

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW DI KELAS IV SDN. 52
PARUPUK TABING KECAMATAN KOTO TANGAH KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

**NURHASNI
NIM : 09584**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model
Cooperative Learning Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN. 52 Parupuk Tabing
Kecamatan Koto Tengah Padang

Nama : Nurhasni

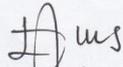
Nim : 09584

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1.Ketua	: Dra.Hj. Farida S, M. Si	1. 
2.Sekretaris	: Drs. Arwin, S.Pd	2. 
3.Anggota	: Drs. Zuardi, M. Si	3. 
4.Anggota	: Dra Zuraida	4. 
5.Anggota	: Drs. Yunisrul	5. 

ABSTRAK

Nurhasni, 2012. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN. 52

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan di Sekolah Dasar bahwa pembelajaran sering didominasi oleh guru, sehingga proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang dicapai kurang memuaskan dan belum dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperatifve Learning* Tipe Jigsaw di kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kota Padang

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yaitu: 1) pembentukan kelompok asal (menempatkan siswa dalam Tim), siswa duduk dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang, 2) membaca, tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda, 3) pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, guru menugaskan siswa dari setiap kelompok yang mendapat tugas yang sama untuk membuat kelompok yang baru yang selanjutnya disebut kelompok ahli, 4) laporan kelompok asal (Tim), meminta siswa bergabung kembali ke dalam kelompok asalnya, siswa berdiskusi dalam kelompok asalnya untuk menjelaskan topik yang telah dibahas dalam kelompok ahli, 5) kuis, guru memberi evaluasi, guru memberikan tes kepada masing-masing kelompok asal tentang topik yang telah dibahas, 6) penghargaan tim, guru memberikan penghargaan kepada kelompok asal yang memperoleh nilai tertinggi. Melalui pembelajaran seperti itu menuntut siswa untuk menguasai seluruh topik yang dipelajari.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hasil yang didapat pada pengamatan Perencanaan yaitu 80,36 pada siklus I meningkat menjadi 92,86 pada siklus II, Pelaksanaan terhadap aktivitas guru yaitu 75 meningkat menjadi 95 pada siklus II, sedangkan pada aktivitas siswa yaitu 57,50 pada siklus I meningkat menjadi 85 pada siklus II. Nilai rata-rata 22 siswa pada skor dasar 5,80 Hasil belajar yang didapat pada siklus I yaitu 72,98 menjadi 85,91 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN. 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang” dapat diselesaikan dengan baik. Dan tak lupa pula shalawat beriring salam penulis kirimkan kepada junjungan umat nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada;

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, selaku jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberi izin untuk penulis melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd, selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Farida S, M. Si, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Arwin, S. Pd, selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Tim penguji skripsi yaitu , Bapak Drs. Zuardi, M. Si selaku penguji I, Ibu Dra. Zuraida selaku penguji II, dan Bapak Drs. Yunisrul selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi penulis.
6. Dosen-dosen PGSD, yang telah memberikan saran-saran demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Tuti Sri Juita, S.Pd dan ibu Elfida, A. Ma , selaku Kepala Sekolah SDN 52 Parupuk Tabing yang lama dan yang baru Kecamatan Koto Tangah Kota Padang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
8. Ibu Eldawati, S. Pd , Ibu Gusti Permana, A. Ma, Ibu Yunita Mulyanti, A. Ma

dan Ibu Budia Sakti, S. Pd sebagai teman sejawat yang telah memberikan sumbangan pikiran.

9. Teman-teman sejawat yang telah memberikan sumbangan pikiran dan motivasi.
10. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa S1 PGSD AT 09 baik yang dekat maupun yang jauh yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kedua orang tua dan adik-adik yang memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
12. Teristimewa anak-anak saya yang saya cintai (Army Kirana Gusnusa, Muhammad Alfa Ridzzi dan Muzakkir Alhaggi Zikri) yang telah memberikan motivasi yang sangat besar dalam menyelesaikan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis mohon kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritikan dan saran penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar	8
2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial	10
a. Pengertian IPS	10
b. Tujuan Pembelajaran IPS	10
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	11
3. Hakikat Pembelajaran Cooperative Learning.....	12
a. Pengertian Pembelajaran Cooperative Learning	12
b. Tujuan Pembelajaran Cooperative Learning	13
c. Keuntungan Cooperative Learning.....	14

d. Model-model Pembelajaran Kooperatif	14
4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	15
a. Pengertian	15
b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	18
5. Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran IPS	19
6. Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	20
B. Kerangka Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	26
1. Tempat Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	26
3. Waktu dan Lama Penelitian	27
B. Rancangan Penelitian	27
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
2. Alur Penelitian	28
3. Prosedur Penelitian	31
a. Studi Pendahuluan atau Refleksi Awal	31
b. Perencanaan	31
c. Pelaksanaan	32
d. Pengamatan	32
e. Refleksi	33
C. Data dan Sumber Data	33
1. Data Penelitian	33
2. Sumber Data	34
D. Instrumen Penelitian	34
E. Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
1. Siklus I	36
a. Pertemuan 1	37

1. Perencanaan	37
2. Pelaksanaan	41
3. Pengamatan	47
4. Refleksi	59
b. Pertemuan 2	61
1. Perencanaan	61
2. Pelaksanaan	66
3. Pengamatan	73
4. Refleksi	83
2. Siklus II	86
a. Perencanaan	86
b. Pelaksanaan	90
c. Pengamatan	97
d. Refleksi	106
B. Pembahasan	109
1. Hasil Siklus I	108
a. Perencanaan	108
b. Pelaksanaan	110
c. Hasil Belajar	114
2. Hasil Siklus II	116
a. Perencanaan	116
b. Pelaksanaan	116
c. Hasil Belajar	118

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	122
B. Saran	124

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Siklus I Pertemuan 1.....	127
2. Evaluasi Tes Awal Siswa.....	132
3. Evaluasi Siklus I Pertemuan 1	134
4. Lembaran Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan 1.....	140
5. Teks Bacaan	157
6. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1	169
7. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Guru	171
8. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Siswa	174
9. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	177
10. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	178
11. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	180
12. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	182
13. RPP Siklus I Pertemuan 2	183
14. Evaluasi	188
15. Lembaran Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan 2	189
16. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2	205
17. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Guru	207
18. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Siswa	210
19. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	213
20. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	214
21. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	216
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	218
23. RPP Siklus II	219
24. Evaluasi	224
25. Lembaran Diskusi Kelompok Siklus II	225
26. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	244
27. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Guru	244
28. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Siswa	247
29. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	250

30. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	251
31. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	253
32. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	255
33. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tengah Kota Padang	256
34. Permohonan Izin Melaksanakan Observasi dan Penelitian dari UNP	257
35. Izin Observasi dari SDN 52 Parupuk Tabing	258
Dokumen	259

DAFTAR TABEL

1.1. Nama-nama Anggota Kelompok Asal Siklus I Pertemuan 1	43
1.2. Nama-nama Anggota Kelompok Ahli Siklus I Pertemuan 1	44
1.3. Tingkat Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 1	46
1.4. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1	49
1.5. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Guru	51
1.6. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Siswa	52
1.7. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	54
1.8. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	55
1.9. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	58
1.10. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	59
2.1. Nama-nama Anggota Kelompok Asal Siklus I Pertemuan 2	67
2.2. Nama-nama Anggota Kelompok Ahli Siklus I Pertemuan 2	69
2.3. Tingkat Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 2	72
2.4. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2	74
2.5. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Guru	75
2.6. Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Siswa	77
2.7. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	78
2.8. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	80
2.9. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	82
2.10. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	83
3.1. Nama-nama Anggota Kelompok Asal Siklus II	91
3.2. Nama-nama Anggota Kelompok Ahli	93
3.3. Tingkat Penghargaan Kelompok Siklus II	96
3.4. Hasil Pengamatan RPP Siklus II	98
3.5 Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Guru	99
3.6 . Hasil Pengamatan terhadap Tindakan Siswa	100
3.7. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	101
3.8. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	103
3.9. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	105
3.10. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	106

4.1. Nama anggota kelompok asal dan kelompok ahli	112
5.1. Hasil Nilai Tes Awal	134
5.2. Pembagian Siswa ke dalam Kelompok Asal	135
5.3. Nama-nama Anggota Kelompok Asal	136
5.4. Nama-nama Anggota Kelompok Ahli	137
5.5. Hasil Tes Akhir (Kognitif) Siklus I Pertemuan 1	168.
6.1. Hasil Tes Akhir (Kognitif) Siklus I Pertemuan 2	204
7.1. Hasil Tes Akhir (Kognitif) Siklus II	241

DAFTAR BAGAN

Kerangka Teori	25
Alur Penelitian	30

GRAFIK

1.1 Hasil Tes Siswa	120
1.2 Hasil Belajar Siswa	121

BAB I

PENDAHULUAN

A.LATAR BELAKANG

Salah satu bidang studi yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dapat dikatakan bahwa Pengetahuan Sosial merupakan suatu panduan sejumlah konsep-konsep ilmu social. Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari manusia dengan lingkungan fisiknya untuk memahami masalah-masalah sosial.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (2006:575) menyatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program keguruan yang disajikan sebagai suatu bidang studi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya ditekankan pada pola interaksi antara kegiatan mengajar dan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan belajar secara aktif.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang mengacu pada indikator perubahan tingkah laku pada siswa yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya perubahan dalam kebiasaan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial dan emosional. Sedangkan menurut Nana (2004: 57) “Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh, yakni mencakup ranah kognitif, ranah psikomotor, keterampilan atau perilaku.” Guru berperan sebagai inovator, motivator, dan fasilitator harus menyadari bahwa dalam proses pembelajaran siswa adalah primer sedangkan guru memiliki peran

sebagai sekunder. Guru dituntut agar lebih mementingkan terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa dari pada proses mengajar pada diri guru yang belum tentu membelajarkan siswa.

Penerapan pembelajaran siswa secara aktif, diharapkan mampu mengembangkan aktivitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara utuh dan dapat menggunakan potensi sumber belajar disekitarnya. Siswa diharapkan terlatih untuk berpikir secara teratur, kritis, menjawab dan bertanya berbagai informasi. Keaktifan siswa harus tampak secara nyata terutama saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat mewujudkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), sehingga menghilangkan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran IPS.

Untuk menyampaikan materi IPS dalam proses pembelajaran di SD diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak menjadi bosan. Selain itu juga dibutuhkan metoda dan media yang dapat menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti menjadi Guru Kelas IV di SD Negeri 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, pada umumnya guru menggunakan pendekatan yang berorientasi kepada guru, yakni pendekatan satu arah dari guru, guru kurang menggunakan media atau alat peraga, guru kurang memahami/tidak terampil penggunaan media atau alat peraga dan pembagian waktu dalam pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini menyebabkan sebagian siswa tidak bergairah, lesu dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak

berjalan seperti yang diharapkan. Dalam tugas kelompok siswa kurang saling memberi informasi sehingga ada temannya lambat dalam menyelesaikan tugas dan ketinggalan dari kelompok lainnya. Juga dalam tugas kelompok ada yang merasa bahwa dia merasa tersisih dari anggotanya, sehingga dia acuh dan cuek terhadap anggota dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber belajar utama.

Siswa kurang mampu menyampaikan pendapat dan bersosialisasi dengan lingkungan kelas pada proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk menguasai materi yang disampaikan guru dengan menghafal buku catatan atau buku paket, sehingga hasil belajar selalu kurang memuaskan sebab siswa hanya menghafal bukan memahami.

Hal tersebut berdampak negatif terhadap hasil pembelajaran IPS siswa di Kelas IV SD Negeri 52 Parupuk Tabing dalam tahun pembelajaran 2009/2010 yaitu pada nilai mid semester I. Dari 32 orang siswa, yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan > 65 hanya 12 orang, yang berkisar 47 s/d 65 sebanyak 20 orang dan hanya 12 orang bernilai diatas 65.

Secara keseluruhan nilai rata-rata yang dicapai siswa masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas yang ditetapkan oleh guru yaitu 65. Keadaan ini dapat diatasi dengan salah satu penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat oleh guru, sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh *Kosasih* (dalam *Etin* 2005: 1) bahwa :”Pemilihan model

pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang guru”.

Beraneka ragam model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, masing-masing model pembelajaran mempunyai keunggulan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model *Cooperative Learning*.

Model *cooperative learning* mengutamakan adanya kelompok-kelompok, Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Model ini lebih mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Cooper, dkk (dalam Nur, 2006:11-12) ”Model *cooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial”.

Model *Cooperative Learning* dapat mendidik siswa mampu bekerja sama dengan teman lain dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama dalam tugas akademis, dan sangat efektif sekali dalam pembelajaran keterampilan, kolaboratif dan sosial, juga meningkatkan kreativitas serta mengaktifkan kecerdasan dan pengalaman yang dimiliki siswa.

Cooperative Learning tipe Jigsaw siswa dapat menemukan dan memahami konsep yang terdapat dalam bidang studi IPS di SD yang disajikan

oleh guru, siswa juga dapat belajar dari siswa lainnya serta mempunyai kesempatan pula untuk membelajarkan siswa yang lain. Dengan kerjasama yang baik setiap siswa dalam kelompok untuk memperoleh dan memberikan informasi yang diperlukan dan mendapatkan nilai yang baik atas pekerjaannya, merupakan keberhasilan dari *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Hal ini dapat menghilangkan kejenuhan siswa terhadap bidang studi IPS.

Cooperative Learning tipe Jigsaw tepat digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS sebab membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman, nilai dan sikap dalam masyarakat, berkerjasama dalam kelompok, dan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang".

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka secara umum yang menjadi rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN. 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang ?"

Masalah tersebut dapat peneliti rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka secara umum yang menjadi tujuan penelitian adalah “Mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang”.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

2. Pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.
3. Hasil pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Bagi peneliti, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dan untuk meningkatkan serta pengembangan ilmu pengetahuan sebagai guru di lapangan yakni di SD.
2. Bagi guru, untuk memperluas keterampilan/ wawasan serta bahan masukan dan motivasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Bagi lembaga terkait, sebagai bahan masukan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A.KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Hasil belajar IPS merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar IPS. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang, maka seseorang sudah dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh *Abror* (dalam *Theresia*, 2007:4) Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi yang dikenalkan dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui perbuatan belajar. Menurut *Anita* (2006:19) mengemukakan bahwa hasil belajar ini berkenaan dengan apa-apa yang diperoleh siswa dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya yang semua ini mengacu kepada tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam dimensi kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut *Oktaviano* (dalam *Asmayanti*, 2008:8) menyatakan bahwa: "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang berupa nilai yang mencakup ranag kognitif, afektif dan psikomotor". Sebagaimana dikemukakan oleh *Oemar* (1993:21) hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan-pertanyaan baru, perubahan dalam tahap

kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani. Selain itu hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan yang telah dipelajari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar IPS adalah perubahan keterampilan, sikap, pengertian, dan pengetahuan yang dikategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses pembelajaran. Dalam ranah kognitif, diharapkan siswa mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran IPS. Dalam ranah afektif diharapkan siswa mengembangkan proses belajar pada wilayah emosi. Pembelajaran melibatkan perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Dalam ranah psikomotor, pengembangan keterampilan memerlukan praktik menggunakan kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, teknik, dalam pelaksanaan kegiatan yang sesungguhnya. Hasil belajar ketiga ranah tersebut, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, kata-kata, demikian juga dengan hasil belajar IPS di SD. Hasil belajar IPS di SD biasanya yang diadakan setelah selesai mengikuti proses pembelajaran.

2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB.

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. (dalam KTSP, 2006:575)

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut *Depdiknas* (KTSP, 2006:575) pada mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut *Wachidi* (dalam *Kunandar*, 2008:266) tujuan pokok dari pembelajaran IPS yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda-benda disekitarnya,
- 2) Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan

manusia lain, 3) Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan masyarakat sekitar, 4) Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan alam sekitarnya, 5) Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana berhubungan dengan Tuhan.

Dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial secara nyata.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Menurut Depdiknas (2006:575) dinyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan, 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan, 3) Sistem Sosial dan Budaya, 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi pada perilaku ekonomi dan kesejahteraan, seperti diuraikan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas IV SD , membahas mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi, dengan mempelajari mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

3. Hakikat Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Istilah *Cooperative Learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut *Johnson & Johnson* dalam (*Isjoni, 2007:17*) *Cooperative Learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Thopson dalam (*Isjoni, 2007:14*) menyatakan, *Cooperative Learning* turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam *cooperative learning* siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa

bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen (baik jenis kelamin, kemampuan, suku, dll) sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari satu tujuan pembelajaran. Dalam *Cooperative Learning* semua anggota kelompok dituntut aktif dan kreatif memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu semua siswa harus bekerja dan bertanggung jawab dalam kelompoknya, sehingga setiap siswa menguasai materi pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif Learning

Tujuan utama dalam penerapan model *Cooperative Learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Menurut *Ibrahim (Isjoni, 2007:27)* pada dasarnya model *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran, yaitu: 1) Hasil belajar akademik 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu 3) Pengembangan keterampilan sosial.

c. Keuntungan *Cooperative Learning*

Menurut *Jarolimek & Parker* (2007: 24) keuntungan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah: 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Dari keuntungan yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

d. Model-model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur Asma (2008:50-90), menyatakan bahwa beberapa model pembelajaran kooperatif dengan langkah-langkah yang berbeda-beda, yaitu *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* adalah model dimana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran dari kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, dan latar belakang etniknyanya.

Teams Games Tournaments (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Team Assisted Individualization (TAI) adalah digunakan untuk pembelajaran terprogram, misalnya pengajaran matematika yang berurutan. Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mengajar membaca dan menulis. Group Investigation adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara mencari dan menemukan informasi dari berbagai macam sumber di dalam dan di luar kelas. Jigsaw adalah dimana siswa ditempatkan ke dalam tim beranggotakan empat sampai enam orang untuk mempelajari akademik yang telah dipecahkan menjadi bagian-bagian untuk tim anggota. Dan Co-op Co-op adalah model pembelajaran yang menempatkan kelompok-kelompok kerja sama satu dengan yang lain untuk mengkaji topik kelas.

Berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian dalam pembelajaran IPS, maka dalam penelitian ini peneliti hanya memakai model Jigsaw.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a. Pengertian

Menurut Yusuf (2003:37) "Pada model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw terdapat kelompok kooperatif (asal) dan kelompok ahli.

Kelompok kooperatif, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok kooperatif merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok kooperatif yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok kooperatif”.

Menurut Lie Anita (2008:69) Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson et al. sebagai model *Cooperative Learning*. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Model ini bisa juga digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama dan bahasa. Teknik ini cocok untuk semua kelas/tingkatan.

Menurut Hisyam Zaini dkk (2008:56) *Cooperative Learning* tipe Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi-bagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Menurut Ismiati (2008:128) menjelaskan bahwa “Kooperatif tipe Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan pembelajaran orang lain”. Pada tipe

Jigsaw pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen yang beranggotakan 4-6 orang. Materi yang disajikan kepada siswa dalam bentuk teks dan setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan materi dan mampu mengajarkannya kepada anggota kelompok lainnya.

Pembentukan kelompok secara heterogen maksudnya adalah pembentukan kelompok tersebut mempertimbangkan berbagai hal yang menyangkut tentang diri siswa, misalnya tingkat intelektual, jenis kelamin, agama dan lain-lain. Dalam kelompok ada siswa yang mempunyai intelektual tinggi, sedang, dan rendah. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan materi yang dipelajarinya dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain.

Dalam model pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok yang bersifat heterogen. Siswa diberi bab-bab atau unit-unit lain untuk dibaca, dan diberi bahan/materi atau wacana yang berisi topik-topik yang berbeda bagi masing-masing anggota tim. Bila setiap anggota telah selesai membaca, kelompok siswa yang berada dalam topic yang sama bertemu dalam “Kelompok pakar:” untuk mendiskusikan topik mereka. Setelah itu para pakar kembali ke kelompok mereka masing-masing dan bergiliran mengajar teman-teman dalam tim tentang topik mereka. Akhirnya para siswa membuat assesmen yang semua mencakup semua topik dan skor kuis menjadi skor kelompok. Model pembelajaran Jigsaw ini disebut juga dengan “

Tim Ahli” atau “Kelompok Pakar”. Kunci keberhasilan model Jigsaw ini adalah saling ketergantungan. Setiap siswa tergantung pada teman-teman dalam kelompok untuk mendapatkan penilaian yang baik atas pekerjaan mereka.

Dengan demikian *Cooperative Learning* tipe Jigsaw, lebih tepat digunakan oleh guru dalam mata pelajaran IPS sebab membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman, nilai dan sikap dalam masyarakat, bekerja dalam kelompok, dan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar. (Etin, 2007:5)

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif model Jigsaw

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menurut Nur Asma (2006:72) dalam buku pembelajaran kooperatif tahap-tahap kegiatan pembelajaran tipe Jigsaw adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa diberi bab-bab/unit-unit untuk dibaca, dan diberi lembar-lembar pakar (ekspert sheet) yang berisi topik-topik yang berbeda bagi masing-masing anggota kelompok untuk dijadikan focus ketika membaca; (2) Bila setiap anggota telah selesai membaca siswa dari kelompok yang berbeda dengan topic yang sama bertemu dalam kelompok ahli mendiskusikan topik mereka; (3) Para pakar kembali ke kelompok tentang topic mereka; (4) Masing-masing siswa menerima dan mengerjakan kuis individu yang mencakup semua topic; (5) Para siswa membuat assesmen yang mencakup semua topik

Tahap-tahap kegiatan pembelajaran tipe Jigsaw juga dikemukakan oleh Slavin (Nur Asma, 2008:76) yang mengemukakan sebagai berikut:

- (1) Membaca. Siswa menerima topik ahli dan membaca materi yang diminta untuk menemukan informasi; (2) Diskusi kelompok ahli. Siswa dengan keahlian yang sama bertemu

untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli; (3) Laporan tim Para ahli kembali dalam kelompok mereka masing-masing untuk mengajarkan topik-topik mereka kepada teman satu tim; (4) Tes. Siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topic; (5) Rekognisi tim. Skor tim dan skor kemajuan individual dihitung setiap melakukan kuis.

Langkah menurut Aronson,1978 dalam Yatim Riyanto (2009:275) sebagai berikut:

1)Siswa dikelompokkan ke dalam: 4 kelompok tim, 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi 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 mengajar 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, dan 8) Penutup

Langkah-langkah yang digunakan adalah menurut M. Nur (2005: 68) sebagai berikut:

- a. Pembentukan kelompok asal (menempatkan siswa dalam tim)
- b. Membaca
- c. Pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli,
- d. Laporan kelompok asal (Tim)
- e. Kuis
- f. Penghargaan tim

5. Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada pembelajaran IPS dapat dilaksanakan pada materi yang berbentuk naratif tertulis, seperti pada kajian-kajian sosial, geografi, keterampilan membaca peta yang tujuan pembelajarannya adalah pemerolehan konsep bukan keterampilan.

Dalam model pembelajaran ini, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok yang sifatnya heterogen. Siswa diberi bab-bab atau unit-unit lain untuk dibaca, dan diberi lembar pakar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi topik-topik yang berbeda bagi masing-masing anggota kelompok untuk dijadikan focus ketika membaca. Bila setiap anggota telah selesai membaca, siswa dari kelompok-kelompok yang berbeda dengan topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan topik mereka sekitar tiga puluh menit. Para ahli tersebut kembali ke kelompok mereka masing-masing dan bergiliran mengajar teman-teman dalam kelompok tentang topik mereka. Skor kuis berupa tes yang dilakukan di akhir pembelajaran menjadi skor kelompok, kelompok yang mendapat skor tertinggi bisa menerima penghargaan.

Dengan demikian, siswa termotivasi untuk mengkajimateri tersebut dengan baik dan bekerja keras dalam kelompok-kelompok ahli sehingga mereka dapat membantu kelompok mereka bekerja dengan baik.

6. Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Penilaian model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sama dengan penilaian model pembelajaran kooperatif tipe STAD, seperti yang

dikemukakan oleh Slavin (2010: 244) bahwa”Perhitungan skor untuk Jigsaw sama dengan perhitungan STAD, termasuk untuk skor awalnya, poin-poin kemajuan, dan prosedur penghitungan skor”. Uraian penghitungan skor dijelaskan sebagai berikut:

1)Menentukan skor dasar

Menurut Slavin (2010: 151)”skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis-kuis sebelumnya. Apabila guru memulai Jigsaw setelah guru memberikan tiga kali atau lebih kuis, gunakan rata-rata skor kuis siswa sebagai skor dasar atau jika tidak, gunakan hasil nilai terakhir siswa dari tahun lalu”.

2)Menghitung skor individual dan kelompok

Menghitung skor individual dengan cara menghitung poin kemajuan. Para siswa mengumpulkan poin kemajuan untuk kelompok mereka berdasarkan tingkat di mana skor kuis mereka melampaui skor dasar mereka. Menurut Slavin (2010:159)” untuk mengetahui skor perkembangan individu dihitung poin perkembangan dengan pedoman sebagai berikut”:

Skor Kuis	Skor Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	5 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin dibawah skor dasar	10 poin
Skor dasar sampai 10 poin di atas skor dasar	20 poin
Lebih dari 10 poin skor dasar	30 poin
Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30 poin

Untuk menghitung skor kelompok, catatlah tiap skor perkembangan semua anggota kelompok pada lembaran rangkuman

kelompok dan bagilah jumlah total skor perkembangan seluruh anggota kelompok dengan jumlah anggota kelompok yang hadir, bulatkan semua pecahan” (Slavin, 2010: 160)

3)Merekognisi prestasi kelompok

Untuk pemberian penghargaan kelompok yang memperoleh poin tertinggi ditentukan dengan rumus (Slavin, 1995) sebagai berikut:

$$N1 = \frac{\text{Jumlah total perkembangan anggota}}{\text{Jumlah anggota kelompok yang ada}}$$

Berdasarkan skor perkembangan yang diperoleh, Asma (2009: 97) mengemukakan “ terdapat 3 tingkatan penghargaan yang diberikan, yaitu:

- 1) Kelompok yang memperoleh poin rata-rata 15, sebagai kelompok baik,
- 2) Kelompok yang memperoleh poin rata-rata 20, sebagai kelompok hebat,
- dan 3) kelompok yang memperoleh poin rata-rata 25, sebagai kelompok super”.

B. KERANGKA TEORI

Pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IV SD akan lebih menarik dan bermakna apabila seorang guru membelajarkan materi tersebut melalui model kooperatif tipe Jigsaw, karena pembelajaran dengan tipe tersebut dapat meningkatkan partisipasi, pemahaman siswa, sikap kerja sama dan rasa saling ketergantungan antar sesama siswa.

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa lebih serius dan dapat menumbuhkan rasa senang.

Kemudian guru memberikan informasi materi secara garis besar. Hal ini bertujuan untuk membuka skemata siswa tentang materi yang akan dibahas.

Siswa dibagi dalam kelompok (asal), di mana anggota kelompok ini terdiri dari berbagai perbedaan, seperti jenis kelamin, kemampuan akademis yang berbeda, sehingga tidak terjadi kecemburuan sosial. Masing-masing anggota kelompok kooperatif mendapatkan materi yang berbeda. Pembagian materi ini dapat dilakukan dengan cara penarikan undian atau ketetapan dari guru.

Adapun materi IPS yaitu mengenai Sumber Daya Alam (SDA) kemudian diaplikasikan ke dalam model kooperatif tipe Jigsaw terdiri dari 5 tahapan pembelajaran, yaitu, siswa membaca topik yang telah diberikan guru kemudian bergabung dalam kelompok ahli. Diskusi kelompok ahli yaitu siswa yang memiliki topik yang sama bergabung dalam satu kelompok untuk mendiskusikan topik dalam kelompok ahli. Melaporkan hasil diskusi kelompok ahli kemudian para ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan topik yang telah dibahas. Pemberian tes dalam kelompok asal yang menyangkut seluruh topik. Tes ini disusun dari yang termudah jawabannya hingga ke yang tersulit. Hal ini dilakukan untuk melihat keberhasilan siswa dalam memahami keenam materi tersebut melalui penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif. Penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Dalam pemberian penghargaan ini tidak ditentukan oleh kemampuan satu orang siswa dalam kelompok tetapi ditentukan oleh semua anggota dalam satu kelompok. Penghargaan tersebut

dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar mau terlibat secara aktif dalam pembelajaran . Kerjasama yang baik dan saling ketergantungan yang positif diharapkan sekali dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

KERANGKA TEORI

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Di Kelas IV SDN. 52 Parupuk TabingKecamatan Koto Tangah Kota Padang



Langkah-langkah Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw menurut M. Nur (2005:68) dalam Pembelajaran IPS:

1. Pembentukan kelompok asal (menempatkan siswa dalam tim)
2. Membaca.
3. Pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli.
4. Laporan kelompok asal (tim)
5. Kuis.
6. Penghargaan tim



Peningkatan Hasil Belajar IPS

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan pada halaman terdahulu, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perencanaan pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe Jigsaw disesuaikan dengan langkah-langkah melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yaitu: membagi kelompok (kelompok asal dan kelompok ahli), membaca topik ahli, diskusi kelompok ahli, laporan kelompok ahli, dan penghargaan.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui model kooperatif tipe Jigsaw dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, dimana langkah-langkah pembelajarannya dilaksanakan dalam tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, secara umum langkah-langkah yang dilakukan adalah pengkondisian kelas, membuka skemata siswa yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan pembentukan kelompok (kelompok asal dan kelompok ahli). Dalam kegiatan inti langkah-langkah yang dilakukan adalah membagikan topik, diskusi kelompok ahli, melaporkan hasil diskusi kelompok, memberikan tes pada kelompok asal dan memberikan penghargaan. Sedangkan pada kegiatan akhir secara umum

langkah-langkah yang dilakukan adalah menyimpulkan pembelajaran, memberikan evaluasi secara individu dan menutup pembelajaran.

3. Model kooperatif tipe Jigsaw dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, dapat meningkatkan sikap kerja sama karena pembelajarannya dilakukan secara berkelompok. Hal ini dapat terlaksana karena masing-masing anggota kelompok harus menguasai topik yang telah dibahas dan menyampaikan topik itu kepada anggota kelompoknya. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menumbuhkan tanggung jawab siswa terhadap materi yang dipelajarinya dan harus mengajarkan materi tersebut kepada temannya, sehingga siswa termotivasi untuk aktif dan serius dalam pembelajaran.

4. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa dari tes awal 5,8 meningkat pada siklus I menjadi 7,1 pembelajaran belum dianggap tuntas jika hasil yang diperoleh di bawah 65 dan untuk itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Ternyata pelaksanaan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan yakni 85,91 yang sudah melebihi dari standar ketuntasan minimalnya. Hal ini merupakan bukti dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 52 Parupuk Tabing Kecamatan Koto Tangah Kota Padang telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran

1. Bagi guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan. Khususnya pendekatan kooperatif tipe Jigsaw, karena dengan pembelajaran seperti ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran ini juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajarinya.
2. Bagi peneliti selaku mahasiswa, dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pendekatan kooperatif tipe Jigsaw yang berguna untuk mengajar siswa di sekolah.
3. Bagi pembaca, siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan tentang model kooperatif tipe Jigsaw.