

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Aktivitas Belajar

a) Pengertian Aktivitas Belajar

Di dalam kegiatan belajar hal yang paling utama adalah aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Menurut Sardiman (2007 : 95) berpendapat tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Oleh karena itu aktivitas merupakan prinsip atau azas yang terpenting di dalam interaksi belajar mengajar. Belajar adalah proses pemaknaan informasi baru. Belajar merupakan penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi.

Uzer Usman (2006:21) mengatakan aktivitas belajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan. Sementara Djamarah (2002:76) dalam proses belajar mengajar, aktivitas belajar siswa tidak hanya pada aspek fisik, melainkan aspek mental. Siswa bertanya, menulis, membaca dan mencatat hal-hal penting dari guru. Hal tersebut merupakan aktivitas belajar yang baik secara mental maupun fisik. Jadi siswalah yang harus lebih aktif dari pada guru sementara guru hanya sebagai pembimbing dan fasilitator bagi siswa saat proses pembelajaran

berlangsung. Hamalik (2009 : 29) belajar bukan suatu tujuan tetapi suatu aktivitas dari proses belajar untuk mencapai tujuan. Jadi merupakan langkah-langkah yang harus ditempuh, dalam tujuan yang di tempuh adalah perubahan tingkah laku, seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hal senada juga diungkapkan oleh Gagne dalam (Sagala, 2010: 17) aktivitas belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Sementara itu menurut William Burton dalam (Hamalik 2009 : 29) pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan bersifat pendidikan, yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid. Jadi seseorang dikatakan telah melakukan perbuatan belajar maka akan terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tinglah laku. Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa belajar sebagai suatu usaha yang yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkunganya.

Hanafiah dan Suhana (2010:24) mengatakan aktivitas dalam belajar dapat memberikan tambah (*added value*), berupa hal-hal berikut :

- 1) Peserta didik memiliki kesadaran (*awarenes*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal (*driving force*) untuk belajar sejati.

- 2) Peserta didik mencari pengalaman dan mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- 3) Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
- 4) Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis dikalangan peserta didik.
- 5) Pembelajaran dilaksanakan secara kongkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 6) Menumbuhkembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan masyarakat di sekitar.

b) Prinsip-Prinsip Aktivitas

Prinsip aktivitas menurut Sardiman (2007:97) mengatakan belajar dalam hal ini akan dilihat dari beberapa sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar mengajar, yakni siswa dan siswa dan guru.

Untuk melihat prinsip aktivitas belajar dari sudut pandang ilmu jiwa ini secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

1) Menurut pandangan Ilmu Jiwa Lama

John Locke dalam (Sardiman 2007:97) dengan konsepnya *Tabularasa*, mengibaratkan jiwa seseorang bagaikan kertas putih tak bertulis. Kertas ini kemudian akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Terserah mau ditulisi dengan merah atau hijau, kertas tersebut akan bersifat reseptif. Konsep tersebut kemudian ditransferkan dalam dunia pendidikan. Selanjutnya Herbert memberikan rumusan bahwa jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi. Atau dengan kata lain dipengaruhi oleh unsur-unsur dari luar.

Jadi yang dapat disimpulkan dari ilmu jiwa lama yaitu bahwa seseorang dapat berubah oleh orang lain. Dengan demikian aktivitas didominasi oleh guru dan siswa cenderung bersifat pasif dan menerima begitu saja.

2) Menurut pandangan Ilmu Jiwa Modern

Aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik akan menjadi aktif, karena didorong oleh beberapa motivasi dan kebutuhan. Oleh sebab itu tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya.

Perlu ditambahkan bahwa yang dimaksud dengan aktivitas adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas tersebut harus selalu berkait.

c) Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Sedangkan Kutipan Hamalik dari Dierch dalam (Hanafiah dan Suhana 2010:24) menyatakan, aktivitas dibagi kedalam kelompok, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berdiskusi dan interupsi
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat *outline* atau rangkuman, mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar yaitu, menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.

- 6) Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental yaitu, merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan dari aktivitas belajar yaitu kegiatan sadar dalam berlangsungnya proses belajar untuk mencapai tujuan dalam belajar yang berupa perubahan tingkah laku dan prestasi belajar.

2. Prestasi Belajar

a) Pengertian Prestasi Belajar

Tujuan belajar ialah mencapai target prestasi yang biasa disimbolkan dengan angka-angka. Menurut Arifin (2009: 12) kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Sedangkan Djamarah (2002:14) mengemukakan bahwa prestasi belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yaitu dengan adanya nilai tes atau angka

nilai yang diberikan guru, dapat dijadikan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya hasil pendidikan yang telah dilaksanakan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil dari proses belajaryang dicapai oleh siswa yang dapat diketahui melalui evaluasi dan diwujudkan dalam bentuk angka atau nilai raport.

b) Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar itu sendiri. Seorang anak dikatakan berhasil dalam belajar apabila anak tersebut meningkat dari segi prestasi, karena belajar merupakan proses sedangkan prestasi adalah hasil dari proses. Winkel (1996:162) mengatakan bahwa prestasi adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai. Belajar merupakan proses kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti serta sikap. Jadi kesimpulanya prestasi belajar merupakan hasil dari belajar.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (1991:130) prestasi yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Yang tergolong faktor internal antara lain :

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologis) yang merupakan sifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk dalam faktor ini adalah penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dsb.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas faktor intelektual (potensi kecerdasan dan bakat), dan faktor kecakapan nyata (prestasi yang telah dimiliki). Sedangkan faktor non intelektual meliputi unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian sendiri
- 3) Faktor kematangan fisik maupun psikis

Yang tergolong faktor external meliputi:

- 1) Faktor sosial seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok.
- 2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.

3. Pembelajaran Kooperatif

a) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2010:12) *Cooperatif Learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas

kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan menurut Slavin dalam (Isjoni 2010:16) *Cooperatif Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil dimana siswa secara kolaboratif yang anggotanya empat sampai enam dengan struktur kelompok heterogen. Hal senada juga diungkapkan oleh Anita Lie (2010:23) mengatakan *Cooperatif Learning* merupakan pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain.

Dari pengertian beberapa ahli di atas pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang terarah dalam kelompok, yang terdiri empat orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sama di pengaruhi oleh keterlibatan dari suatu anggota kelompok itu sendiri. Jadi pembelajaran *Cooperatif Learning* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam anggota dan di dalam kelompok tersebut, anggota saling membantu untuk memahami materi guna meningkatkan prestasi belajar.

b) Unsur-unsur Model Pembelajaran *Cooperatif Learning*

Dalam model pembelajarn koopertif terdapat unsur unsur dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti yang diungkapkan oleh Anita Lie (2010:31) antara lain:

1) Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Unsur tersebut menerangkan bahwa sekelompok masyarakat sangat bergantung pada anggota masyarakat yang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Hal tersebut dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran di kelas. Ketika siswa bekerja dalam sebuah kelompok diharapkan saling bergantung kepada siswa lain dalam kelompoknya sehingga terjadi ketergantungan yang positif.

2) Tanggung Jawab Yang Positif

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur pembelajaran *Cooperative Learning* setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

3) Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

4) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

4. Kooperatif Tipe Jigsaw II

a) Pengertian Model Pembelajaran Tipe Jigsaw II

Menurut Rusman (2010:217) arti Jigsaw berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebut dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II bekerja seperti pola gergaji, dimana siswa melakukan kegiatan belajar bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Elliot Aronson pada tahun 1978. Dalam teknik pembelajaran ini siswa akan bekerja dalam kelompok yang sama dengan latar belakang yang berbeda. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Isjoni (2010:54) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling

membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model pembelajaran yang bertujuan agar siswa bekerja secara kelompok dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang berlatar belakang berbeda dan siswa saling bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing agar mencapai prestasi maksimal.

Dalam model pembelajaran ini model pembelajaran tipe Jigsaw II merupakan bentuk model yang menekankan kepada siswa untuk dapat belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk aktif dan saling membantu dalam hal menguasai materi. Siswa akan ditugaskan untuk membaca sub bab, buku materi, atau materi lain yang berbentuk narasi. Tiap anggota tim akan diacak untuk menjadi anggota ahli dalam aspek tertentu dari tugas membaca tersebut. Tiap anggota dalam satu tim akan mendapatkan materi yang berbeda-beda. Setelah membaca materinya, siswa ahli dari tim yang berbeda akan saling berkumpul untuk mendiskusikan topik yang sedang mereka bahas, setelah berkumpul dan berdiskusi lalu mereka kembali kepada tim asalnya untuk mengajarkan topik mereka kepada teman satu timnya. Setelah itu akan dilakukan penilaian secara individu untuk semua topik dan diberikan skor dan rekognisi tim yang berdasarkan peningkatan nilai masing-masing individu.

Dalam model Jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk saling mengemukakan pendapat dan keterampilan berkomunikasi, lebih bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya serta menyampaikan informasi tentang materi yang dipelajari kepada teman kelompok lainnya. Model Jigsaw dapat digunakan secara efektif di tiap level dimana siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama karena dalam model Jigsaw materi yang pas digunakan dengan model ini adalah materi yang berbentuk naratif.

b) Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran tipe Jigsaw II

Dalam model Jigsaw II Slavin (2010:238), terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan, antara lain sebagai berikut :

- 1) Memilih satu atau dua bab cerita atau unit-unit lainnya, yang masing-masing mencakup materi untuk dua atau tiga hari.
- 2) Membuat lembar ahli untuk tiap unit atau kelompok, lembar ini akan memperhatikan siswa untuk perlu berkonsentrasi saat membaca dan dengan kelompok ahli yang akan bekerja. Lembar ini berisi empat topik yang menjadi inti dari unit pembelajaran, misalkan satu anggota kelompok asal akan mendapatkan materi yang berbeda dengan anggota lainnya, oleh karena itu setiap kelompok asal terdiri empat teks materi yang berbeda.
- 3) Melakukan diskusi kelompok ahli. Setelah siswa mendapatkan topik permasalahan yang sama, akan saling bertemu dalam satu kelompok

atau disebut kelompok ahli untuk berdiskusi topik permasalahan tersebut.

- 4) Mengadakan laporan kelompok. Kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan topik ahli yang mereka diskusikan kepada teman satu timnya secara bergantian.
- 5) Mengadakan kuis individu yang mencakup semua topik permasalahan yang telah dibahas.
- 6) Menghitung skor peningkatan untuk menentukan penghargaan tim.

c) Penghargaan Tim

Penghargaan tim dapat dilaksanakan dengan dua tahap.

1) Menghitung Skor Peningkatan Individual dan Tim

Setelah melakukan kuis, kemudian menghitung skor kemajuan individu dan skor tim, dan berilah sertifikat atau penghargaan lainnya kepada tim yang memperoleh skor paling tinggi. Hal ini untuk mengetahui peningkatan prestasi tiap tim.

Tabel 2.1

Perhitungan skor peningkatan individu (Slavin, RE.2010:159)

No	Skor Kuis	Poin Kemajuan
1	Lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
2	10-1 poin dibawah skor awal	10
3	Skor awal sampai 10 poin diatas skor awal	20
4	Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
5	Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

2) Merekognisi Peserta Tim

Dalam memberikan skor kepada tim, dengan melihat catatan pada poin kemajuan individu yang dihitung secara keseluruhan kemudian di bagi dengan jumlah siswa dalam tim. Seperti dalam STAD dalam penghargaan kepada tim ada tiga tingkatan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.

Tabel 2.2
Penghitungan Skor Penghargaan Tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
25-30	TIM SUPER
15-24	TIM SANGAT BAIK
5-14	TIM BAIK

d) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw II

Model pembelajaran Jigsaw mempunyai kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihan adalah sebagai berikut .

- 1) Seluruh siswa dapat terlibat dan aktif dalam belajar sekaligus dapat melatih siswa mengajarkannya kepada orang lain.
- 2) Dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru untuk mempelajari materi tertentu serta mengajarkan ke siswa lain.
- 3) Tumbuhnya rasa percaya diri dan melatih kebiasaan siswa dalam menyampaikan pendapat.

- 4) Siswa saling tergantung positif satu dengan yang lain dan bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.
- 5) Melatih siswa agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang suatu materi pokok kepada teman lainnya.

Hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Jumlah siswa yang terlalu banyak yang mengakibatkan perhatian guru kurang menyeluruh.
- 2) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik dari guru tentang pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II.
- 3) Apabila interaksi dengan kelompok kurang terarah akan mengakibatkan siswa mengalami kebingungan.
- 4) Pembahasan materi membutuhkan waktu yang relatif lama.

5) Mata Pelajaran IPS

a) Pengertian IPS

Sapriya (2007:40) mengatakan dalam kurikulum di Sekolah Dasar tahun 2004 dikemukakan bahwa IPS merupakan suatu pelajaran yang mengkaji serangkaian fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan sedangkan fungsinya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan negara Indonesia. Daldjoeni (1997:8) mengatakan yang dibahas dalam IPS adalah

hubungan antara manusia (human relationship) dan ini mencakup hubungan individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, serta kelompok dengan alam.

Pengertian IPS di tingkat sekolah itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya IPS di tingkat Sekolah Dasar dengan IPS di Sekolah lanjutan. Trianto (2010:171) mengatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial yang merupakan bagiandari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi dari sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, dan psikologi sosial.



Gambar 2.1

Keterpaduan Cabang IPS (Trianto 2010 : 172)

b) Tujuan Pembelajaran IPS

Trianto (2010:176) mengatakan tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di dalam masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Agar tujuan tersebut dapat dicapai, maka program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan dengan baik. Dari rumusan tersebut dapat dirinci sebagai berikut Awan Mutakin dalam (Trianto 2010:176) :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya ” *to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- 9) Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

Menurut Etin dan Raharjo (2009:15) mengatakan pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sini dijelaskan bahwa pendidikan IPS ditekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan kepada siswa. Sementara itu Gross dalam (Etin dan Raharjo 2009:14) mengatakan bahwa tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam

kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial juga mempelajari hubungan manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat sebagaimana anak tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat yang dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungannya.

Materi pelajaran IPS telah terorganisir seperti pada mata pelajaran umum lainnya. Penerapan IPS sudah dimulai sejak anak duduk di kelas 1 SD hingga ke jenjang pendidikan SMU. Bahan ajar IPS pun dimulai hal yang sederhana sampai ke hal yang sangat kompleks, dari diri sendiri, keluarga, lingkungan masyarakat, desa, kecamatan, kabupaten, propinsi, negara, hingga dunia. Bahan ajar IPS pun mengupas sejarah masa lampau, ekonomi, tata negara, hingga ilmu bumi. Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial cakupannya sangat luas dan kompleks.

c) Pokok Bahasan IPS kelas V semester II

Penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran IPS kelas V semester II pada Standar Kompetensi Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dengan Kompetensi dasar pada Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajah Belanda dan Jepang. Sedangkan materi pokok yang akan dikaji adalah Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia serta

Peranan sumpah pemuda 28 Oktober 1928 dalam mempersatukan Indonesia. Penelitian pada pelajaran IPS akan dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu dengan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

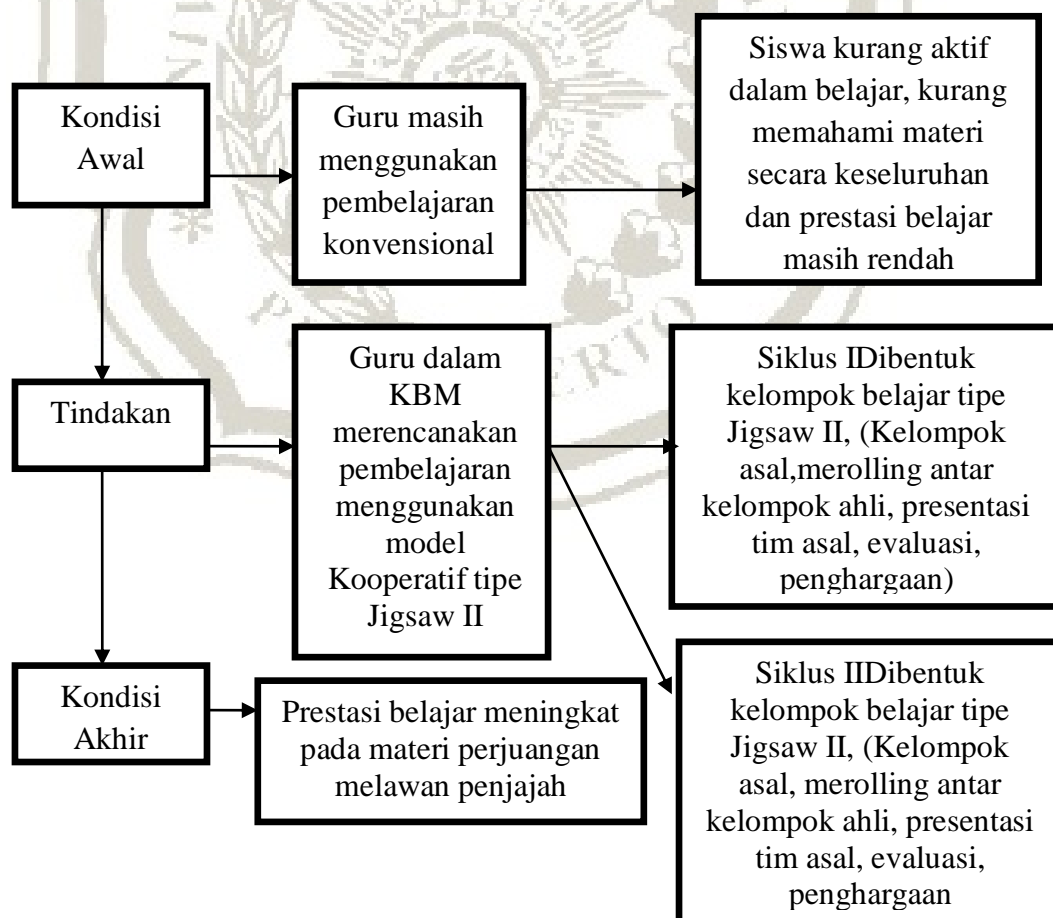
Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran tipe Jigsaw II saat ini telah banyak dilakukan seperti penelitian dari Septia Purnaningsih (2011) pada siswa kelas IV SDN 1 Purwokerto Kidul dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Teknologi, Komunikasi, dan Transportasi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Purwokerto Kidul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode Jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada aspek kognitif di kelas V pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan prestasi belajar dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I prestasi belajar diperoleh nilai rata-rata 42,41 dengan ketuntasan belajar 20% dan pada siklus II meningkat dengan perolehan nilai rata-rata 75 dengan ketuntasan belajar klasikal 82,5%.

C. Kerangka Berfikir

Karakteristik pelajaran IPS yang bersifat hafalan sulit untuk dipahami oleh siswa terutama siswa SD yang masih berpikir kongkret. Dalam aplikasi pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa tidak berperan aktif dan cepat merasa bosan. Akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menurun. Dengan menggunakan

model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas V SD N 3 Lingasari pada mata pelajaran IPS.

Pelaksanaan pembelajaran akan dilaksanakan dengan daur siklus yang terdiri dari dua siklus sesuai dengan perencanaan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Apabila pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan belajar, maka akan dilakukan di pertemuan siklus II. Kriteria ketuntasan diharapkan tercapai pada siklus II. Secara skematis, kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.2
Skema kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan gambaran kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan ini adalah: aktivitas dan prestasi belajar mata pelajaran IPS dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsawII.

