

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Manusia adalah makhluk yang lemah dibanding makhluk lain namun dengan akal budinya dan kemauannya yang sangat kuat maka manusia dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia dapat hidup dengan lebih baik lagi.

Daryanto (2013: 138) menjelaskan rasa ingin tahu merupakan suatu tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan luas dari suatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu pada setiap orang amatlah penting. Semua orang pemikir besar, para jenius, adalah orang-orang dengan karakter penuh rasa ingin tahu.

Naim, 2012: (170-171) mengemukakan bahwa:

“Manusia merupakan makhluk yang memiliki akal. Akal menjadi nilai lebih manusia dibandingkan makhluk lainnya. Akal pula yang memungkinkan manusia mengembangkan kehidupannya secara dinamis. Kehidupan manusia selalu tumbuh, berkembang, dan bergerak seolah tanpa pernah merasa puas karena adanya akal. Sementara pada makhluk lainnya, kehidupan mereka statis. Hewan begitu-begitu saja kehidupannya tidak akan pernah berubah karena hewan tidak memiliki akal”.

Rasa ingin tahu yang terdapat dalam jiwa manusia, disebabkan adanya rasa penasaran terhadap segala sesuatu yang ada di muka bumi dan sesuatu tersebut belum diketahui secara jelas. Mustari (2011: 104) menjelaskan bahwa “rasa ingin tahu manusia akan terus berkembang selama permasalahan belum terpecahkan dalam arti kuriositas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar.

Rasa Ingin Tahu merupakan rasa yang timbul dari dalam diri seseorang karena adanya penasaran terhadap objek yang telah dilihat.. Naim, 2012: 171 berpendapat bahwa “akal pada manusia ini yang mendorong rasa ingin tahu terhadap segala hal. Manusia sejak usia dini cenderung untuk terus mempertanyakan berbagai hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang dia amati maupun pikirkan yang disebabkan oleh dorongan rasa ingin tahu tersebut. Dorongan ini menunjukkan bahwa manusia tidak akan merasa puas terhadap fenomena yang tampak di permukaan, selalu ada keinginan untuk memahami secara lebih mendalam dan mendetail. Munculnya rasa ingin tahu manusia tidak terjadi begitu saja. Ada faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu, yaitu susunan sistem saraf yang berpusat di otaknya, disamping sistem saraf periferi yang ada pada seluruh tubuhnya”.

Rasa ingin tahu manusia tidak akan pernah berakhir hingga manusia mati. Rasa ingin tahu manusia sangat berperan pada

perkembangan suatu peradaban. Ilmu pengetahuan terbangun dari rasa ingin tahu manusia dalam memecahkan suatu masalah, sehingga menciptakan hal-hal yang baru dan bermanfaat bagi kehidupan seluruh manusia.

Aly, (2010: 3) menjelaskan tentang rasa ingin tahu pada uraian berikut ini.

“Rasa ingin tahu mendorong manusia untuk melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai persoalan yang muncul di dalam pikirannya. Kegiatan yang dilakukan manusia itu kadang-kadang kurang serasi dengan tujuannya sehingga tidak dapat menghasilkan pemecahan. Adanya semangat yang makin berkobar ini diadakan kegiatan-kegiatan lain dianggap lebih serasi dan dapat diharapkan akan menghasilkan penyelesaian yang memuaskan.”

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa manusia yang mempunyai rasa ingin tahu terhadap rahasia alam akan berusaha mencoba menjawab dengan menggunakan pengamatan dan penggunaan pengalaman. Rasa ingin tahu pada siswa akan dapat bertambah apabila siswa tersebut diberi kebebasan untuk melayani rasa ingin tahunya terhadap berbagai pengamatan yang jarang diketahui oleh siswa untuk dicari jawabannya sendiri sesuai dengan pola pikirnya. Keingintahuan dapat dikembangkan dengan pengarahan atau bimbingan dari seorang guru, agar tujuan yang akan dicapai terarah.

b. Indikator Rasa Ingin Tahu

Indikator rasa ingin tahu adalah indikator yang harus dicapai oleh setiap siswa agar terlihat perubahan karakter rasa ingin tahu. Indikator keberhasilan merupakan tolak ukur untuk menilai berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Untuk menilai keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah, perlu disusun indikator sebagai tolak ukur. Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010, indikator keberhasilan dapat diukur melalui dua cara, yang pertama indikator keberhasilan untuk kelas dan sekolah, kedua yaitu indikator keberhasilan untuk mata pelajaran.

Indikator keberhasilan untuk kelas dan sekolah adalah tolak ukur yang digunakan oleh kepala sekolah, guru dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksanaan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Indikator keberhasilan untuk mata pelajaran adalah yang menggambarkan perilaku afektif siswa berdasarkan mata pelajaran tertentu. Berikut adalah tabel indikator keberhasilan untuk kelas dan sekolah untuk pengembangan sikap rasa ingin tahu:

Tabel 2.1 Indikator sikap rasa ingin tahu (Kemendiknas, 2010: 28)

Nilai	Indikator kelas	Indikator sekolah
Rasa ingin tahu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan suasana kelas yang mengandung rasa ingin tahu. 2. Eksplorasi lingkungan secara terprogram. 3. Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan media informasi dan komunikasi. 2. Memfasilitasi warga sekolah dalam bereksplorasi dalam semua bidang.

Indikator kelas dan indikator keberhasilan sekolah dalam pengembangan sikap rasa ingin tahu di atas dapat dikembangkan pula indikator keberhasilan siswa. Indikator keberhasilan siswa merupakan suatu hal yang dijadikan tolak ukur apakah siswa dalam pengembangan sikap rasa ingin tahu meningkat atau tidak. Berikut adalah tabel 2.2 indikator keberhasilan siswa:

Tabel 2.2 Indikator keberhasilan untuk siswa dalam pengembangan sikap rasa ingin tahu.

Nilai	Indikator Siswa
Rasa ingin tahu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketertarikan siswa terhadap suatu pembelajaran yang sedang berlangsung. 2. Eksplorasi terhadap lingkungan sekitar. 3. Mendengarkan penjelasan materi dari guru dengan baik.

2. Prestasi Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang atau individu untuk memperoleh suatu perubahan secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Suprijono (2013: 3) menjelaskan bahwa “belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan”. Hal yang sama juga dikemukakan Slameto (2010: 2) bahwa belajar ialah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Beberapa uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

b. Prestasi Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang berlangsung dalam kehidupan individu sebagai upaya perubahan dalam pandangan, sikap, pemahaman atau motivasi dan bahkan kombinasi dari semuanya. Belajar selalu menunjukkan perubahan sistematis dalam tingkah laku yang terjadi sebagai konsekuensi pengalaman dalam situasi khusus. Belajar dalam pandangan Islam memiliki arti yang sangat penting, sehingga hampir setiap saat manusia tak pernah lepas dari aktivitas belajar.

Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh seseorang selama proses belajarnya, ukuran keberhasilan tersebut dapat dilihat dari seberapa jauh pemahaman siswa dalam penguasaan materi pembelajaran selama periode tertentu. Dengan nilai rapor dapat diketahui prestasi belajar, siswa yang nilai rapornya tinggi dapat dikatakan prestasinya tinggi, sedangkan yang nilainya jelek dikatakan prestasi belajarnya rendah.

Sanjaya (2010: 1) mengungkapkan bahwa “prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam dalam jangka waktu tertentu, umumnya

berbentuk pemberian nilai dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran”. Pendapat yang berbeda yang dijelaskan oleh Darmadi (2010: 187) menyatakan bahwa “prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal”. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar hasil adalah usaha dari interaksi berbagai faktor yang meliputi faktor eksternal dan faktor internal.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pada dasarnya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern), Hamdani (2011: 139-146) menyebutkan faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu :

- 1) Faktor internal
Faktor internal adalah faktor yang berasal dari siswa. Faktor ini antara lain sebagai berikut:
 - a) Kecerdasan (inteligensi)
 - b) Faktor jasmani atau faktor fisiologi
 - c) Sikap
 - d) Minat
 - e) Bakat
 - f) Motivasi
- 2) Faktor eksternal
Faktor- faktor ekstern (yang ada di luar individu)
 - a) Faktor keluarga, misalnya cara orang tua mendidik, suasana rumah, perhatian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, dan latar belakang budaya.
 - b) Faktor sekolah, misalnya metode, kurikulum, hubungan guru dengan siswa/ sebaliknya, disiplin sekolah, dll.
 - c) Faktor masyarakat, misalnya teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan kegiatan siswa dalam masyarakat.

Uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua macam yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor-faktor dari dalam ialah kecerdasan, faktor jasmaniah, sikap, minat, bakat motivasi, sedangkan yang termasuk faktor-faktor dari luar yaitu keadaan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

d. Fungsi Prestasi Belajar

Arifin (2013:12) menjelaskan bahwa “prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing”.

Prestasi belajar semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama. Fungsi dari prestasi belajar Arifin (2013: 12-13) antara lain sebagai berikut:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa.

Berdasarkan uraian diatas fungsi prestasi belajar dapat disimpulkan yaitu : sebagai indikator kualitas, kuantitas, informasi, indikator interna dan eksterna, dan sebagai daya serap.

3. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Susanto (2013:137) menjelaskan bahwa “IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang dalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik semua dipelajari dalam ilmu sosial”.

Somantri dalam Sapriya (2008:9) mengemukakan (IPS) merupakan 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.

Sapriya (2008 : 10) berpendapat “PIPS sebagai kajian akademik disebut juga IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu adalah PIPS sebagai seleksi dan intergrasi dari disiplin ilmu – ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis, dan sosial kultural untuk tujuan pendidikan. Artinya sebagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuan sosial, aspek metode maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, ilmiah pedagogis, dan sosial kultural untuk kepentingan pendidikan. Penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang memadukan sejumlah

konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa dan negara dalam berbagai karakteristik. Dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan ilmu-ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran satu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu sosial.

Tujuan utama pembelajaran IPS yang disebutkan oleh Susanto (2013: 145) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- 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, bekerja sama dan berkomunikasi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan adanya pendidikan IPS diatas dapat dirangkum bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik dan memiliki pengetahuan, keterampilan serta kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

c. Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar

Materi yang dijadikan objek penelitian adalah materi Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, pada kelas V SD Negeri Purwodadi. Materi tersebut terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V semester gasal.

1) Standar kompetensi:

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

2) Kompetensi dasar:

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjahat Belanda dan Jepang

3) Indikator:

2.1.1 Menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda

2.1.2 Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat

2.1.3 Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda

2.1.3 Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia

2.1.4 Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia

2.1.6 Membuat ringkasan riwayat hidup tokoh penting pergerakan nasional

2.1.7 Membuat laporan tentang tokoh pejuang yang ada di provinsinya

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dijelaskan Slavin (2005: 236-237) merupakan metode pengajaran yang dikembangkan oleh Aronson, dkk., (1978). Secara singkat metode ini digambarkan dengan membutuhkan pengembangan yang ekstensif dari materi-materi khusus. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* paling sesuai untuk subjek-subjek pelajaran ilmu sosial, literatur, sebagian pelajaran ilmu pengetahuan ilmiah, dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajaran lebih kepada penugasan konsep dari pada penugasan kemampuan. Untuk

penerapannya model pembelajaran ini, siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan "lembar ahli" yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.

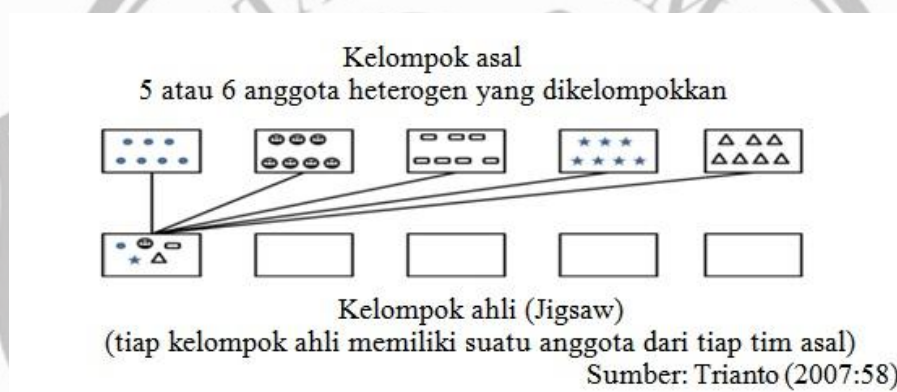
Suprijono (2009: 89-91) memaparkan "pembelajaran dengan model *jigsaw* diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menulis topik yang akan dipelajari pada papan tulis, *white board*, penayangan *power point* dan sebagainya. Guru menanyakan kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan sumber saran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata atau struktur kognitif siswa agar lebih siap menghadapi kegiatan pelajaran yang baru". Isjoni (2011: 12) menyatakan "*cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda". Pendapat yang berbeda yang dikemukakan oleh Suprijono (2013 : 54 - 55) adalah "suatu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk – bentuk yang lebih di pimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru".

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang jelas. Tujuan pembelajaran kooperatif disebutkan Isjoni (2010 : 6) bahwa pembelajaran kooperatif memiliki tujuan agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman – temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan

memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat di terapkan di sekolah dasar yaitu kooperatif tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki langkah-langkah dalam pembelaran.

Penempatan kelompok dalam model kooperatif tipe *Jigsaw* dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini:



Gambar 2.1 Penempatan Kelompok dalam model kooperatif tipe *Jigsaw*

Slavin (2005 : 240-241) menjelaskan langkah – langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu :

- a. Guru menanyakan kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut.
- b. Guru membagi siswa kedalam tim. Membagi para siswa kedalam tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima anggota.
- c. Setelah tim heterogen terbentuk, guru membagi siswa kedalam kelompok ahli dimana setiap siswa akan menerima bagian-bagian materi dari guru.
- d. Para siswa menerima topik ahli dan membaca materi yang diminta untuk menemukan informasi.
- e. Diskusi kelompok ahli. Para siswa dengan keahlian yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.

- f. Setelah anggota dari kelompok ahli selesai mendiskusikan bagian-bagian materi yang dipelajari, maka masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali kedalam kelompok mereka masing-masing dan secara bergantian menjelaskan kepada temannya.
- g. Para siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki kelebihan dan kekurangan. Ibrahim dalam Majid (2014: 187), mengemukakan model kooperatif tipe *jigsaw* memiliki kelebihan dan kekurangan adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain.
- b. Siswa dapat menguasai pelajaran yang di sampaikan.
- c. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya.
- d. Dalam proses belajar mengajar siswa selalu ketergantungan positif.
- e. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw :

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Siswa yang pandai cenderung tidak mau di satukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai merasa minder.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang di lakukan oleh Maria Patrisia Wa'u (2013) dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Dolumolo Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh kelompok siswa yang belajar dengan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan

kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional ($t = 2,339$ dengan signifikansi $0,023$ yang berarti $p < 0,05$).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Ari Pratiwi (2015) dengan judul “Pengembangan Model Kolaborasi *Jigsaw Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan model kolaborasi *jigsaw role playing* diperoleh rata-rata $51,83$ dalam kategori baik diterapkan dalam pelajaran IPS, peningkatan kemampuan bekerjasama siswa hasil $N\text{-gain} = 0,56$ dengan kategori sedang, peningkatan hasil belajar IPS $N\text{-gain} = 0,50$ dengan kategori sedang dan hasil ketuntasan klasikal pembelajaran IPS $97,14\%$. Hasil respon guru dan siswa terhadap model yang digunakan adalah berkriteria baik. Model final penelitian ini menghasilkan model kolaborasi *jigsaw role playing* yang dikemas dalam suatu buku pedoman.
3. Penelitian yang dilakukan oleh QIAO Mengduo & JIN Xiaoling (2010) dengan judul “*Jigsaw Strategy as a Cooperative Learning Technique: Focusing on the Language Learners*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Implementing jigsaw technique in the EFL classroom made it possible for the teacher to focus on language learners and thereby language learning became interdependent. A conclusion was drawn that jigsaw technique is an effective way to promote student participation and enthusiasm as well as a useful technique for language learners to*

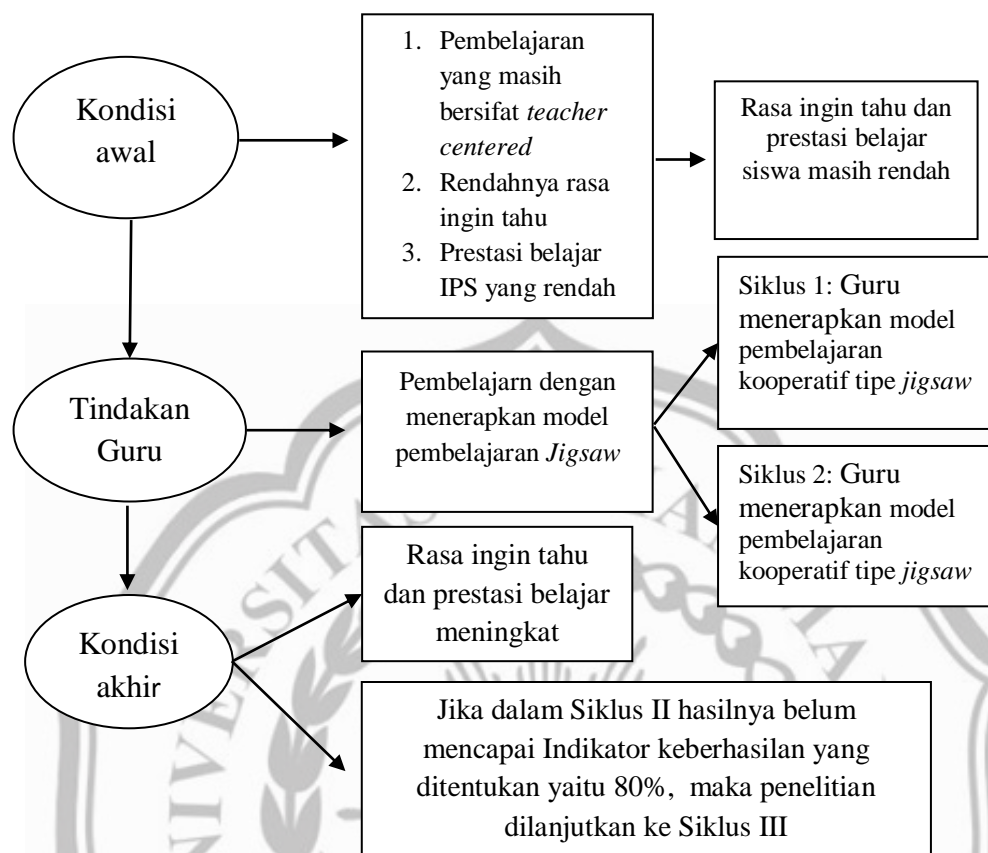
accomplish learning tasks in the EFL classroom. Penerapan teknik jigsaw di kelas EFL memungkinkan guru untuk fokus pada pembelajaran bahasa dan dengan demikian pembelajaran bahasa menjadi saling berkesinambungan. Dapat disimpulkan bahwa teknik jigsaw adalah cara yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa serta teknik yang berguna untuk pembelajaran bahasa untuk menyelesaikan tugas belajar di kelas EFL.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sare ŞENGÜL dan Yasemin KATRANCI (2014) dengan judul “*Effects of jigsaw technique on seventh grade primary school students’ attitude towards mathematics*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *there were no significant differences between the pre-test/post-test scores of students. Based on this result it can be said that the jigsaw technique has no effects on improving students’ attitudes towards mathematics. It was seen that there are no differences among the pre-test scores by sex, but that there is a significant difference based on the scores obtained from the post-test.* Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre test dengan post test siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa teknik jigsaw tidak berpengaruh pada peningkatan sikap siswa terhadap matematika. Terlihat bahwa tidak ada perbedaan antara nilai pre test berdasarkan jenis kelamin, namun ada perbedaan yang signifikan berdasarkan skor yang diperoleh dari post test.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dijadikan acuan dan sumber bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang digunakan untuk penelitian pada pembelajaran IPS dan diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta prestasi belajar IPS siswa.

C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar di kelas harus di laksanakan dengan baik agar pembelajaran yang di laksanakan sesuai dengan tujuan dan harapan. Untuk mencapai tujuan dan harapan tersebut, di perlukan model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran ini di harapkan dapat membangun rasa ingin tahu siswa yang baik pada pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Secara sistematis, kerangka pemikiran dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Skema Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran yang tepat pada pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran di susun dengan matang , maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut, maka di ajukan hipotesis tindakan yaitu :

1. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri Purwodadi.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Purwodadi.