

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Teori yang melandasi pembelajaran *cooperative learning* adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya, pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan menstransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu Soejadi dalam Teti Sobari dalam Rusman (2014, h. 201). Menurut Slavin dalam Rusman (2014, h. 201), pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa menggunakan *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan sebagai *cooperative learning*, seperti dijelaskan oleh Abdulhak dalam Rusman (2014, h. 203) mengatakan,“

Pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan melalui proses sharing antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Jhonson dalam Rusman (2014, h. 204) mengemukakan, “*cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”.

Tom V. Savage dalam Rusman (2014, h. 203) mengungkapkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran *cooperative*, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran *cooperative* ini tidak berubah. *Jigsaw* merupakan salah satu tipe dari *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Arenson et al. Arti *jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun perorangan gambar. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini mengambil pola cara kerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Seperti yang diungkapkan oleh Lie dalam Rusman (2014, h. 218) bahwa, “pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara mandiri”. Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Zaini mengemukakan (<http://www.kajianpustaka.com/2013/09/model-pembelajaran-jigsaw.html>) Model pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Ide utama dari belajar *cooperative learning* adalah siswa bekerja sama untuk belajar bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Zamroni dalam Trianto (2012, h. 57) mengemukakan bahwa manfaat dari penerapan *cooperative learning* mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam mewujudkan input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan sikap solidaritas sosial di kalangan siswa. Pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan

pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* ini siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru.

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah untuk mengajarkan kepada siswa untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini penting dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragam.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Pembelajaran *cooperative* berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran *cooperatife jigsaw* ini adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.

Karakteristik pembelajaran *cooperative* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau bekerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa adanya kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil maksimal.

3) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegoatan pembelajaran dalam berkelompok. Dengan demikian siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan memnunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai rencana, dan langkah-langkah pembelajaran sudah ditentukan. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Fungsi manajemen

sebagai control, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

Lei dalam Rusman (2014, h. 218) menyatakan bahwa *jigsaw* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Pembelajaran model *jigsaw* ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Tetapi permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama, kita sebut sebagai tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi, selanjutnya hasil pembahasan itu dibawa ke kelompok asal dan disampaikan pada anggota timnya. Kisworo (<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2016/01/20/model-pembelajaran-jigsaw/>) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dikemukakan adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar bersama dengan teman.
- 2) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman.
- 3) Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok.
- 4) Belajar dari teman yang berbeda kelompok.
- 5) Belajar dalam kelompok kecil.
- 6) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat.
- 7) Keputusan tergantung pada siswa sendiri.
- 8) Siswa aktif

Dengan menggunakan *cooperative learning tipe jigsaw* maka siswa akan lebih aktif di dalam kelas, komunikasi antar sesama siswa maupun siswa dengan guru akan berlangsung secara baik. Kelompok yang dibentuk secara heterogen sehingga siswa tidak hanya menumpang kelompok dengan temannya karena setiap siswa memiliki tugas yang berbeda dengan anggota kelompok lain.

d. Unsur Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Roger dan David Johnson (<http://task-lecture.blogspot.co.id/2012/09/lima-unsur-pembelajaran-cooperative.html>) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperative Learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran *Jigsaw* harus diterapkan. Unsur-unsur tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Saling Ketergantungan Positif

Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Dalam metode *jigsaw*, Aronson menyarankan jumlah anggota kelompok dibatasi sampai dengan empat orang saja dan keempat orang ini ditugaskan membaca bagian yang berlainan. Keempat anggota ini lalu berkumpul dan bertukar informasi. Selanjutnya pengajar akan mengevaluasi seluruh bagian. Dengan cara ini, mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain bisa berhasil.

Penilaian juga dilakukan dengan cara yang unik. Setiap siswa mendapat nilainya sendiri dan nilai kelompok dibentuk dari "sumbangan" setiap anggota. Untuk menjaga keadilan, setiap anggota menyumbangkan poin di atas nilai rata-rata mereka. Misalnya nilai rata-rata si A adalah 65 dan kali ini dia mendapat 72, maka dia akan menyumbangkan 7 point untuk nilai kelompok mereka. Dengan demikian, setiap siswa akan bisa mempunyai kesempatan untuk memberikan sumbangan. Beberapa siswa yang kurang mampu tidak akan merasa minder

terhadap teman-teman mereka karena mereka juga memberikan sumbangan. Malahan mereka akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka dan dengan demikian menaikkan nilai mereka. Sebaliknya siswa yang lebih pandai juga tidak akan merasa diragukan karena temannya yang kurang mampu juga telah memberikan bagian sumbangan mereka.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model 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 pembelajaran untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya dari pada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh, hasil kerja sama ini jauh lebih besar dari pada jumlah hasil masing-masing anggota.

Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok dengan latar belakang pengalaman, keluarga, dan sosial ekonomi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

4) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

Ada kalanya pembelajar perlu diberitahu secara eksplisit mengenai cara-cara berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa harus menyinggung perasaan orang tersebut.

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. Waktu evaluasi ini tidak perlu diajarkan setiap kali ada kerja kelompok, melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning*.

e. Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya akan memberikan manfaat tersendiri. Salah satu asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual. Sintak model pembelajaran *Jigsaw* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2.1**Sintak Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw***

| No. | Langkah | Kegiatan yang dilakukan |
|-----|---|---|
| 1. | Fase- 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. | Guru melakukan apersepsi terhadap materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan materi yang akan dipelajari. |
| 2. | Fase- 2 Menyajikan Informasi | Guru menyajikan materi dengan ceramah sebagai pembuka pembelajaran. |
| 3. | Fase – 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatife. | Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kelompok terbentuk secara heterogen. Guru menghitung siswa 1-6 dan siswa yang lainnya mengikuti dengan angka yang sama. |
| 4. | Langkah – 4 Memberikan instruksi bagaimana diskusi kelompok berjalan | Guru memberi instruksi siswa untuk membagi tugas setiap anggota kelompok. Setiap siswa mendapat lembar kerja indiviu yang berbeda satu sama lain dan lembar kerja kelompok. |

| | | |
|----|--|---|
| 5. | Fase-5 Membimbing kelompok bekerja dan belajar. | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas. |
| 6. | Fase – 6 Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di pelajari masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya. |
| 7. | Langkah 7 Memberi Penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu maupun kelompok. |

f. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Cooperative learning Tipe Jigsaw*

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran *cooperative* pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahap penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama pada tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

- 3) Penilaian, penilaian dalam pembelajaran *cooperative* bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan Sanjaya dalam Rusman (2014, h. 213), “Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompoknya”.
- 4) Pengakuan tim, adalah peetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk berprestasi lebih baik lagi.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan *cooperative learning* seperti dalam tabel berikut:

Tabel. 2.2
Langkah-langkah Model *Cooperative Learning*

| Tahap | Langkah yang dilakukan guru |
|--|--|
| Langkah 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar. |
| Langkah 2 Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan demonstrasi atau bahan bacaan. |
| Langkah 3 | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan |

| | |
|---|---|
| Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. | membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien. |
| Langkah 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar. | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. |
| Langkah 5 Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. |
| Langkah 6 Memberikan penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. |

Berikut ini beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*:

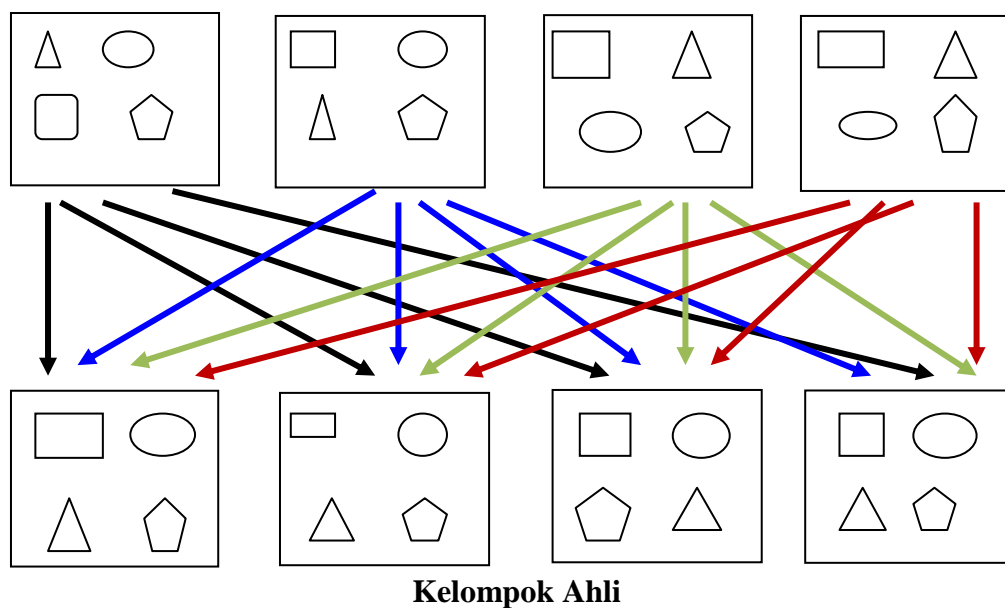
- 1) Melakukan membaca untuk menggali informasi. Siswa memperoleh topic-topik permasalahan untuk dibaca, sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut.
- 2) Diskusi kelompok ahli. Siswa yang telah mendapat topic permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok atau kita sebut dengan kelompok ahli untuk membicarakan topik permasalahan tersebut.
- 3) Laporan kelompok, kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan hasil yang di dapat dari hasil diskusi tim.
- 4) Kuis dilakukan mencakup semua topic permasalahan yang dibicarakan tadi.
- 5) Perhitungan skor kelompok untuk menentukan penghargaan kelompok.

Stephen, Sikes and Snapp dalam Rusman (2014, h. 220), mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 orang tim;
- 2) Tiap orang dalam tim diberi materi berbeda;
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan;
- 4) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka;
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama;
- 6) Tiap tim ahli mendiskusikan hasil diskusi;
- 7) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi;
- 8) Guru memberi evaluasi;
- 9) Penutup.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut Arends dalam Rusman (2009, h. 74).

Gambar 2.1
Sistematika pola *Jigsaw*
Kelompok Asal



g. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Tipe Jigsaw

1) Kelebihan Model Jigsaw

Ibrahim dkk (2000) dalam Rusman (2014, h. 218) mengemukakan kelebihan dari metode jigsaw sebagai berikut:

1. Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif.
2. Menjalin/mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa.
3. Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.
4. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru.

Selain manfaat positif di atas berikut beberapa kelebihan dari model *jigsaw* yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
2. Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah.
3. Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-masing kelompok.
4. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
5. Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman kelompok belajarnya.
6. Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok
7. Materi yang diberikan kepada siswa dapat merata.
8. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif

Jhonson and Jhonson dalam Rusman (2014, h. 218) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah:

- a. Meningkatkan hasil belajar,
- b. Meningkatkan daya ingat,
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi,
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (kesadaran individu),
- e. Meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen,
- f. Meningkatkan sikap positif terhadap guru,
- g. Meningkatkan sikap positif anak terhadap sekolah,
- h. Meningkatkan harga diri anak,
- i. Meningkatkan perilaku penyesuaian social positif,
- j. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

2) Kelemahan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Jika model pembelajaran jigsaw memiliki kelebihan tentu dibalik kelebihan tersebut ada kelemahannya. Berikut ini adalah kelemahan dari model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*:

1. Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.
3. Menimbulkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang juga dapat menimbulkan gaduh.

h. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam Tema 1 Benda-Benda di Lingkungan Sekitar subtema 2 Wujud Benda dan Cirinya pembelajaran 1

1) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi inti dan kompetensi dasar dan dari pembelajaran Tema 1 Subtema 2 pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti :

IPS:

3. Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.
4. Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

PKN:

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba [mendengar, melihat, membaca] serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Bahasa Indonesia:

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

2) Kompetensi Dasar:

IPS :

- 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional
- 3.2 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

PKN:

- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup

Bahasa Indonesia:

- 4.1 Mengamati, mengolah dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baru.

3) Indikator

Indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran ini adalah:

IPS:

- a. Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

- b. Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

PKN:

- a. Mengidentifikasi kebutuhan hidup berumah tangga.

Bahasa Indonesia:

- a. Menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan. Misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan.

4) Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari pembelajaran mengenal aktivitas manusia dan perubahannya adalah sebagai berikut:

IPS:

- a. Siswa dapat mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dengan baik dan benar.
- b. Siswa dapat menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dengan tepat.

PKN:

- a. Menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan. Misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan.

Bahasa Indonesia:

- a. Siswa dapat menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan. Misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan dengan tepat.

5) Materi Pembelajaran

- a. Kegiatan Sehari-hari Manusia yang Memengaruhi Perubahan Lingkungan
- b. Dampak Perubahan Lingkungan yang Disebabkan oleh Manusia
- c. Teks Cerita “Dampak Negatif Penggunaan Pestisida”

3 Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran dengan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* ini tidak jauh berbeda dengan bahan ajar seperti biasanya yang digunakan oleh guru. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 2 wujud benda dan cirinya pada pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

Dampak Penggunaan Pestisida

Pestisida merupakan bahan kimia beracun yang digunakan untuk mengendalikan jasad pengganggu aktivitas manusia. Di Indonesia petani yang paling banyak menggunakan berbagai jenis pestisida ialah petani sayuran, petani tanaman pangan, dan petani tanaman hortikula buah-buahan.

Pestisida memang banyak memberikan manfaat dan keuntungan. Keuntungan itu di antaranya: cepat menurunkan populasi jasad pengganggu tanaman, mudah dan praktis cara penggunaannya, mudah diproduksi secara besar-besaran, serta mudah diangkut dan disimpan. Manfaat lain adalah secara ekonomi penggunaan pestisida relatif menguntungkan.

Namun bukan berarti penggunaan pestisida tidak menimbulkan dampak buruk. Akhir-akhir ini disadari bahwa pemakaian pestisida, khususnya pestisida sintesis, ibarat pisau bermata dua. Di balik manfaatnya yang besar bagi peningkatan produksi pertanian, terselubung bahaya mengerikan.

Di balik manfaat yang besar bagi peningkatan produksi pertanian, terselubung bahaya mengerikan. Dampak buruk penggunaan pestisida dapat dikelompokkan atas 3 bagian sebagai berikut.

- a. Pestisida berpengaruh negatif terhadap kesehatan manusia.
- b. Pestisida berpengaruh buruk pada kualitas lingkungan.
- c. Pestisida meningkatkan perkembangan populasi jasad pengganggu tanaman.

Perhatikan keadaan lingkungan yang ada di daerah tempat tinggal mu. Apakah kamu melihat ada perbedaan kondisi lingkungan jika dibandingkan tahun-tahun sebelumnya?

Selain manusia, lingkungan juga mengalami perubahan. Selain disebabkan oleh faktor alam, perubahan lingkungan juga dapat disebabkan oleh tindakan

manusia. Berikut ini adalah beberapa contoh tindakan manusia yang dapat mempengaruhi perubahan lingkungan.

1) Perilaku sering membuang sampah sembarangan

Seiring pertambahan jumlah penduduk, volume sampah pun mengalami peningkatan. Sayangnya, banyak orang yang belum memiliki kesadaran untuk membuang sampah di tempat yang telah disediakan. Contohnya, perilaku membuang sampah ke sungai adalah pemandangan yang umum ditemui, khususnya di kota-kota besar. Tindakan tersebut menyebabkan aliran sungai menjadi tersumbat. Tindakan inilah yang saat ini mengakibatkan di kota-kota besar sering kali dilanda banjir ketika musim penghujan tiba.

2) Penggunaan pestisida secara berlebihan

Pestisida adalah bahan kimia beracun yang digunakan untuk membunuh hama pada tanaman pertanian. Pestisida memang banyak membantu petani dalam proses bercocok tanam. Namun, bukan berarti penggunaan pestisida tidak menimbulkan dampak buruk. Penggunaan pestisida secara berlebihan, khususnya pestisida buatan mengakibatkan bahaya mengerikan. Contohnya, pestisida dapat memengaruhi kesehatan manusia karena pestisida yang disemprotkan pada tanaman akan menempel pada buah dan sayuran yang kita makan.

Pemakaian pestisida dalam jumlah yang banyak dan dalam tempo yang lama akan mengakibatkan perubahan lingkungan. Contohnya, binatang-binatang yang tidak mengganggu, seperti cacing atau kupu-kupu juga akan ikut mati. Akibatnya keseimbangan ekosistem alam akan terganggu.

3) Penggunaan kendaraan bermotor

Energi untuk menggerakkan kendaraan bermotor berasal dari pembakaran bahan bakar fosil, seperti bensin atau solar. Sisa dari pembakaran bahan bakar tersebut adalah gas karbon dioksida. Dalam jumlah yang banyak karbon dioksida akan mencemari udara.

Dalam kehidupan sehari-hari sinar matahari yang masuk kebumi sebagian akan memantul kembali keluar angkasa. Sebagian besar sinar matahari yang dipantulkan akan diserap oleh gas karbon dioksida dan gas-gas lain di atmosfer yang disebut gas rumah kaca. Gas rumah kaca mengakibatkan sinar terperangkap di dalam bumi sehingga peristiwa tersebut dikenal sebagai efek rumah kaca karena peristiwanya sama dengan efek rumah kaca. Dalam rumah kaca, panas yang masuk akan terperangkap di dalam sehingga akan menghangatkan seisi rumah kaca tersebut. Meningkatnya jumlah gas rumah kaca akibat kegiatan manusia menyebabkan meningkatnya suhu rata-rata permukaan bumi yang dikenal dengan pemanasan global.

Efek pemanasan global pasti dapat kamu rasakan saat ini. Jika dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, suhu bumi semakin lama menjadi semakin panas. Salah satu buktinya terlihat dari mencairnya es di kutub. Es yang mencair mengakibatkan permukaan air laut meningkat dan menggenangi sejumlah tempat.

4) Penebangan hutan secara liar

Hutan selain berfungsi sebagai penghasil berbagai sumber daya alam, juga dijuluki sebagai paru-paru dunia. Hal ini disebabkan kemampuan tumbuh-tumbuhan menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen. Akan tetapi, penebangan dan pembakaran hutan secara liar akan mengakibatkan hutan menjadi gundul. Akibatnya, gas karbon dioksida terkumpul di angkasa dan mengakibatkan pemanasan global seperti yang telah kamu pelajari.

Selain mengakibatkan es kutub mencair, pemanasan global juga meningkatkan penguapan sehingga curah hujan meningkat. Perubahan ini pasti dapat kamu rasakan. Saat ini, hujan menjadi lebih sering turun jika dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Selain itu, penebangan hutan secara liar juga meningkatkan resiko banjir dan tanah longsor.

Pepohonan sangat penting bagi kehidupan di Bumi. Jadi, penebangan pohon harus dilakukan secara hati-hati dan disertai dengan usaha pelestariannya. Penebangan hutan harus disertai dengan penanaman kembali benih-benih pohon yang telah ditebang. Benih-benih ini akan tumbuh dan dapat menggantikan pohon-pohon yang telah ditebang. Penebangan hutan liar mengurangi fungsi hutan sebagai penahan air. Akibatnya, daya dukung hutan menjadi berkurang. Hilangnya habitat dan makhluk hidup serta musnahnya spesies hewan dan tumbuhan dapat terjadi akibat penebangan pohon yang tidak terkendali. Ada lagi masalah yang timbul, misalnya tanah longsor, banjir, dan kebakaran hutan.

5) Penggunaan detergen secara berlebihan

Setiap hari, kita menggunakan detergen untuk berbagai keperluan. Contohnya, untuk mencuci baju. Pada umumnya, detergen akan menghasilkan busa ketika digunakan. Dalam jumlah banyak, busa detergen dapat mencemari sungai. Busa detergen akan menutupi permukaan air sehingga sinar matahari tidak dapat menembus perairan. Proses fotosintesis tumbuhan air pun menjadi terganggu. Akibatnya, tumbuhan akan kekurangan makanan dan akhirnya akan mati. Selain itu, bahan kimia yang terdapat pada detergen juga berpotensi membunuh ikan-ikan yang ada disungai.

6) Penggunaan plastik

Saat ini kehidupan manusia nyaris tidak bisa dipisahkan dari plastik. Dalam segala aktifitas di manapun dan kapanpun, plastik telah menjadi bagian tidak terpisahkan. Padahal plastik memiliki dampak yang sangat mengerikan bagi lingkungan hidup dan kesehatan manusia. Untuk itu diperlukan sikap bijak untuk menghemat konsumsi plastik.

Semakin besar konsumsi akan plastik berarti semakin besar pula sampah plastik yang dihasilkan. Padahal plastik memiliki sifat *non-biodegradable* (sulit diuraikan). Diperlukan waktu hingga ratusan tahun, agar sampah plastik bisa terurai dengan sempurna. Sehingga selembar sampah plastik yang kita buang akan menjadi sampah hingga ratusan tahun yang selalu mengotori tanah, air, laut, bahkan udara. Untuk itu, sekali lagi, sikap bijak untuk menghemat konsumsi plastik amat dibutuhkan.

Limbah plastik menimbulkan dampak yang lebih besar terhadap pencemaran tanah. Limbah plastic akan menyebabkan menghambat pertumbuhan akar tanaman dalam tanah dan peresapan air dalam tanah sehingga mengurangi jumlah mineral yang masuk ke tanah. Selai itu limbah ini juga dapat mengganggu aliran udaradalam tanah sehingga mengakibatkan berkurangnya jumlah mikroorganisme pengurai. Keberadaan limbah plastik tidak terkontrol sehingga terus bertambah dari waktu ke waktu juga memerlukan lahan pembuangan plastic yang lebih luas, sedangkan lahan semakin berkurang. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan:

a) Membatasi penggunaan plastik

Sepertiga dari plastik yang diproduksi digunakan sebagai kemasan sekali pakai. Jika kita dapat mengurangi pemakaian ini, maka jumlah limbah akan dapat berkurang.

b) Mendaur ulang kembali plastik yang telah dipakai

7) Pembuangan limbah ke sungai

Air adalah sumberdaya bagi manusia yang sangat penting karena memenuhi kebutuhan hidup orang banyak, sehingga air perlu dilindungi kelestariannya agar tetap bermanfaat bagi kehidupan manusia serta makhluk hidup lainnya. Penggunaan air meningkat dengan seiringnya perkembangan penduduk dan perkembangan usaha yang memerlukan air. Air merupakan komponen lingkungan hidup yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh komponen lainnya. Air yang mempunyai kualitas buruk maka akan berdampak bagi kesehatan manusia dan berdampak pada kehidupan makhluk hidup lainnya. Pencemaran

lingkungan perairan memang sudah terjadi secara bertahun-tahun, namun kondisi tersebut belum menjadi persoalan yang serius karena dianggap tidak membahayakan. Dengan semakin meningkatnya kebutuhan manusia akan air bersih maka pencemaran air tersebut menjadi hal serius karena membutuhkan penanganan yang cepat dan tepat.

Di Indonesia banyak pabrik yang membuang limbah yang sudah diolah ataupun yang belum diolah ke perairan. Limbah yang dibuang ke perairan ini menyebabkan pencemaran air. Pencemaran air ini menimbulkan banyak masalah yang berhubungan dengan kesehatan. Salah satunya kemungkinan besar warga yang tinggal di daerah sungai akan memanfaatkan air sungai untuk kebutuhan sehari-hari. Pencemaran sungai terjadi karena perubahan kualitas air sungai karena masuknya limbah pabrik secara berlebihan. Limbah yang dibuang ke sungai telah menimbulkan pencemaran air dan mengganggu kehidupan air. Pencemaran oleh limbah industri akan tampak pada kondisi fisik pada air tersebut, misalnya perubahan warna pada air, bau yang kurang sedap. Seharusnya pabrik yang sedang memproduksi mempunyai tempat pembuangan limbah khusus, agar limbah pabrik tersebut tidak dibuang ke sungai dan tidak mencemari air sungai.

8) Rusaknya terumbu karang

Terumbu karang merupakan rumah bagi hewan-hewan laut. Warnanya yang indah membuat sebagian masyarakat mengambilnya untuk dijadikan hiasan. Pengambilan ini tentu mengancam keberadaan terumbu karang. Selain itu, para nelayan yang menangkap ikan dengan menggunakan bom yang merusak terumbu karang dibawahnya. Akibatnya, ikan-ikan kehilangan tempat tinggal. Ekosistem

laut menjadi terganggu. Jika dibiarkan, lambat laun ikan-ikan akan punah. Untuk memperbaiki ekosistem bawah laut yang rusak pemerintah dan para pemerhati lingkungan melakukan penanaman kembali terumbu karang yang rusak. Penanaman tersebut memang memerlukan waktu yang sangat lama agar ekosistem kembali baik.

9) Penambangan pasir di laut

Kegiatan penambangan juga dapat mengubah permukaan bumi. Sebagian besar bahan tambang berada di dalam tanah. Pengambilan bahan tambang dengan cara digali atau ditambang. Selain penambangan terbuka dan penambangan bawah tanah, ada juga cara lainnya yaitu pengerukan. Pengerukan merupakan cara lain yang digunakan untuk mengumpulkan logam-logam yang terendap di dalam batuan di dasar sungai atau sumber air lainnya. Kegiatan ini menyebabkan abrasi dan rusaknya pantai sehingga merusak ekosistem laut. Kegiatan ini juga dapat menenggelamkan pulau dan memengaruhi keseimbangan ekosistem ikan dan makhluk air lainnya.

10) Polusi

Polusi merupakan masuknya zat atau bahan-bahan berbahaya lainnya ke dalam lingkungan pada kadar membahayakan manusia. Polusi juga dapat menyebabkan menurunnya kualitas lingkungan sehingga membahayakan makhluk hidup yang ada di dalam lingkungan tersebut. Zat-zat atau bahan yang menyebabkan terjadinya polusi dinamakan polutan.

a) Polusi udara

Sumber polutan penyebab polusi udara umumnya berasal dari sisa pembakaran bahan bakar, seperti pembakaran batu bara di pabrik dan pembakaran BBM dari kendaraan bermotor. Sumber lain polutan udara yaitu pembakaran lahan dan hutan. Polusi udara dapat menyebabkan sesak napas, batuk, dan aneka penyakit mata.

b) Polusi air

Polutan penyebab polusi air dapat berasal dari limbah cair pabrik, limbah pertanian, limbah rumah tangga, sampah organik, dan logam berat.

d) Polusi tanah

Sampah dapat menjadi polutan yang menyebabkan terjadinya polusi tanah. Bahan-bahan seperti plastik, kaca, logam, dan insektisida merupakan polutan yang sukar diuraikan oleh dekomposer. Akibatnya, bahan-bahan tersebut akan menumpuk dan terbenam dalam tanah. Tanah seperti ini akan berkurang porositasnya. Insektisida dalam tanah juga dapat menyebabkan terbunuhnya makhluk hidup lain yang justru berguna bagi manusia. Tanah yang tercemar logam berat pun dapat mengganggu organisme yang hidup di dalam tanah.

10) Pemanasan Global

Meningkatnya suhu global diperkirakan akan menyebabkan perubahan-perubahan yang lain seperti naiknya permukaan air laut, meningkatnya intensitas fenomena cuaca yang ekstrim, serta perubahan jumlah dan pola presipitasi

(turunnya air dari atmosfer, misal hujan, salju). Akibat-akibat pemanasan global yang lain adalah terpengaruhnya hasil pertanian, hilangnya gletser, dan punahnya berbagai jenis hewan.

Disebut gas rumah kaca karena sistem kerja gas-gas tersebut di atmosfer bumi mirip dengan cara kerja rumah kaca yang berfungsi menahan panas matahari di dalamnya agar suhu di dalam rumah kaca tetap hangat. Dengan begitu, tanaman di dalamnya pun akan dapat tumbuh dengan baik karena memiliki panas matahari yang cukup.

b. Apakah Dampak Perubahan Lingkungan yang Disebabkan oleh Manusia?

1) Penebangan dan Pembakaran Hutan

Manusia melakukan penebangan dan pembakaran hutan secara liar demi membuka lahan pertanian dan pemukiman. Penebangan hutan juga dilakukan untuk mengambil kayu sebagai bahan pembuatan perlengkapan rumah tangga. Kegiatan tersebut tentu saja membuat hutan menjadi gundul. Populasi beberapa tumbuhan berkurang bahkan punah. Hewan-hewan hutan kehilangan tempat tinggal.

2) Eksploitasi Sumber Daya Laut

Eksploitasi sumber daya laut umumnya berupa penangkapan ikan secara tidak bertanggung jawab. Misal dengan menggunakan bom atau racun. Penggunaan bom dan racun selain mematikan ikan-ikan kecil, juga akan merusak terumbu karang.

3) Perburuan Liar

Perburuan liar terhadap hewan dan tumbuhan dapat mengakibatkan kelangkaan hewan dan tumbuhan tersebut. Jika tidak dihentikan, perburuan liar dapat mengakibatkan kepunahan. Akibatnya, keseimbangan ekosistem menjadi terganggu.



5) Perpindahan Penduduk

Perpindahan penduduk mengakibatkan daerah yang didatangi menjadi sangat padat karena jumlah pemukiman terbatas. Kepadatan jumlah penduduk ini akan memicu terbentuknya pemukiman kumuh. Lingkungan kotor di pemukiman kumuh memengaruhi kualitas kesehatan manusia dan menyebabkan pencemaran lingkungan semakin meningkat.

Kegiatan manusia seperti tersebut di atas dapat dicegah dengan cara sebagai berikut:

Tabel 2.3
Perilaku Manusia dan Pencegahannya

| No. | Perilaku Manusia yang Menyebabkan Perubahan Alam | Tindakan Pencegahan |
|-----|--|---|
| 1. | Penebangan dan pembakaran hutan | <ul style="list-style-type: none"> • Membuat/menetapkan uu tentang pelarangan penebangan hutan secara liar • Melakukan penyuluhan kepada masyarakat tentang dampak dan akibat dri penebangan hutan secara liar • Melakukan sistem tebang-pilih-tanam |
| 2. | Penggunaan bahan-bahan kimia dan pestisida secara berlebihan | <ul style="list-style-type: none"> • Menganjurkan penggunaan pupuk organik/pupuk kandang. • Melakukan penyuluhan kepada masyarakat tentang dampak dan akibat penggunaan pestisida secara berlebihan |
| 3. | Eksplorasi sumber daya laut | <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penyuluhan kepada masyarakat tentang bahaya pencemaran dan eksploitasi laut secara berlebihan, • Pengenalan cara penangkapan ikan yang aman dan berkelanjutan, |
| 4. | Perpindahan penduduk | <ul style="list-style-type: none"> • Memperbanyak lapangan kerja di daerah. • Memberikan pendidikan keterampilan. |

| | | |
|----|-------------------------------|--|
| 5. | Penggunaan kendaraan bermotor | <ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi atau menghentikan impor motor atau kendaraan bermotor (dibatasi). • Mengajukan penggunaan bahan bakar ramah lingkungan |
| 6. | Perburuan liar | <ul style="list-style-type: none"> • Membuat undang undang pelarangan perburuan liar • Membangun cagar alam • Membudidayakan hewan dan tumbuhan langka |
| 7. | Perusakan terumbu karang | <ul style="list-style-type: none"> • Membuat perundang-undangan pencegahan perusakan lingkungan dalam bentuk apapun. • Penanaman rasa cinta tanah air dan bangsa |

Manusia dan alam saling mempengaruhi. Kegiatan yang dilakukan manusia dapat mengakibatkan perubahan alam. Perubahan alam tersebut pada akhirnya akan mengakibatkan perubahan perilaku manusia.

Contoh perubahan perilaku manusia akibat perubahan alam adalah berubahnya mata pencaharian masyarakat. Sebelum manusia banyak mengeksploitasi alam, alam masih banyak menyediakan tanah yang subur sehingga banyak orang dapat bercocok tanam. Namun, setelah manusia melakukan berbagai kegiatan, seperti penambangan dan pembangunan pabrik-pabrik, tanah menjadi tidak subur. Oleh karena sawah-sawah tidak lagi produktif, banyak masyarakat beralih profesi. Banyak orang beralih profesi menjadi tukang bangunan, pedagang asongan, pekerja tambang, atau buruh pabrik.

Coba kamu amati daerah tempat tinggalmu. Bandingkan keadaan yang ada sekarang dengan tiga atau empat tahun yang lalu. Perubahan apa saja yang kamu temukan? Dari kegiatan sederhana tersebut, kamu akan menemukan banyak perubahan yang sudah terjadi di daerah sekitar tempat tinggalmu. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan yang di rencanakan atau tidak direncanakan, perubahan kecil atau besar, atau perubahan cepat atau lambat.

Banyak hal telah mengalami perubahan seiring perubahan zaman. Contoh perubahan yang paling terlihat adalah perubahan dalam teknologi komunikasi. Dahulu, orang berkomunikasi dengan cara yang sangat sederhana, misalnya dengan kentongan atau surat. Saat ini, orang berkomunikasi dengan menggunakan telepon genggam yang dimiliki berbagai fitur canggih atau melalui surat elektronik atau e-mail.

Perubahan dalam hal teknologi komunikasi tentu membawa pengaruh pada perubahan perilaku manusia. Contohnya, kita tidak perlu lagi pulang ke rumah atau warung telepon untuk berkomunikasi dengan orang lain di tempat jauh. Dengan telepon genggam, kita tetap dapat berkomunikasi sambil melakukan berbagai aktivitas lain.

a) Tahap-Tahap Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada Pembelajaran Mengenal Aktivitas Manusia Dan Perubahannya

Berikut ini adalah tahapan-tahapan pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* pada materi mengenal aktivitas manusia dan perubahannya:

Tabel 2.4
Tahap-tahap pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*

| No. | Tahap | Kegiatan |
|------------|--------------|--|
| 1. | Tahap 1 | Untuk membuka pembelajaran guru menerangkan materi dengan ceramah, menerangkan berbagai macam gambar mengenai aktivitas manusia dan perubahannya. |
| 2. | Tahap 2 | Pembagian kelompok secara heterogen. Kelompok yang dibentuk ada 6 kelompok dengan jumlah anggota 5-6 siswa. |
| 3 | Tahap 3 | Guru memberika instruksi diskusi jigsaw. Dilanjutkan dengan pembagian lembar diskudi dan lks kelompok. |
| 4. | Tahap 4 | Setiap anggota dalam kelompok adalah tim ahli (<i>tim expert</i>) yang memiliki tugas untuk mengerjakan dan mempelajari sub bahasan tertentu. Jadi dalam satu kelompok ada 5 tim ahli yang berbeda satu sama lain. |
| 5. | Tahap 5 | Tim ahli yang telah menyelesaikan tugasnya, berdiskusi dengan tim ahli dari kelompok lain. setelah berdiskusi, tim ahli kembali ke kelompok |

| | | |
|---|---------|---|
| | | asal untuk menyelesaikan LKS diskusi. |
| 6 | Tahap 6 | Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. |
| 7 | Tahap 7 | Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah mempresentasikan hasil kerjanya |

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar yaitu , “siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan, “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotoris.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Misalnya untuk dapat mengatakan baik, sedang, kurang, diperlukan adanya ketentuan atau ukuran yang jelas bagaimana yang baik, yang sedang, dan yang kurang. Ukuran itu dinamakan kriteria. Dapat dikatakan bahwa ciri penilaian adalah adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan atau apa adanya dengan kriteria atau apa harusnya.

Dengan demikian inti dari penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar adalah proses memberikan nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan-kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. dalam penilaian ini terlihat sejauh mana keefektifan dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pembelajaran atau perubahan tingkah laku siswa. oleh sebab itu, penilaian hasil belajar dan

proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses.

Sejalan dengan pengertian diatas maka penilaian bertujuan sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan mendeskripsikan kecakapan tersebut siswa dapat diketahuo pula posisi siswa dibandingkan siswa yang lainnya.
- b) Mengethaui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat perannya sebagai upaya memanusiaikan atau membudayakan manusia, dalam hal ini para siswa agarmenjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, keterampilan.
- c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan atau penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaanya. Kegagalan para siswa dalam hasil belajar yang dicapai hendaknya tidak dipandang sebagai kekurangan pada diri siswa semata-mata, tetapi juga bisa disebabkan oleh program pengajaran yang diberikan kepadanya atau oleh kesalahan startegi dalam melaksanakan program tersebut. Misalnya kurang tepatan dalam memilih dan menggunakan metode dan alat bantu pengajaran.

- d) Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa. dalam mempertanggung jawab kan hasil-hasil yang telah dicapainya, sekolah memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya. Laporan disampaikan kepada pihak yang berkepentingan, misalnya Kanwil Depdikbud, melalui petugas yang menanganinya. Sedangkan pertanggung jawaban kepada masyarakat dan orang tua disampaikan melalui laporan kemajuan belajar siswa (*raport*) pada akhir program, semester, dan caturwulan.

Sementara itu, Chitteden dalam Arifin Zainal (2014, h. 15) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar (*asement purpose*) adalah “keeping track, checking-up, finding-out, and summing up”.

- a) *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus menumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan peserta didik.
- b) *Checking up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai peserta didik dan bagian mana dari materi yang belum dikuasai.
- c) *Finding out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi nkekurangan, kesalahan, atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternative solusinya.
- d) *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan

ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

Selain tujuan penilaian hasil belajar diatas, berikut ini juga tujuan penilaian hasil belajar:

- a) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan;
- b) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran;
- c) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan;
- d) Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan;
- e) Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu;
- f) Untuk menentukan kenaikan kelas;
- g) Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Tujuan manapun yang hendak dicapai, seorang guru tetap harus melakukan evaluasi terhadap kemampuan peserta didik dan komponen-komponen pembelajaran lainnya.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

Ada dua pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar, yaitu penilaian yang mengacu kepada norma (Penilaian Acuan Norma atau *norm-referenced assessment*) dan penilaian yang mengacu kepada kriteria (Penilaian Acuan Kriteria atau *criterion referenced assessment*). Perbedaan kedua pendekatan tersebut terletak pada acuan yang dipakai. Pada penilaian yang mengacu kepada norma, interpretasi hasil penilaian peserta didik dikaitkan dengan hasil penilaian seluruh peserta didik yang dinilai dengan alat penilaian yang sama. Jadi hasil seluruh peserta didik digunakan sebagai acuan. Sedangkan, penilaian yang mengacu kepada kriteria atau patokan, interpretasi hasil penilaian bergantung pada apakah atau sejauh mana seorang peserta didik mencapai atau menguasai kriteria atau patokan yang telah ditentukan. Kriteria atau patokan itu dirumuskan dalam kompetensi atau hasil belajar dalam kurikulum berbasis kompetensi.

d. Macam-Macam Penilaian Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Sundjana Nana (2014, h. 22) yang secara garis besar membagi tiga ranah yaitu:

- a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek selanjutnya merupakan kognitif tingkat tinggi.

- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi.
- c) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

- 1) Ranah Kognitif
 - a) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata knowledge dalam taksonomi Bloom. Sekelipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dan undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.

Ada beberapa cara untuk mengingatkan dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, jembatan keledai, membuat singkatan bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat untuk pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik

bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Misalnya hafal satu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut, hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.

b) Tipe hasil belajar: Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.

Pemahaman dapat dibedakan kedalam tiga kategori. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjungsi kata kerja, subjek, dll. Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekspotransi yang diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis =, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

Meskipun pemahaman dapat dipilah menjadi tiga tingkatan di atas, perlu disadari bahwa menarik garis yang tegas diantara ketiganya tidaklah mudah.

Sejauh ini dengan mudah dapat dibedakan antara pemahaman terjemahan, penafsiran, dan eksplorasi, bedakanlah untuk kepentingan penyusunan soal tes hasil belajar.

c) Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-mengulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan. Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjaid proses pemecahan masalah. Kecuali itu, ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni suatu yang umum yang sifatnya untuk diterapkan pada situais khusus.

d) Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha untuk memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau baian-bagian sehingga jelas hieraknya atau susunan-susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari tiga aspek sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang kompherensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerja, untuk hal lain bagaimana sistematikanya.

e) Tipe hasil belajar: Sintesis

Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawaban yang belum dapat dipastikan. Mensintesisakan unit-unit

tersebar tidak sama dengan mengumpulkannya kedalam suatu kelompok besar. Mengartikan analisis sebagai memecahkan integritas menjadi bagian-bagian sintesis sebagai menyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah.

Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kereativitas juga beroperasi dengan cara berfikir divergen. Dengan kemampuan sintesis orang mungkin menentuka hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian guru. Tipe hasil belajar afektif pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang sederhana sampai tingkat yang kompleks,

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah,

situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tsb.
- d) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi system nilai, dll.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristik.

Penilaian Sikap (Afektif) dalam Permendikbud 53 Tahun 2015, sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran kegiatan kurikuler maupun ekstrakurikuler, yang meliputi sikap spiritual dan sosial. Dalam hal ini, penilaian sikap lebih ditujukan untuk membina perilaku sesuai budi pekerti dalam rangka pembentukan karakter peserta didik sesuai dengan proses pembelajaran.

a) Sikap spiritual

b) Sikap Sosial

Stimulus atau lontaran kasus yang diberikan guru hendaknya dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku baik sesuai agama peserta didik, hubungan dengan Tuhan (akhlak mulia), hubungan dengan sesama serta hubungan dengan lingkungan. Melalui aspek tersebut diharapkan peserta didik memiliki sikap budipekerti luhur, sikap sosial yang baik, toleransi beragama, dan peduli lingkungan.

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:

a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari);

b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;

c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;

d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;

- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

Hasil belajar seperti yang dikemukakan di atas tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Tipe hasil belajar psikomotoris berkenaan dengan keterampilan-keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu.

Penilaian keterampilan berdasarkan Permendikbud 53 Tahun 2015, dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kompetensi dasar aspek keterampilan untuk menentukan teknik penilaian yang sesuai. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (dunia nyata).

Salahudin (<http://www.gudangteori.xyz/2016/03/jenis-jenis-hasil-belajar-menurut-para.html>) menyatakan bahwa hasil belajar dapat muncul dalam berbagai jenis perubahan atau pembentukan tingkah laku seseorang antara lain:

- a) Kebiasaan
Kebiasaan yaitu cara bertindak yang dimiliki seseorang dan diperoleh melalui belajar. Cara tersebut bersifat tetap dan otomatis, selama hubungan antara individu yang bersangkutan dengan obyek tindakannya itu konstan. Kebiasaan pada umumnya dilakukan tanpa perlu disadari sepenuhnya.
- b) Keterampilan
Keterampilan adalah perubahan tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakkan serta dikoordinasikan oleh system syaraf. Keterampilan dilakukan secara sadar dan penuh perhatian, tidak seragam serta memerlukan latihan yang berkesinambungan.

c) Akumulasi Persepsi

Dengan belajar seseorang dapat memperoleh persepsi yang banyak mengenai berbagai hal, misalnya pengenalan simbol, angka atau pengertian dengan benda yang konkrit.

d) Asosiasi dan Hafalan

Teori asosiasi mengatakan bahwa belajar terjadi dengan ulangan atau pembiasaan, dimana anak diberikan stimulus sehingga menimbulkan reaksi. Hafalan adalah seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dan penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi wajar maupun yang dibuat-buat.

e) Pemahaman dan Konsep

Konsep diperoleh melalui belajar secara rasional. Pemahaman diperoleh dengan mencari jawaban atas pertanyaan mengapa dan bagaimana.

f) Sikap

Sikap adalah pemahaman, perasaan, serta kecenderungan dalam bertindak seseorang terhadap sesuatu. Sikap terbentuk karena belajar dan dapat terbentuk positif, netral, ataupun negatif.

g) Nilai

Nilai merupakan tolak ukur untuk membedakan yang baik dan yang jahat. Nilai diperoleh melalui belajar yang bersifat etis. Perolehan nilai dapat terjadi secara bertahap mulai dari kepatuhan atau mempersamakandiri dan internalisasi.

h) Moral dan Agama

Moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan bersama dengan manusia lain. Sedangkan agama merupakan penerapan nilai-nilai yang bersifat transendental dan ghaib. Dalam hal ini dikenal dengan konsep Tuhan dan iman kepada-Nya.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tidak lepas dari peran orang tua yang tetap mengambil peran untuk mendidik. Lingkungan juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan. Harus ada dorongan *intern* dan *outer* yang mendukung dan berpengaruh baik untuk hasil belajar yang diharapkan.

e. Jenis Hasil Belajar

Dilihat dari fungsinya, jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses mengajar itu

sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan demikian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

- 2) Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir caturwala, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler yang dikuasai oleh siswa. Penilaian ini berorientasi pada produk, bukan kepada proses.
- 3) Penilaian diagnostic adalah penilaiain yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengadaaan remedial.
- 4) Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga tertentu.
- 5) Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditunjukkan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

f. Penilaian Hasil Belajar di SD

Penilaian hasil belajar di Sekolah Dasar Negeri Citepus yang peneliti pilih untuk melakukan penelitian, tidak jauh berbeda dengan ketentuan penilaian di sekolah-sekolah lain, khususnya sekolah berstatus negeri. Hal itu terjadi karena sudah ada ketentuan yang diberlakukan oleh pemerintah kepada masing-masing Sekolah Dasar Negeri untuk ketentuan penilaian hasil belajar peserta didik di

tahapan-tahapan proses pembelajaran, baik itu ulangan harian, ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS) Pada penelitian ini, ruang lingkup penilaian yang akan peneliti lakukan, yaitu hanya pada penilaian kognitif saja dengan menggunakan penerapan PAP (penilaian acuan patokan/penilaian acuan kriteria, *criterion-referenced evaluation*) berdasarkan skala 100. Penilaian yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan pembelajaran dengan *cooperative learning tipe jigsaw* ini diperoleh dari hasil pengetahuan siswa atau ranah kognitif.

g. Penerapan Penilaian Hasil Belajar pada Materi Mengenal Aktivitas Manusia dan Perubahannya

Penerapan penilaian dalam penelitian ini hanya pada penilaian kognitif yang diperoleh dari hasil penilaian pretest, LKS diskusi merupakan lembar kerja yang harus diisi siswa pada saat siswa berdiskusi kelompok dan posttest. Selain itu penilaian diperoleh dari siswa yang mampu aktif dikelas baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan guru dalam kuis. Kuis ini digunakan oleh guru untuk memberi penekanan materi pada siswa setelah kegiatan diskusi serta penilaian kelompok dengan kriteria-kriteria tertentu.

Ketepatan menjawab pertanyaan dan ketepatan waktu dalam mengumpulkan hasil diskusi juga diperhitungkan dalam memperoleh hasil penilaian dalam materi mengenal aktivitas manusia.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.5

Penelitian Terdahulu yang Relevan

| No. | Peneliti | Judul dan Tahun | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|-----|-------------------|--|---|---|---|
| 1. | Irma Rismayanti | Judul : Penggunaan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Jigsaw</i> Untung Meningkatkan Sikap Toleransi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Di Indonesia Dalam Pembelajaran IPS. Tahun: 2015 | Dalam penelitian dihasilkan sebanyak 82,35% siswa yang telah mencapai KKM. | a. Menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning tipe jigsaw</i> . b. Pembelajaran IPS yang digunakan. c. Peningkatan Hasil belajar siswa yang menjadi tujuan penelitian | a. Materi yang digunakan. b. Objek penelitian. c. Tempat penelitan. d. Peningkatan Sikap Toleransi |
| 2. | Ningsih Fajar Ayu | Judul: Penggunaan Model <i>Cooperative Learning tipe Jigsaw</i> Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Materi Keberagaman Suku Bangsa | Dari hasil penelitian yang dilakukan telah menghasilkan 90% telah mencapai KKM. | a. Menggunakan model pembelajaran <i>cooperative learning tipe jigsaw</i> . b. Pembelajaran IPS yang digunakan. c. Peningkatan Hasil Belajar siswa yang menjadi tujuan | a. Materi yang digunakan. b. Objek penelitian. c. Tempat penelitan. d. Peningkatan Sikap Percaya diri. |

| | | | | | |
|--|--|--|--|------------|--|
| | | Dan Budaya Setempat Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar. Tahun: 2015 | | penelitian | |
|--|--|--|--|------------|--|

C. Kerangka Pemikiran

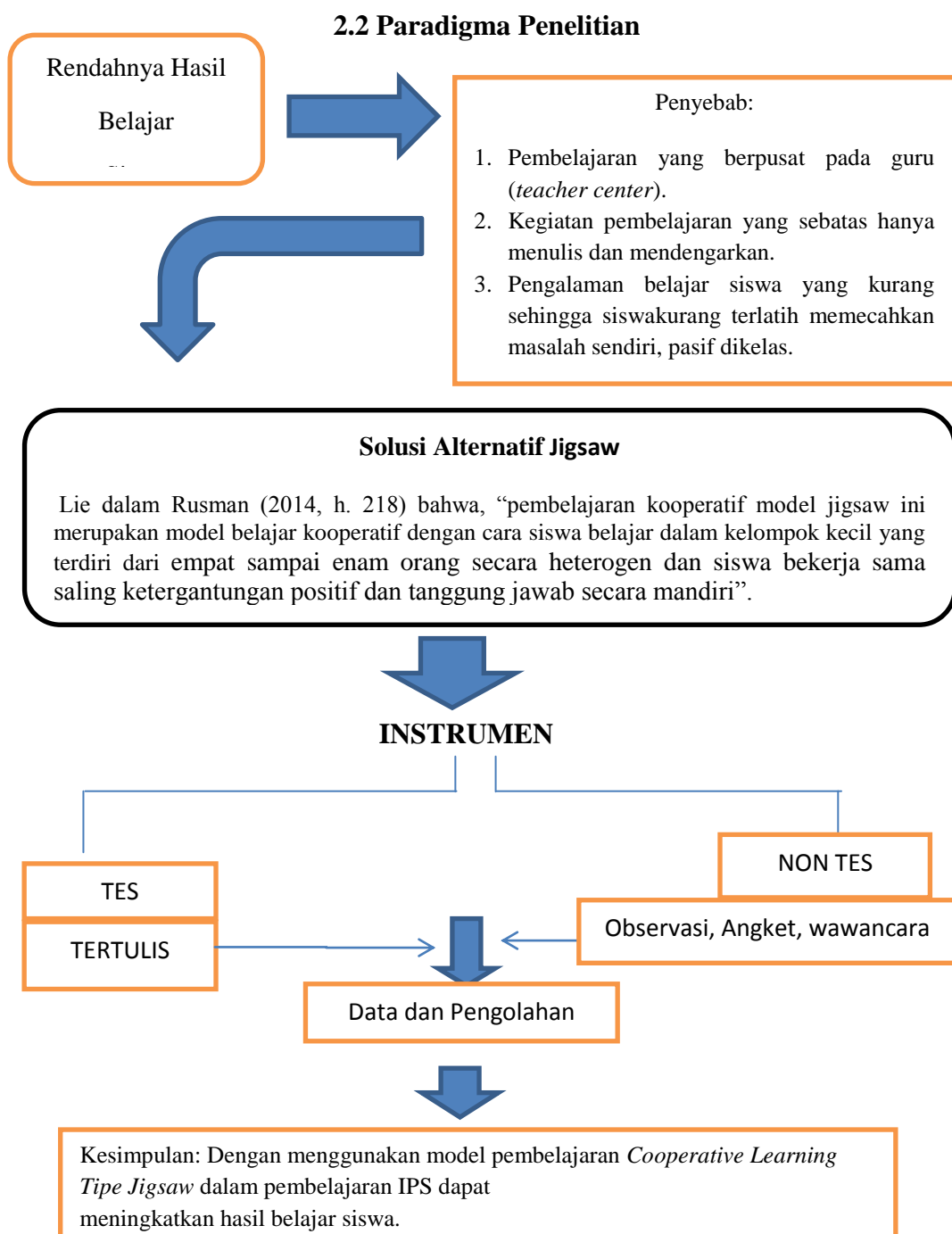
Berdasarkan pengalaman yang diperoleh siswa kelas V SDN Citepus, Kegiatan siswa selama proses pembelajaran hanya sebatas mendengarkan dan menulis, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal *teacher center* . Pengalaman belajar siswa dalam belajar pun tidak banyak. Akibatnya, siswa tidak terlatih untuk dapat menemukan, dan memecahkan masalah secara kritis dan kreatif di kelas.

Atas dasar hal tersebut maka peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada pelajaran IPS materi mengenal aktivitas manusia dan perubahannya di SDN Citepus. Metode yang digunakan adalah metode diskusi kelompok dan ceramah, metode ini dipilih karena memudahkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat saling bertukar pikiran dari sesama teman kelompoknya. Selain itu guru juga bisa mengarahkan dan membimbing siswa pada diskusi kelompok tersebut. dan media yang digunakan adalah media gambar yang berkaitan dengan materi, media ini dipilih karena mudah diperoleh serta mudah dan murah selian itu, memudahkan

siswa untuk memahami materi dan melibatkan siswa aktif baik secara individu atau kelompok.

Media ini digunakan untuk memudahkan keterbatasan ruang dan waktu. Secara konseptual mengenai kerangka pemikiran atau paradigma penelitian dalam penelitian sebagaimana tampak pada diagram berikut ini:

Gambar



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar; landasan berpikir karena dianggap benar; Asumsi merupakan titik pangkal penelitian yang berupa teori, bukti-bukti dan dapat pula berupa pemikiran peneliti sendiri. Asumsi mesti sudah merupakan suatu yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan kebenarannya. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru dianggap memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*.
- b) Sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran di sekolah dianggap memadai.
- c) Kemampuan dalam satu kelas siswa yang dianggap sama satu sama lain.
- d) Penerapan pembelajaran dalam kurikulum Nasional yang dianggap berjalan sesuai dengan mestinya.

3. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam Mata pelajaran IPS” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 kelas V SDN Citepus Kecamatan Cicendo Kota Bandung).