaatkan kegiatan tersebut dengan baik dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka. Para siswa tidak dapat bekerja sama secara efektif dalam kelompok, malah memboroskan waktu dengan bermain, bergurau, duduk diam, bahkan ada kalanya siswa memanfaatkan kesempatan ini untuk mengerjakan tugas mata pelajaran yang lainnya. Pada waktu yang sama ada beberapa siswa mendominasi kelompoknya. Seperti dikatakan Roger dan David Johnson “Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*.” Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsure model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu : saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, evaluasi proses kelompok. Pendapat tersebut adalah yang membedakan pembelajaran *cooperative learning* dengan pembelajaran kelompok tradisional.

Adapun unsur-unsur atau elemen tersebut seperti yang dinyatakan Abdurrahman & Bintoro (dalam Nurhadi, 2002:112) adalah sebagai berikut :

- a. Saling ketergantungan positif, dalam pembelajaran *cooperative learning* guru menciptakan suasana yang mendorong siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui : saling

ketergantungan mencapai tujuan, saling ketergantungan menyelesaikan tugas, saling ketergantungan bahan atau sumber, saling ketergantungan peran dan saling ketergantungan hadiah.

- b. Interaksi tatap muka, interaksi tatap muka akan memaksa siswa saling tatap muka dalam kelompok sehingga mereka dapat berdialog. Dialog tidak hanya dilakukan dengan guru. Interaksi semacam itu sangat penting karena siswa merasa lebih mudah belajar dari sesamanya.
- c. Akuntabilitas individual, pembelajaran *cooperative learning* menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian secara individual selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, karena itu tiap anggota kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual ini yang dimaksud dengan akuntabilitas individual.
- d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi, keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi (*interpersonal relationship*) tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan. Siswa yang tidak dapat menjalin hubungan antar pribadi akan memperoleh teguran dari guru juga dari sesama siswa.

Dari pendapat diatas pembelajaran *cooperative* mempunyai beberapa keuntungan antara lain : dapat meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial, menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois, meningkatkan rasa saling percaya, meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasa lebih baik, membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.

Selain beberapa keuntungan diatas, pembelajaran *cooperative* memosisikan siswa sebagai manusia yang memiliki pengetahuan lewat pengalaman hidupnya, sehingga dalam menerima informasi tidak hanya dari guru melainkan lingkungan yang memiliki suatu peran besar dalam membentuk kepribadian siswa. Siswa akan menggali kepedulian khususnya terhadap lingkungan, jika pendekatan yang

dipergunakan dalam pembelajaran kooperatif ini berorientasi lingkungan. Lingkungan sekeliling sebagai pusat kegiatan. Guru sebagai fasilitator yang membimbing kegiatan pembelajaran siap melayani pertanyaan atau perdebatan. Dalam pembelajaran ini diharapkan guru dapat menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari kegiatan yang telah mereka lakukan dan amati melalui pembelajaran. Pembelajaran ini lebih menekankan pada proses daripada hasil dengan asumsi mengembangkan kompetensi dan potensi siswa melalui pendidikan.

Tabel 1.2 Sintak Pembelajaran *Cooperatif Tipe Jigsaw*

<b>FASE</b>	<b>KEGIATAN GURU</b>
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
2. Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa secara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
5. Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6. Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

(sumber: Nurhadi, 2002:118)

#### **F. Pembelajaran Kooperatif *Tipe Jigsaw***

Salah satu pembelajaran *cooperative* tipe *jigsaw* merupakan pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Ada berbagai model pembelajaran kooperatif seperti diutarakan oleh Muhamad Nur (2005:5) :

“Lima model Pembelajaran Tim Siswa telah dikembangkan dan diteliti secara luas. Terdapat tiga model pembelajaran yang cocok untuk hampir seluruh mata pelajaran dan tingkat kelas : *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Jigsaw II*. Dua yang lain merupakan kurikulum komprehensif yang dirancang untuk digunakan pada mata pelajaran tertentu. *Cooperative Reading and Composition* (CIRC) untuk pengajaran membaca dan menulis di kelas II-III dan *Team Accelerated Instruction* (TAI) untuk matematika pada kelas III – VI.”

Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson di Universitas Texas dan kemudian diadopsi Slavin.

Dalam penerapannya siswa dibagi menjadi kelompok dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari materi pembelajaran yang ditugaskan kepadanya dan selanjutnya mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Anggota dari kelompok-kelompok yang mendapat tanggung jawab sama berkumpul untuk mempelajari materi pembelajaran, kelompok ini disebut Tim Ahli.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut pada anggota kelompok lainnya (Arends, 1997:34). Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang. Anggota kelompok berkomposisi heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari. Bagian materi yang sudah tuntas dipelajari siswa kemudian disajikan kepada kelompok asal.

Menurut Muhamad Nur (2005:145) Pola distribusi siswa dalam kelompok *jigsaw* adalah diawali dengan pembentukan kelompok asal. Dari kelompok asal kemudian didistribusikan ke kelompok ahli untuk mempelajari bidang tertentu sampai menjadi ahli. Siswa dikelompokkan ke kelompok ahli kemudian kembali ke kelompok asal untuk berbagi tentang ilmu yang sudah didapatkan melalui presentasi sederhana. Di kelompok asal, siswa yang sudah ahli akan bertemu dengan siswa lain yang ahli di bidang lain untuk saling berbagi menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Dengan pola distribusi kelompok tersebut akan terjadi ketergantungan positif dengan teman kelompoknya. Rasa tanggung jawab antar anggota kelompok untuk memenangkan kuis pada akhir kegiatan menjadi tantangan bersama. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan termotivasi untuk membuat rekan dalam kelompok asal memahami bagian materi untuk dapat menjawab permasalahan yang diberikan guru. Model pembelajaran tersebut membuat setiap

komponen pembelajaran berelaborasi secara interaktif. Tantangan yang motivatif menyebabkan interaksi antara media, sumber belajar dan siswa meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa *jigsaw* dirancang untuk memberikan kesempatan belajar yang adil kepada semua siswa. Demikian juga memberikan kesempatan yang sama untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mempelajari bagian materi ajar sehingga ia akan menjadi ahli dibidangnya. Keahlian yang dimiliki tersebut kemudian dibelajarkan kepada rekannya dikelompok lain. Rekannya dikelompok lain juga mempelajari materi ajar yang lain dan menjadi ahli dibidangnya. Interaksi yang terjadi adalah pola pembelajaran saling berbagi (*share*). Setiap siswa akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi karna memiliki keahlian tersendiri yang diperlukan siswa lain. Setiap siswa akan merasa saling memerlukan dan tergantung dengan siswa lain.

#### **H. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw***

*Jigsaw* sangat efisien untuk mempelajari materi pelajaran. Proses *jigsaw* juga mendorong siswa untuk mendengarkan, terlibat aktif, dan berempati dengan memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok sebagai bagian penting dalam kegiatan akademik.

Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
2. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.

3. Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
4. Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik, siswa dapat berpraktek memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
5. Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
6. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang

(Sanjaya, 2006:2049).

### **I. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Metode *jigsaw* adalah suatu teknik pembelajaran model kooperatif yang memiliki kesamaan dengan “pertukaran antar kelompok” tetapi menuntut tanggung jawab besar dari siswa dalam pembelajaran. Disamping kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ada juga kekurangannya yaitu :

1. Kegiatan belajar mengajar mengajar membutuhkan lebih banyak waktu dibanding metode yang lain
2. Bagi guru metode ini memerlukan kemampuan lebih karena setiap kelompok membutuhkan penanganan yang berbeda

(Muhamad Nur, 2005:154)

### **J. Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Metode ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Melalui metode *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.

Adapun langkah pembelajaran kooperatif model *jigsaw* adalah sebagai berikut (Muhamad Nur, 2005:156).

1. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok awal. Kelompok harus beragam dalam hal gender, etnis, ras dan kemampuan.
2. Metode *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari *jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.
3. Menunjuk salah satu siswa dari tiap kelompok sebagai pemimpin. Awalnya, orang ini harus menjadi siswa yang paling matang dalam kelompok.
4. Membagi pelajaran hari itu menjadi beberapa bagian.
5. Tugaskan setiap siswa untuk belajar satu bagian, memastikan siswa memiliki akses langsung hanya untuk bagian mereka sendiri. Berikan siswa waktu untuk membaca lebih bagian mereka setidaknya dua kali dan menjadi akrab dengannya. Tidak perlu bagi mereka untuk menghafalkannya.
6. Mereka kemudian berpindah ke "kelompok awal" dimana anggotanya berasal dari kelompok lain yang telah membaca bagian tugas yang berbeda. Dalam kelompok-kelompok ini mereka berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lain dan mempelajari materi-materi yang baru.
7. Setelah menguasai materi baru ini, semua siswa pulang ke "kelompok awal" dan setiap anggota berbagi pengetahuan yang baru mereka pelajari dalam kelompok "jigsaw". Siswa mempresentasikannya atau menjelaskan untuk kelompok asal (*jigsaw*).
8. Mendorong anggota kelompok lain dalam kelompok untuk mengajukan pertanyaan sebagai klarifikasi.
9. Pemimpin kelompok dapat campur tangan dalam mengendalikan jalannya diskusi agar tetap tertib sehingga tujuan tercapai.
10. Pada akhir sesi, memberikan kuis pada materi sehingga siswa dengan cepat menyadari bahwa sesi ini tidak hanya menyenangkan dan permainan tapi benar-benar dihitung.

## **K. Hipotesis**

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah :

“Jika Pembelajaran IPS melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah yang benar, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pringsewu Barat Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2012/2013.”