

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

I. Belajar

Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh siswa untuk mencapai tujuan. Slameto dalam Syaiful Bahri Djamarah (2008: 13) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ngalim Purwanto (1992: 84) mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

Howard L. Kingskey yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah (2008: 13) mengatakan bahwa *Learning is the process by wich behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Masalah pokok yang dihadapi dalam belajar adalah bahwa proses belajar tidak dapat diamati secara langsung dan kesulitan untuk menentukan kepada terjadinya perubahan tingkah laku belajarnya. Penilaian dilakukan untuk dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut. Itulah sebabnya

pengadilan dan pengontrolan proses belajar dapat dilakukan bila proses belajar tersebut direncanakan dalam desain sistem belajar yang cermat.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, baik itu perubahan pengetahuan, kecakapan dan keterampilan, dan perubahan tersebut dilakukan secara berkesinambungan yang mampu merubah diri dan lingkungannya baik secara fisik maupun kejiwaanya.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil akhir dari proses belajar. Bukti keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan pengajaran dapat diketahui dan dilihat dari prestasi belajarnya pada waktu tertentu. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama belangsungnya proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

Menurut A.M. Sardiman (2001: 46) prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar. (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995: 787) “Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”.

Pendidikan membantu agar proses belajar berlangsung secara berdaya guna dan berhasil guna. Hasil pendidikan berupa perubahan sikap nyata yang meliputi bentuk kemampuan. Taksonomi Bloom (Nana Sudjana, 2009: 22-23) mengatakan prestasi belajar dapat dicapai melalui tiga kategori ranah. Ranah

tersebut antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Sedangkan ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Ranah yang paling banyak diukur di sekolah adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran dan aspek yang paling banyak dinilai dari enam aspek kognitif yang ada adalah aspek yang berada pada tingkatan paling bawah yaitu aspek pengetahuan mengingat kembali (*recall*). Aspek mengingat kembali (*recall*) ini hanya meminta siswa untuk mengingat kembali satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana (Suharsimi Arikunto, 2007: 118). Aspek ini cenderung membuat siswa hanya menghafal materi pelajaran.

Menurut Agus Suprijono (2009: 135) mengatakan bahwa Assesmen kelas adalah prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja peserta didik yang hasilnya akan digunakan untuk evaluasi. Disamping itu merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi oleh guru melalui sejumlah bukti untuk membuat keputusan tentang pencapaian hasil belajar/kompetensi siswa. Penilaian ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: belajar tuntas, otentik, berkesinambungan, berdasarkan acuan kriteria/patokan, dan menggunakan berbagai cara dan alat penilaian (Agus Suprijono, 2009: 136).

Beberapa pengertian di atas tentang prestasi belajar dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses belajar pada periode tertentu yang dapat diukur dengan alat berupa tes dan dinyatakan melalui skor atau nilai. Tinggi rendahnya nilai siswa menunjukkan tinggi rendahnya prestasi belajarnya.

Dalam penelitian Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pokok bahasan Perkembangan Teknologi pada siswa kelas IV SDN Tinatar II Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, yang dimaksudkan prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai dalam bentuk angka atau nilai pada mata pelajaran IPS kelas IV. Siswa menghasilkan nilai semakin tinggi maka prestasi belajar juga semakin baik.

3. Kajian IPS

a. Definisi IPS

Somantri (Sapriya, 2009: 11) Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan Pendidikan. Menurut Icas Hamid dan Tuti Astianti (2006: 9) mengemukakan materi pengetahuan sosial merupakan wahana pembelajaran dan membangun pengetahuan yang diharapkan tumbuh seiring dengan perkembangan siswa dalam melihat diri dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran ilmu-ilmu sosial yang terorganisir secara rapi dan disajikan secara ilmiah untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Etin Solihatin dan Raharjo (2007: 15) tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2008: 45) 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 berfikir 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 berkompetensi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada penelitian ini, siswa dapat:

- 1) Menyebutkan perkembangan teknologi produksi.
- 2) Menyebutkan perkembangan teknologi komunikasi.
- 3) Menyebutkan perkembangan teknologi transportasi.
- 4) Mengelompokkan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
- 5) Mengelompokkan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
- 6) Mengelompokkan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.
- 7) Menjelaskan keunggulan teknologi masa kini.
- 8) Membedakan penggunaan alat teknologi masa lalu dan masa kini.

Beberapa tujuan tersebut dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siklus I dan Siklus II. Siswa diharapkan dapat menambah pengetahuan, meningkatkan pemahaman dan meningkatkan keaktifan pada saat proses pembelajaran sehingga prestasi belajar meningkat.

c. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Semester II. Materi tersebut berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Dasar Pendidikan. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV mencakup beberapa hal sesuai dengan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV pada semester II membahas mengenai kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam, koperasi, teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, masalah-masalah sosial di lingkungan setempat. Diantara materi-materi yang ada di semester II, peneliti akan menggunakan materi perkembangan teknologi. Materi perkembangan teknologi pada kelas IV secara umum akan membahas mengenai pengelompokan teknologi, keunggulan dan kelemahan teknologi masa kini dan masa lalu, cara penggunaan alat teknologi. Berikut adalah Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator:

- 1) Standar Kompetensi : Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- 2) Kompetensi Dasar: Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.
- 3) Indikator :
 - a) Menyebutkan perkembangan teknologi produksi.

- b) Menyebutkan perkembangan teknologi komunikasi.
- c) Menyebutkan perkembangan teknologi transportasi.
- d) Mengelompokkan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
- e) Mengelompokkan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
- f) Mengelompokkan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.
- g) Menjelaskan keunggulan teknologi masa kini.
- h) Membedakan penggunaan alat teknologi masa lalu dan masa kini.

Indikator-indikator tersebut akan menilai ranah kognitif saja. Ranah kognitif untuk mengetahui hasil tes yang dilakukan siswa pada akhir siklus. Siswa melaksanakan tes setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran tersebut yaitu peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial.

d. Karakteristik Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Pembelajaran IPS di sekolah Dasar pada dasarnya adalah untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan, pengembangan keterampilan, wawasan, kesadaran pentingnya hidup bermasyarakat dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari yang sifatnya masih sederhana. Adapun mengenai karakteristik siswa SD Kelas Tinggi adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- 2) Amat realistik, ingin mengetahui ingin belajar.

- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli mengikuti teori faktor ditafsir sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor atau bakat khusus.
- 4) Anak umur 11 tahun membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
- 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
- 6) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan ini biasanya mereka tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.
(Syamsu Yusuf LN, 2004: 24).

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkret, dan mampu melakukan konservasi. Piaget (Syamsu Yusuf LN, 2004: 178) menamakannya sebagai masa operasional konkret, masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir konkret (berkaitan dengan dunia nyata).

Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik

sendiri, di mana dalam proses berfikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkret atau hal-hal yang faktual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama di mana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah diharapkan pada dunia pengetahuan.

B. Fase Perkembangan Siswa

Menurut Jean Piaget (Dwi Siswoyo dkk, 2008: 102) perkembangan siswa berlangsung dalam empat tahap, yaitu: (a) tahap sensori motor, (b) tahap pra-operasional, (c) tahap operasional kongkrit, dan (d) tahap operasional formal. Hal ini dapat dicermati lebih lengkap sebagai berikut:

Tabel 2. Fase Perkembangan Peserta Didik

Umur (Tahun)	Fase Perkembangan	Perubahan Perilaku
0,0-2,0	Tahap Sensori Motor	Kemampuan berfikir peserta didik baru melalui gerakan atau perbuatan. Perkembangan panca indera sangat berpengaruh dalam diri mereka. Keninginan terbesarnya adalah keinginan untuk menyentuh/memegang, karena didorong oleh keinginan untuk mengetahui reaksi dari perbuatannya.
2,0-7,0	Tahap Pra-operasional	Kemampuan skema kognitif masih terbatas. Suka meniru perilaku orang lain, terutama meniru perilaku orang tua dan guru yang pernah ia lihat ketika orang itu merespons terhadap perilaku orang, keadaan, dan kejadian yang dihadapi pada masa lampau.
7,0-11,0	Tahap Operasional Kongkrit	Peserta didik sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah; mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang tingkatnya bervariasi.
11,0-14,0	Tahap Operasional Formal	Telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif, secara serentak maupun berurutan. Misalnya kapasitas merumuskan hipotesis dan menggunakan prinsi-prinsip abstrak. Dengan kapasitas merumuskan hipotesis peserta didik mampu berpikir memecahkan masalah dengan menggunakan anggota dasar yang relevan dengan lingkungan. Sedang dengan kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, peserta didik akan mampu mempelajari materi pelajaran yang abstrak, seperti agama, matematika, dan lainnya.

Menurut Nasution (Syaiful Bahri Djamarah, 2008: 123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto (Syaiful Bahri Djamarah, 2008: 124) sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah.

Kesimpulan dari definisi di atas bahwa peserta didik di SD berada dalam tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini peserta didik mulai menggunakan operasi mental dalam memecahkan masalah-masalah yang aktual, peserta didik sudah mampu menggunakan mentalnya dalam memecahkan masalah yang bersifat kongkrit. Masa operasional kongkrit ini anak dapat melakukan pekerjaan pada tingkat yang lebih tinggi daripada masa sebelumnya. Pada masa ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Disebut masa matang untuk bersekolah, karena anak sudah menginginkan kecakapan baru, yang dapat diberikan oleh sekolah.

C. Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan suatu upaya, cara ataupun langkah-langkah pendekatan untuk mencapai sesuatu tujuan secara optimal. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dilakukan untuk menghasilkan

pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan pendekatan tujuan yang direncanakan.

Menurut Agus Suprijono (2009: 83), mengatakan bahwa strategi merupakan kegiatan yang dipilih untuk mendapatkan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Berikut ini adalah pengertian pembelajaran kooperatif:

Menurut Artzt dan Newman yang dikutip Nur Asma (2006: 11), pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu tujuan bersama.

Nur Asma (2006: 12) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

Menurut Cooper dan Heinich (Nur Asma, 2006: 12) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam

menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan saling membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Menurut Nur Asma (2006: 51-83) bahwa macam-macam metode pembelajaran kooperatif adalah (1) *Student Team-Achievement Division* (STAD), (2) *Team-Games-Tournaments* (TGT), (3) *Team-Assisted Individualization* (TAI), (4) *Cooperative Integrated Reading an Composition* (CIRC), (5) *Group Investigation* (GI), (6) *Jigsaw*, (7) Model *Co-op Co-op*.

Model Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pengajaran langsung. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan bertujuan untuk mencapai hasil belajar akademik, selain itu model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk rnengembangkan sikap saling menerima dan keterampilan sosial siswa. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan hasil nilai akademik siswa, yang berhubungan dengan perubahan hasil belajar.

Pembelajaran kooperatif dapat mengubah hasil belajar dan dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas dari hasil kerja bersama dalam menyelesaikan tugas tugas akademik, siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan

akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih dalam hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini begitu penting untuk dimiliki oleh masyarakat karena banyak dikerjakan oleh orang dewasa dalam melaksanakan organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan di masyarakat secara budaya semakin beragam. Banyak anak muda dan orang dewasa masih memiliki keterampilan sosial yang kurang. Orang yang keterampilan sosialnya rendah sering terjadi pertikaian kecil antar individu yang dapat mengakibatkan tindak kekerasan. Orang sering menyatakan ketidakpuasan pada saat diminta untuk bekerja dalam situasi kooperatif.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan. Strategi pembelajaran ini berpijak pada pemikiran bahwa semua kegiatan kehidupan dijiwai oleh kemampuan melayani.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penelitian tindakan ini, adalah mata pelajaran IPS untuk kelas IV Sekolah Dasar yang difokuskan pada pokok bahasan yang dipelajari dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, yaitu pokok bahasan perkembangan

teknologi, sub pembahasan: (1) Perkembangan teknologi industry, (2) Perkembangan teknologi transportasi, (3) Perkembangan teknologi komunikasi.

D. Teknik *Jigsaw*

1. Definisi *Jigsaw*

Teknik *jigsaw* adalah suatu teknik belajar kelompok yang digambarkan sebagai berikut:

a. Kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, banyaknya anggota kelompok disesuaikan dengan banyaknya masalah atau problem yang ditawarkan guru. Kelompok-kelompok ini disebut dengan *home group*.

b. Anggota *home group* diberi problem yang berbeda-beda, tapi masing-masing *home group* di beri persoalan yang sama. Dengan batasan waktu tertentu masing-masing anggota menyelesaikan problem secara individu.

c. Anggota *home group* akan berpencar dan membentuk kelompok baru yang membawa persoalan sama. Kelompok ini disebut *expert group* (kelompok ahli). Di kelompok inilah mereka berdiskusi untuk menyamakan persepsi atas jawaban mereka, dan

d. Anggota kelompok yang selesai diskusi kembali ke *home group* dan anggota-anggota akan mensosialisasikan hasil/jawaban dari kelompok ahli.

Teknik *jigsaw* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Menurut Agus Suprijono (2009: 54) Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Pembelajaran Kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Menurut Agus Suprijono (2009: 58) untuk mencapai hasil yang maksimal dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan lima unsur, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif
2. Tanggung jawab perseorangan
3. Interaksi promotif
4. Komunikasi antaranggota
5. Pemrosesan kelompok

Metode Pembelajaran Kooperatif (*Jigsaw*) kunci utamanya adalah interdependensi, bahwa setiap siswa bergantung terhadap siswa lain untuk dapat memberikan informasi agar mendapat nilai yang baik.

Miftahul Huda (2011: 121) menjelaskan bahwa metode *Jigsaw* dalam pelaksanaannya siswa bekerja dalam dua kali, yakni dalam kelompok

sendiri dan dalam kelompok ahli. Perkumpulan siswa yang memiliki bagian informasi yang sama dikenal dengan kelompok ahli (*expert group*). Siswa saling berdiskusi dan mencari cara yang terbaik di kelompok ahli, setelah itu siswa menjelaskan ke teman kelompoknya setelah selesai membahasnya di kelompok ahli. Siswa siap diuji oleh guru setelah diberi penjelasan oleh teman kelompoknya.

2. Karakteristik Pelaksanaan Teknik *Jigsaw*

a. Relevansi *Jigsaw* dengan Kurikulum

Tabel 3. Tinjauan Kurikulum

Tujuan Teknik <i>Jigsaw</i>		Relevansi pada Kurikulum
a.	Memperkaya variasi teknik pembelajaran	Pemilihan pendekatan/metode, media dan sumber belajar hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi
b.	Memupuk rasa kebergantungan positif dalam kelompok	Strategi yang melibatkan siswa aktif belajar baik secara mental, fisik, ataupun sosial.
c.	Memberi kesempatan berlatih memahami konsep dengan teman-temannya	
d.	Berlatih menyampaikan informasi kepada rekannya	Sikap kritis, terbuka, dan konsisten

b. Tinjauan Praktik

Secara praktik, keberhasilan dan kegagalan belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa. Ditinjau dari komponen-komponen penilaian, hampir seluruhnya diambil dari faktor kognitif siswa. Sebaliknya penerapan

jigsaw bertujuan tidak hanya melatih kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotor.

Untuk mengukur kemajuan belajar siswa tersebut, tampaknya pedoman penilaian untuk rapor belum dapat mencakup semua aspek secara keseluruhan. Peluang untuk memasukkan nilai kemajuan belajar siswa dari hasil pengamatan teknik *jigsaw* adalah nilai tugas. Bila diperhatikan rumus-rumus tadi, peranan nilai tugas sangat kecil, sehingga kemajuan-kemajuan belajar yang bukan bersifat kognitif cenderung diabaikan pada penilaian rapor.

E. Kerangka Pikir

Seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Guru seringkali berperan dominan dalam proses pembelajaran dan mengabaikan keaktifan siswa. Masalah-masalah sering terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang abstrak dan selalu berkembang yang membuat siswa kesulitan memahami materi apabila disampaikan dalam satu arah. Siswa malas dalam mengikuti pelajaran, sehingga menjadi pasif, tidak ada interaksi antar siswa maupun antar siswa dan guru. Prestasi belajar siswa menjadi rendah.

Peneliti akan mencoba menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Solusinya adalah menciptakan pembelajaran yang membuat siswa aktif, siswa diminta untuk belajar secara berkelompok agar terbiasa berinteraksi dengan teman. Siswa dimotivasi untuk aktif dalam mempelajari materi yang dimiliki.

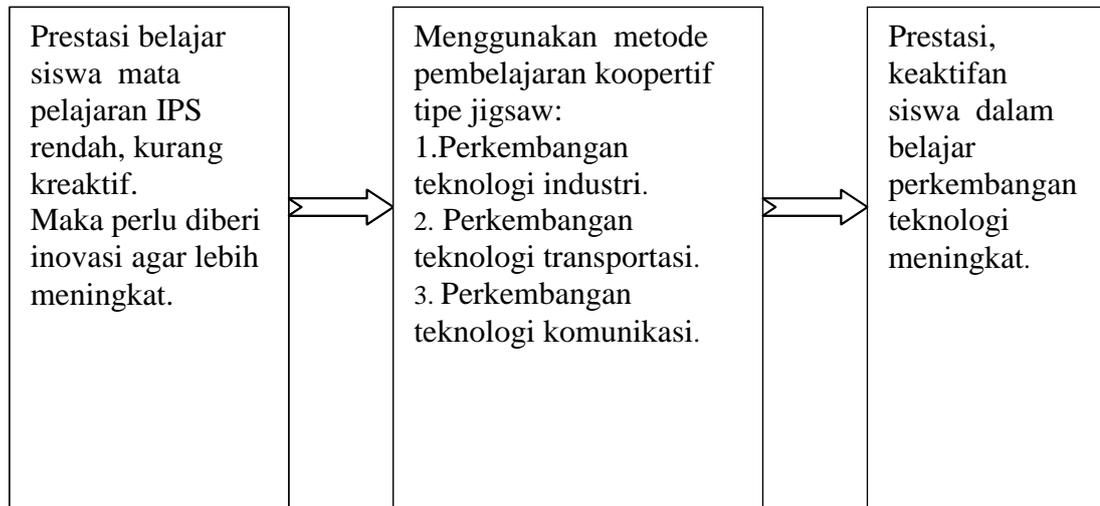
Siswa juga dimotivasi agar selalu percaya diri dalam menjelaskan materi dan menyampaikan pendapat atau pertanyaan. Untuk kelancaran pembelajaran yang membuat siswa aktif maka guru perlu untuk menentukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dipilih setelah guru melakukan identifikasi agar sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* merupakan salah satu cara yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan yang telah terjadi pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SD Negeri Tinatar II. Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa-siswa kelas IV sesuai dengan perkembangan usia siswa yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa dapat belajar secara sistematis dengan siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Model Kooperatif tipe *jigsaw* memiliki kelebihan yang dapat mendukung untuk mengatasi permasalahan dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kelebihan *Jigsaw* yaitu siswa dapat aktif saat mengajarkan kepada teman, siswa dapat saling tergantung positif satu dengan yang lain dan bekerja sama secara kooperatif, melatih siswa agar terbiasa berdiskusi dan bertanggung jawab secara individu sehingga siswa dapat saling berinteraksi dengan teman lainnya.

Masalah-masalah yang ada di SD Negeri Tinatar II perlu dilakukan penelitian untuk mengatasinya. SD Negeri Tinatar II menerapkan model kooperatif tipe *jigsaw* akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peningkatan menggunakan *jigsaw* karena dengan model

pembelajaran ini siswa menjadi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat memahami materi.

Adapun skema kerangka berfikirnya dapat kami gambarkan sebagai berikut :



F. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian “Peningkatkan Prestasi Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas IV SDN Tinatar II Kecamatan Punung Semester II Tahun Pelajaran 2011 /2012”, hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Tinatar II Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan pada semester II tahun pelajaran 2011/2012.