

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE
JIGSAW DI KELAS IV SD NEGERI 06 ANAKANKECAMATAN
BATANG KAPAS**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*



**OLEH :
ASNIL FIRMANILA
NIM. 1108413**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

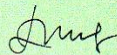
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPS
Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe*
Jigsaw Di Kelas IV SDN No. 06 Anakan Kec. IV Batang
Kapas”
Nama : Asnil Firmanila
TM/Nim : 2011/1108413
Jurusan : PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

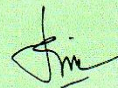
Disetujui Oleh :

Pembimbing I

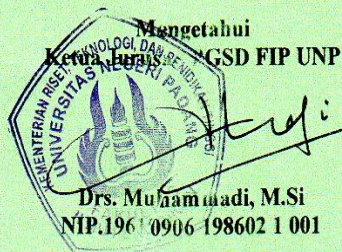


Dra. Farida S, M.Si
NIP. 19600401 198703 2 002

Pembimbing II



Dra. Tin Indrawati, M.Pd
NIP. 19600408 198403 2 001



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 Pada Pembelajaran IPS Dengan
Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* di Kelas IV SD
Negeri 06 Anakan kecamatan Batang Kapas

Nama : Asnil firmanila

Nim : 1108413

Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dra. Farida, S, M.Si

1. (.....)

2. Sekretaris : Dra. Tin Indrawati, M.Pd

2. (.....)

3. Anggota : Dra. Elma Alwi, M.Pd

3. (.....)

4. Anggota : Drs. Nasrul, M.Pd

4. (.....)

5. Anggota : Dra. Harni, M Pd

5. (.....)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model Kooperatif learning tipe jigsaw di Kelas IV SDN 06 Anakan kecamatan batang kapas kabupaten pesisir selatan bahwa skripsi ini benar-benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Anakan, april 2016

Yang menyatakan



Asnil Firmanila
NIM 1108413

ABSTRAK

Asnil firmanila : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu pengetahuan social (IPS) Dengan Menggunakan Model *Cooperative learning Tipe Jigsaw* Di Kelas IV SDN No.06 Anakan Kec. Batang Kapas Kab. Pesisir Selatan

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 06 Anakan kecamatan Batang Kapas, menunjukan bahwa pembelajaran IPS belum terlaksana dengan baik. Hal ini karena pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik, Guru lebih cenderung menceramahi siswa dalam menyajikan materi dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan model *Cooperative learning tipe jigsaw*

Tempat penelitian ini di SD Negeri 06 Anakan kecamatan batang kapas sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV dan guru sebagai obsever. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif dan kuantatif. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan dua kali siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai pengamatan, dan refleksi

Dari hasil penelitian terlihat bahwa pada penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus I diperoleh nilai 67,85. Pada siklus II dengan persentase 89,28% ,aspek guru pada siklus I diperoleh nilai 65% dan meningkat pada siklus II dengan persentase 95,5%. Pada aspek siswa Siklus I persentase diperoleh nilai 67,5% dan meningkat pada siklus II dengan persentase 85% dan proses aspek hasil belajar pada siklus I memperoleh persentase 77,36 dan meningkat pada siklus II dengan persentase 86.dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 06 Anakan kecamatan Batang kapas

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “*. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Cooperative learning Tipe jigsaw Dikelas IV SDN No 06 Kec. Batang Kapas* ”.

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan berupa moril maupun materil. Maka untuk itu sudah sepantasnya peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs.Muhammadi,M.Si selaku ketua jurusan dan Masniladevi SPd,MPd selaku sekrertaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Ibu Dra. Farida S, M.Si, selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dra. Tin Indrawati,M.P.d, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu, Dra. Elma alwi M.Pd selaku dosen penguji I, serta Drs.Nasrul .M.Pd selaku dosen penguji II, dan Dra. Harni M.Pd, selaku dosen penguji III yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGSD, yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.

5. Bapak Indra yatmen M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 06 Anakan Kecamatan Batang kapas, atas kesediaannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
6. Ibu guru yang mengajar di ruang kelas IV yang selalu membantu peneliti melakukan penelitian.
7. Ayahanda Bachtiar dan Ibunda Yusmaniar, yang peneliti muliakan serta kakak-kakak dan adikku tercinta yang senantiasa telah memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, teristimewa buat suami tercinta Beni Nofrizal yang selalu memberi dorongan dan dukungan serta putri kecilku Rahmabella Ayunda penyemangat hidupku.

Semoga semua bantuan, dorongan, dan bimbingan yang diberikan menjadi amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT. Amin. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran pembaca untuk perbaikan dan kesempurnaannya.

Akhirnya segala yang benar datangnya dari Allah SWT, dan segala yang salah datangnya dari manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini menjadi ibadah bagi peneliti di sisiNya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, april 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI.....	9
A. KAJIAN TEORI	9
1. Hasil Belajar	9
2. Hakekat Pembelajaran IPS	13
3. Hakekat Cooperative Learning.....	16
4. Model Cooperatif Learning Tipe Jigsaw	20
B. Kerangka Teori	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi Penelitian.....	32
B. Rancangan Penelitian.....	33
C. Data dan Sumber Data	39
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	41
E. Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Hasil dan temuan Siklus I (Pertemuan I).....	45
2. Hasil dan temuan Siklus I (Pertemuan II)	65
3. Hasil dan temuan Siklus II	84
B. Pembahasan.....	103

1. Pembahasan siklus 1.....	103
2. Pembahasan Siklus II	105
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	109
A. Simpulan	109
B. Saran	110
KEPUSTAKAAN	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nilai Ujian Semester I Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Anakan Tahun pelajaran 2013/2014.....	3
---	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1 Pertemuan I...	112
2. Lembar Tes Awal	118
3. Hasil Nilai Tes Awal Sebelum Mengadakan Tindakan	119
4. Pembagian Siswa Dalam Kelompok Asal.....	120
5. Nama-Nama Anggota Kelompok Asal.....	121
6. Pembagian kelompok	122
7. Skor Perkembangan Siswa	123
8. Penghargaan Kelompok.....	124
9. Nama-Nama Anggota Kelompok Ahli	125
10. Hasil Tes Akhir Kognitif Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	126
12. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	127
13. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	128
14. Rekapitulasi Lembar Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	129
15. Hasil Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	130
16. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan model kooperatif learning tipe jigsaw di kelas IV SDN Anakan Berdasarkan Aspek Guru (Siklus 1 Pertemuan 1)	133
17. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan model kooperatif learning tipe jigsaw di kelas IV SDN Anakan Berdasarkan Aspek siswa(Siklus 1 Pertemuan 1)	136
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1 Pertemuan II	138
19. Siklus I Petrtemuan II	143
20. Hasil Nilai Tes Awal Sebelum Mengadakan Tindakan Siklus I	

Pertemuan II.....	144
21. Penghargaan kelompok Siklus I Pertemuan II	145
22. Nama-nama anggota kelompok Ahli Siklus I Pertemuan II.....	146
23. Hasil tes akhir kognitif siswa siklus 1 pertemuan II.....	147
25. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II.....	148
26. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	149
27. Hasil Pengamatan Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Siklus I Pertemuan II)	150
28. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Di Kelas IV Sdn 6 Anakan Berdasarkan Aspek Guru (Siklus 1 Pertemuan I1).....	152
29. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Di Kelas IV SDN Anakan Berdasarkan Aspek Siswa(Siklus 1 Pertemuan I1).....	155
30. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	157
31. Tes Awal.....	162
32. Penghargaan Kelompok.....	163
33. Hasil Tes Akhir Kognitif Siswa Siklus II.....	164
35. Hasil Belajar Siswa ranah Afektif Siklus II	165
36. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor	166
37. Hasil Pengamatan Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Siklus II)	167
38. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Di Kelas Iv Sdn Anakan Berdasarkan Aspek Guru (Siklus I1)	169
39. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Di Kelas IV SDN 6 Anakan Berdasarkan Aspek Siswa(Siklus 11) ..	172

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bidang studi yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dapat dikatakan bahwa Pengetahuan Sosial merupakan suatu paduan sejumlah konsep-konsep ilmu sosial. 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.

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 metode dan media yang dapat menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN 06 Anakan sewaktu penulis melakukan observasi 26-31 Agustus 2012, selama melakukan observasi tersebut cara pembelajarannya yang di laksanakan cenderung satu arah,yaitu guru hanya menjelaskan di depan kelas, tidak ada membentuk suatu kelompok,dan kadang kala menyuruh peserta didik membaca buku dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di dalam buku bacaan tersebut.

Kurang ketepatan guru dalam membelajarkan materi IPS ini mengakibatkan rendahnya nilai siswa dipengaruhi cara pembelajaran guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar dari pada menggunakan metode-metode lainnya. Sebab metode ceramah hanya akan menimbulkan kepasifan bagi siswa dan kurangnya sikap sosialisasi siswa dalam berkomunikasi sesama mereka, kurangnya keterampilan sosial yang diterapkan dalam proses pembelajaran selama ini sehingga pembelajaran IPS tersebut masih rendah.

Hal ini akan berpengaruh pada nilai ketuntasan yang akan dicapai siswa itu rendah tidak sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh

sekolah. Sebagaimana yang telah peneliti lihat dalam data nilai ujian semester I, data nilainya tersebut dapat dilihat pada tabel I dibawah ini.

Tabel 1. Daftar Nilai Ujian Semester I siswa Kelas IV SDN 06 Anakan Tahun pelajaran 2013/2014

No	Kode siswa	KKM	Nilai	T	TT
1	AH	70	50		√
2	BI	70	70	√	
3	DM	70	30		√
4	DS	70	40		√
5	FAR	70	70	√	
6	FD	70	60		√
7	GF	70	70	√	
8	IK	70	70	√	
9	IW	70	70	√	
10	KH	70	60		√
11	KP	70	50		√
12	KR	70	50		√
13	LD	70	60		√
14	MIH	70	70	√	
15	NR	70	50		√
16	PM	70	75	√	
17	RAP	70	40		√
18	RW	70	50		√
19	SD	70	60		√
20	VN	70	60		√
21	YO	70	50		√
22	YP	70	70	√	
	Jumlah		1275		
	Rata-rata		58,0		

Dari hasil ujian semester I, IPS diperoleh nilai rata-rata siswa 58,0

. Secara umum terlihat bahwa dari 22 siswa yang mendapat nilai 50-65 adalah 14 orang, sedangkan nilai 65-90 adalah 8 orang. Ini berarti, pembelajaran IPS di SDN 06 Anakan masih rendah dan perlu ditingkatkan. Oleh sebab itu sebagai guru sebaiknya menggunakan teknik metode, maupun model pembelajaran yang bervariasi agar tercipta

pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran IPS diperlukan suatu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai model pembelajaran merupakan syarat yang utama yang dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan model yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok yang diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD salah satunya adalah model *cooperative learning tipe jigsaw*. Model *cooperative learning tipe jigsaw* merupakan model pembelajaran dimana terdapat kelompok asal dan kelompok ahli, kelompok asal yaitu kelompok induk yang beranggotakan peserta didik, kelompok ahli adalah kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok asal yang materinya sama dikelompokkan dalam satu kelompok dan mendiskusikan materi tersebut secara bersama-sama. dikemukakan oleh Taufina (2011:150) yaitu:

”Model jigsaw merupakan model belajar kooperative dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri 4-6 orang secara heterogen dan siswa berkerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”

Defenisi di atas, jelas bahwa model *jigsaw* tidak hanya menginginkan siswa untuk belajar keterampilan dan isi akademik saja

tetapi juga melatih siswa dalam mencapai tujuan hubungan sosial dan manusia yang mana pada akhirnya hal ini berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa.

Penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* ini akan membawa siswa merasakan langsung makna pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat secara langsung dalam tahap-tahap pembelajaran seperti siswa maupun bekerja sama, mengeluarkan pendapat, serta mampu menjadi tutor sebaya bagi teman yang lainnya. Seperti yang dikemukakan Adi (2009:2) "model kooperative learning jigsaw dapat melatih siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa dapat menjadi tutor yang lain".

Penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* cocok digunakan dalam pelajaran-pelajaran yang materinya berbentuk narasi tertulis seperti ilmu sosial, sastra dan berbagai ilmu yang terkait lainnya. Hal ini seperti yang dikatakan Nurasma (2008:76) bahwa) *Jigsaw* merupakan suatu model belajar siswa dikelompokkan dalam suatu kelompok yang heterogen dimana setiap anggota diberikan tanggung jawab untuk menguasai suatu materi dan kemudian menjelaskan kepada teman yang lain.

Berdasarkan pembelajaran IPS lebih baik diketahui oleh siswa melalui model yang tepat dipergunakan supaya siswa mendapat pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas masalah yang telah di jelaskan tadi dalam suatu penelitian

tindakan kelas yang penulis beri judul ” **Peningkatan Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* di Kelas IV SDN No.06 Anakan Kecamatan Batang Kapas**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas ?

Sedangkan secara khusus rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* di kelas IV SD Negeri 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas?.
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* di kelas IV SD Negeri 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas?.
3. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* di kelas IV SD Negeri 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, penulis akan mendeskripsikan bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan *Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas.

Untuk itu penulis ingin mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* pada kelas IV SD Negeri 06 Anakan Batang Kapas
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* di kelas IV SD Negeri 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* di kelas IV SD Negeri 06 Anakan Kecamatan Batang Kapas

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan hasil belajar IPS di SD.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, guru dan pembaca sebagai berikut:

1. Peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan sehingga dapat membandingkannya dengan penerapan teori pembelajaran yang lain di SD. Di samping itu, penelitian ini

merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Guru, penerapan teori ini dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan peningkatan pembelajaran IPS dengan model jigsaw.
3. Pembaca, hendaknya dapat menambah pengetahuan pembaca tentang peningkatan hasil belajar IPS melalui model jigsaw di SD.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep saat pembelajaran berlangsung. Apabila telah terjadi perubahan pada diri seseorang, maka seseorang itu sudah dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar.

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar dilakukan manusia secara formal maupun informal, dimana dalam proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar setelah pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan-perubahan pada peserta didik inilah yang dinamakan hasil belajar.

Hasil belajar menurut Nur Asma (dalam Riyanti 2011:27) adalah "Kemampuan yang di miliki setelah seseorang memiliki pengalaman belajar ",sedangkan menurut sukmadinata Menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan,sikap,kebiasan,pengetahuan dan kecakapan".

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat

disimpulkan hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran dapat berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, tingkah laku yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

b. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah berhasil dalam pembelajaran, Menurut Kunandar (2011 : 395) tujuan hasil belajar antara lain:

- (a) Untuk memberikan umpan balik bagi siswa agar mengetahui kekuatan dari kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi sebagai guru termotivasi untuk meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil belajar siswa, (b) untuk memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat diadakan pengayaan dan remedial, (c) untuk umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan dan sumber belajar yang digunakan, (d) untuk masukan bagi guru guna merancang kegiatan mengajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat mencapai kompetensi dengan kecepatan belajar yang berbeda-beda dalam suasana yang kondusif menyenangkan dan (e) untuk memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektifitas sehingga partisipasi orang tua dan komite sekolah dapat meningkat.

Sedangkan menurut Muryono (2011:1) tujuan hasil belajar terbagi menjadi:

a) Tujuan umum : (1) menilai pencapaian kompetensi peserta didik, (2) memperbaiki proses pembelajaran, (3) sebagai bahan penyusunan laporan belajar siswa. b. Tujuan khusus : (1) mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa, (2) mendiagnosis kesulitan belajar, (3) memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar mengajar, (4) penentuan kenaikan kelas, (5) memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

Berdasarkan hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bertujuan untuk menggambarkan sejauh mana siswa telah berhasil dalam pembelajaran dan dapat menjadi pedoman bagi guru untuk memperbaiki kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan, sehingga tujuan hasil belajar tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar penting diketahui guru dalam rangka menyusun perencanaan pembelajaran, khususnya dalam merumuskan tujuan pengajaran. Tujuan tersebut dikategorikan menjadi tiga bidang yakni bidang kognitif, bidang afektif serta bidang psikomotor.

Hamalik (2004:22) menyatakan beberapa aspek dalam hasil belajar siswa yaitu : “1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan social, 8) jasmani, 9) etis atau budi pekerti dan 10) sikap”.

Horwadr Kingsley (dalam Nana 2001:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni “a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita”. Selanjutnya Benyamin S.Bloom (dalam Nana 2001:22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni “ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas jenis-jenis hasil belajar meliputi tiga aspek yang mana didalamnya terdapat berbagai kemampuan dan keterampilan yaitu aspek bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berprilaku). Hasil belajar kognitif akan diperoleh dari tes tertulis yang akan dilaksanakan pada setiap akhir proses pembelajaran disetiap pembelajarannya. Hasil belajar afektif akan dinilai melalui tiga aspek yaitu perhatian siswa terhadap pelajaran, keaktifan siswa dan keseriusan siswa dalam pembelajaran. Ketiga aspek ini akan dinilai ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar psikomotor akan dinilai melalui tiga aspek yaitu keterampilan menggunakan alat, ketepatan langkah kerja dan menggunakan waktu dengan efektif. Penilaian psikomotor ini akan diperoleh ketika siswa melakukan percobaan untuk memperoleh pengetahuan baru di setiap pertemuannya.

2. Hakekat Pembelajaran 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 (Depdiknas,2006:575).

IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Sehingga dengan pendidikan IPS di SD dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya dan ini akan menjadi siswa dapat mengerti dan memahami lingkungan sosialnya. Seperti yang ditegaskan oleh Etin (2007:14-15) “pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya”.

Selain itu, mata pelajaran IPS di SD berusaha membentuk, membina, dan mengembangkan sikap serta mental siswa untuk mampu menjadi seorang warga Negara yang baik tingkat local, nasional, maupun global. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Aziz (2009:1) “mata pelajaran IPS merupakan usaha untuk

membina dan mengembangkan sikap dan mental siswa sehingga menjadi warga Negara dan warga dunia yang baik”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar warga Negara mampu menjadi manusia yang memiliki sikap dan mental yang baik, demokratis bertanggung jawab, mengenal lingkungan serta menjadikan warga dunia yang cinta damai.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang banyak menekankan pada pembentukan sikap, kepribadian, dan mental siswa yang akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Selain itu mata pelajaran IPS di SD bertujuan agar siswa dapat memperoleh konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosialnya sehingga mampu berkomunikasi dan bekerjasama di lingkungannya baik di tingkat local, nasional, maupun global. Seperti yang dikemukakan Depdiknas (2006:575) tujuan IPS di SD adalah agar siswa 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 local, nasional, dan global.

Pembelajaran IPS dengan tujuan yang diuraikan di atas akan melahirkan orang-orang yang mampu berpikir logis dan kritis, mampu memecahkan masalah, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, mampu bekerjasama dan berkompetisi, bertanggung jawab, mampu berkomunikasi dengan baik serta dapat bertindak sesuai aturan yang akan menciptakan Negara yang aman dan damai.

c. Ruang Lingkup IPS

Depdiknas (2006:575) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut : “(a) Manusia, tempat, dan lingkungan, (b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (c) Sistem sosial dan Budaya, dan (d) Perilaku ekonomi dan Kesejahteraan”.

Ishack (1997:1.31) menyatakan “Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah segala sesuatu yang menyangkut masalah kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Penjabaran mata pelajaran IPS terbagi atas beberapa bidang ilmu yang selalu melibatkan kepentingan manusia.

3. Hakekat Cooperative Learning

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif dikenal juga dengan *Cooperative Learning*. Menurut Slavin (dalam Etin, 2007 : 2) menyatakan bahwa:

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Selanjutnya menurut Kunandar (2009:359) ”.Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”.

Kemudian menurut Cooper dan Heinich (dalam Nur Asma, 2006:11-12) ”Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen (jenis kelamin, ras, tingkat akademis, dll) dan peserta didik bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *coopertive learning* atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok - kelompok kecil yang heterogen sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari satu Kompetensi Dasar. Dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut aktif dan kreatif memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga tercapai tujuan belajar/kompetensi yang dituntut dengan adanya kerjasama antara sesama anggota kelompok. Selain itu semua peserta didik harus bekerja dan bertanggung jawab dalam aktivitas kelompok sehingga setiap peserta didik menguasai materi pelajaran dengan baik. Dalam pembelajaran kooperatif ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran IPS.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Setiap kegiatan dalam pembelajaran maupun model pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri. Nurasma (2008:3) mengungkapkan:

1) Pencapaian hasil belajar karena *Cooperative Learning* terus meningkatkan kinerja siswa dan membantu dalam memahami konsep-konsep yang sulit, 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu karena *Cooperative* mengelompokkan siswa dalam kelompok yang heterogen, dan 3) Pengembangan keterampilan sosial karena *Cooperative* menekankan pada kerjasama kelompok dan kolaborasi sehingga setiap anggota kelompok harus mampu bersosialisasi dengan anggota yang lain.

Sedangkan Jhonson & Jhonson (Dalam Trianto, 2009:57) menyatakan “bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pendapat ahli di atas yaitu *Cooperative Learning* bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yang lebih baik, penerimaan terhadap keragaman antara individu dan pengembangan hasil sosial dalam kelompok khususnya dan lingkungan umumnya.

d. Prinsip *Cooperative Learning*.

Prinsip dan ide *Cooperative Learning* merupakan kajian utama untuk menjalankan atau melaksanakan pembelajaran

Cooperative Learning. Dalam pelaksanaan *Cooperative Learning* setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut yaitu sesuai dengan yang dinyatakan oleh Nurasma (2008:14):

- 1) Belajar siswa aktif. Proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif berpusat pada siswa, 2) Belajar bekerja. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerja sama mereka, 3) Pembelajaran partisipatorik. Melalui model pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran. 4) *Reactive Teaching*. Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya. 5) Pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Slavin (Dalam Trianto, 2009: 61) yaitu:

- 1) Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan, 2) Tanggung jawab individual, bermakna bahwa sukses kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok, 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar bereka sendiri.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahwa prinsip *Cooperative Learning* adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama dalam diri siswa.

e. Model - Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning memiliki beberapa tipe, pembagian tipe tersebut berbeda untuk setiap ahli. Menurut Nurasma (2008:51-77) membagi *Cooperative Learning* atas : 1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*. 2) *Teams-Games-Tournaments (TGT)*. 3) *Team-Assisted Individualization (TAI)*. 4) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. 5) *Group Investigation (GI)*. 6) Model *jigsaw*. 7) Model *Co-op*.

Sedangkan Model pembelajaran *Cooperative Learning* menurut Kunandar (2008:364-369) yaitu: 1) Tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, 2) Tipe *Jigsaw*, 3) Tipe *Group Investigation (GI)*, 4) Tipe *Think Pair Share*, 5) Tipe *Numbered Head Together (NHT)*, dan 6) Tipe *Decision Making*.

4. Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Pada era globalisasi saat sekarang ini, teknologi tela menyeluruh segala aspek kehidupan termasuk dalam aspek pendidikan sehingga informasi lebih mudah diperoleh. Oleh sebab itu, hendaknya dalam proses pembelajaran saat sekarang ini lebih

mengutamakan keterlibatan peserta didik secara aktif baik intelektual maupun emosional peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya usaha untuk menimbulkan keaktifan dengan mengadakan komunikasi multi arah yaitu antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan guru serta peserta didik dengan peserta didik lainnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keaktifan intelektual, emosional maupun rasa sosial dalam diri peserta didik adalah model pembelajaran *jigsaw*.

Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson dan para koleganya (dalam Nur, 2008:75) *Jigsaw* merupakan suatu model belajar peserta didik dikelompokkan dalam suatu kelompok yang heterogen dimana setiap anggota diberikan tanggung jawab untuk menguasai suatu materi dan kemudian menjelaskan kepada teman yang lain. Seperti yang dikemukakan Akhmad (2008:2)” *Jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran *cooperative* yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut anggota lain dalam kelompoknya”.

Selain itu, model *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap

memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.

Dengan kata lain, peserta didik saling tergantung dengan peserta didik lainnya. Untuk itu, peserta didik harus bekerjasama untuk mempelajari materi yang ditugaskan kepadanya. Seperti yang ditegaskan oleh Lie (dalam Faiq, 2008:1) ”peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara *cooperative* untuk mempelajari materi yang ditugaskan”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan model *cooperative learning tipe jigsaw* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

b. Kelebihan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Jigsaw merupakan model pembelajaran yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Selain itu, model *cooperative learning tipe jigsaw* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran apabila materi yang akan diajarkan berupa narasi atau cerita, serta biografi. Seperti yang dikemukakan oleh Nur (2008:76) ”bahan mentah pengajaran

untuk jigsaw biasanya berupa materi yang berisi cerita, biografi, atau narasi yang serupa atau materi deskriptif”.

Keunggulan *model cooperative learning tipe jigsaw* yang lain adalah dapat melibatkan siswa, dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan menajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad (2007:130) “kelebihan model ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain”. Selain itu, Edi (2008:2) juga menjelaskan kelebihan *model cooperative learning tipe jigsaw*, yaitu:

Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya, pemerataan penguasaan materi yang dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat, metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *model cooperative learning tipe jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan siswa apabila materi pembelajaran bersifat narasi atau cerita yang dapat dibagi-bagi tanpa mengharuskan urutan penyampaian. Selain itu juga dapat melibatkan seluruh siswa aktif dalam belajar dan menjadi tutor sebaya bagi siswa yang lain sehingga tujuan

pembejaran dapat tercapai secara optimal.

c. Langkah – Langkah Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap atau langkah-langkah yang ada. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Made (2009:194-195) mengemukakan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* yaitu : (1) pembentukan kelompok asal, (2) pembelajaran pada kelompok asal, (3) pembentukan kelompok ahli, (4) diskusi kelompok ahli, (5) diskusi kelompok asal (induk), (6) diskusi kelas, (7) pemberian kuis, (8) pemberian penghargaan kelompok.

Selain itu Nur Asma (2012:88-97) memaparkan tahap-tahap model jigsaw, yaitu: (1) Membaca topik, penempatan siswa dalam kelompok asal, (2) diskusi kelas pakar (kelompok ahli), (3) laporan kelompok, (4) tes / kuis, dan (5) penghargaan kelompok.

langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model jigsaw sebagai berikut :

- 1). Membaca topik. Dalam tahap ini, masing- masing siswa dalam kelompok asalnya menerima topik- topik yang akan dibahas dan membaca bahan tersebut untuk menemukan informasi.
- 2). Diskusi kelompok ahli. Dalam tahap ini, para siswa yang telah mendapat topik yang sama bergabung dalam satu kelompok yang dinamakan kelompok ahli dan mendiskusikan topik tersebut dalam kelompok ahli.
- 3). Laporan kelompok. Dalam tahap ini, setelah didiskusikan

dalam kelompok ahli, perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusinya. Kemudian para ahli kembali kepada kelompok asalnya untuk mengajarkan topic yang telah dibahasnya tersebut kepada anggota kelompok asalnya. 4). Tes. Dalam tahap ini para siswa, diberikan kuis atau soal-soal yang berkaitan dengan seluruh topic yang telah dibahas. 5). Penghargaan. Dalam tahap ini, pemberian penghargaan yang diberikan kepada individu maupun kelompok yang memperoleh nilai yang tertinggi.

Dari Langkah-langkah yang dikemukakan di atas, maka yang diterapkan dalam penelitian ini penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* yang paling cocok di laksanakan adalah yang di kemukakan oleh Nur Asma (2012:88-97)

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

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada pembelajaran IPS dapat dilaksanakan pada materi yang berbentuk neratif tertulis, seperti pada kajian- kajian social, 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 diskusi kelompok (LDK) yang berisi topic- topic 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 topic yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan topic mereka sekitar tiga puluh menit. Para ahli tersebut kembali ke kelompok mereka masing- masing dan bergiliran mengajar teman- teman dalam kelompok tentang topic 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 mengkaji materi tersebut dengan baik dan bekerja keras dalam kelompok- kelompok ahli sehingga mereka dapat membantu kelompok mereka bekerja dengan baik.

e. Penilaian Model Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw

Penilaian model pembelajaran cooperative tipe jigsaw dengan penilaian model pembelajaran cooperative tipe STAD, seperti dikemukakan oleh Slavin (2010: 244) bahwa “Perhitungan skor untuk Jigsaw sama dengan perhitungan STAD, termasuk untuk skor awalnya, poin- poin kemajuan, dan prosedur perhitungan skor”. Uraian perhitungan 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 dimana 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 di bawah 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 di tentukan dengan rumus (Slavin, 1995) sebagai berikut:

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

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

Tabel 3. Tingkat penghargaan kelompok

No	Rata-Rata Kelompok	Penghargaan Kelompok
1	5-19 poin	Baik
2	20-24 poin	Hebat
3	25 poin	Super

Sumber : Slavin. 2009 : 160 *Cooperative Learning* Bandung : Nusa Media

B. Kerangka Teori

Pembelajaran IPS dengan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 06 Anakan Tujuan utamanya adalah meningkatkan proses pembelajaran, agar siswa memperoleh pengetahuan, mampu memecahkan masalah, melatih sikap, nilai moral,, dan keterampilan siswa. Dalam proses pembelajaran siswa mengalami dan membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif.

Selain itu, model *cooperative learning tipe jigsaw* disesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang

lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang akan diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Sehingga pembelajaran ini akan lebih bermakna bagi siswa.

Penggunaan model *coperative learning tipe jigaw* dimulai dari guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Dalam model *cooperative learning tipe jigsaw* ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Sisa kelompok asal. Setelah itu, semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (*counterpart Group/ /CG*). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal.

Selanjutnya setelah siswa selesai berdiskusi dalam kelompok ahli, masing-masing anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal (induk) untuk memberikan informasi maupun menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai sub materi pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal. Kelompok asal inilah yang disebut

kelompok *jigsaw*. Peran guru disini adalah sebagai fasilitator diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.

Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilaksanakan penilaian dalam bentuk kuis yang dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing individu (anggota kelompok) dijumlahkan untuk memperoleh nilai kelompok. Dimana nilai masing-masing individu memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok. Apabila terdapat satu orang siswa yang nilainya rendah maka akan berpengaruh terhadap nilai kelompok begitu juga sebaliknya. Setelah memperoleh nilai kelompok, kepada kelompok yang mempunyai nilai tertinggi maka akan diberikan penghargaan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Pada tahap akhir ini guru menanamkan nilai sikap kepada siswa. Karena penilaian tidak hanya pada tes kognitif semata tetapi perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya mengenai langkah-langkah dalam menggunakan model *Cooperative Learning jigsaw* dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS di SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* di kelas IV SD Negeri 6 anakan Kecamatan Batang kapas di tuangkan dalam bentuk RPP sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw*. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 pertemuan 1 perencanaan memperoleh nilai 64,28% dan siklus satu pertemuan II memperoleh nilai 71,42 dijumlahkan keduanya menjadi 135,7% dibagi 2 menjadi 67,85% berkulifikasi cukup kemudian meningkat pada siklus II menjadi 89,28% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdiri dari kegiatan awal. kegiatan inti dan kegiatan akhir. pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dilaksanakan dalam dua siklus dengan langkah-langkah 1. Membaca topic 2. Diskusi kelompok ahli .3 laporan hasil diskusi kelompok ahli. 4. tes. 5. penghargaan kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan pada aspek guru siklus 1 memperoleh rata-rata 65% dengan kualifikasi cukup pada siklus II meningkat menjadi 95% dengan

kualifikasi sangat baik.

3. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai siswa dari tes awal 58,0 dan 36% persentase ketuntasan meningkat pada siklus 1 menjadi 70,5 dengan persentase ketuntasan 56% pembelajaran belum dianggap tuntas jika hasil persentase ketuntasan yang diperoleh di bawah dan untuk penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Ternyata pelaksanaan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata nilai siswa yakni 89,28% dan persentase ketuntasan menjadi 78% yang sudah mengalami standar ketuntasan minimalnya. Hal ini merupakan bukti dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD negeri 6 anakan Kecamatan Batang kapas telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Karena kegiatan ini bermanfaat bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam mata pelajaran lain juga, umumnya pada kelas-kelas tinggi dan dalam mata pelajaran IPS khususnya.
3. Hendaknya dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw guru diharapkan benar-benar memahami langkah-langkahnya

dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin, serta peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting sekali tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri Djamarah Syaiful,dkk. 2006.*Strategi Belajar Menajar*.Jakarta: Rineka CiptaTerbuka: Jakarta
- Depdiknas . 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mujo Nomor.2009.*Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:Rineka cipta.
- Djafar Zahara. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang: Fip UNP
- Hamalik Oemar . 2008.*Proses Belajar mengajar*.Bandung:Bumi Aksara
- Hamalik Oemar . 1987.*Metode Belajar dan kesulitan belajar*.Bandung:Bumi Aksara
- Harun R dan Mansur.2007.*penilaian hasil belajar*.Bandung: CV Wacana Prima
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai PengembanganProfesi* . Jakarta : Rajawali pers.
- Nurasma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas
- Nurasma. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press
- Ritawati Mahyuddin,dkk.2008. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian*
- Sudjana Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Suprihatini Amin. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Kelas V*. Klaten: Cempaka Putih.
- Suharsimi, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung :PT. Bumi Aksara.
- Slavin (dalam [http: // ipotes.wordpress.com](http://ipotes.wordpress.com))
- Taniredja tukiran, dkk,2011 *model-model pembelajaran inovatif Bandung* ;alfabeta