**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakikat Belajar dan Pembelajaran**
2. **Definisi Belajar dan Pembelajaran**
3. **Definisi Belajar**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan ajuan interaksi, baik yang bersifat ekplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kuriulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling berkerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Keberhasilan suatu program pengajaran diukur berdasarkan tingkatan perbedaan secara berfikir, merasa dan berbuat para siswa sebelum dan sesudah memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dalam menghadapi situasi yang serupa.

Menurut Slamet (1991: 12) menyatakan bahwa : “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhansebagai hasil pengalaman itu sendiri dalam interkasi denganlingkungannya”.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Gagne (1970:11) mengemukakan bahwa:

“Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja, melainkan oleh perbuatannya yang mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Belajar terdiri dari tiga komponen penting yakni a) kondisi eksternal, yaitu stimulus dari lingkungan dalam acara belajar, b) kondisi internal yang menggambarkan keadaan internal danproses kognitif siswa, dan c) hasil belajar yang menggambarkan informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif ”.

Jadi belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik yang bersifat relatif tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya. Ciri khas bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut, yaitu dari belum tahu menjadi tahu dan dari yang belum mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku yang dimaksud meliputi perubahan berbagai aspek, yaitu:

* + 1. Perubahan aspek pengetahuan yaitu semata-mata mengetahui apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.
    2. Perubahan aspek keterampilan yaitu kemampuan untuk mengkoordinasi mata, jiwa dan jasmaniah ke dalam suatu perbuatan yang kompleks sehingga dapat melakukan tugasnya dengan mudah, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak terampil menjadi terampil.
    3. Perubahan aspek sikap yaitu respon emosi seseorang terhadap tugas tertentu yang dihadapinya, misalnya dari ragu-ragu menjadi mantap atau yakin, dari tidak sopan menjadi sopan, dari kurang ajar menjadi terpelajar.

1. **Definisi Pembelajaran**

“Menurut Gagne dan Briggs (1979:3) Instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal “.

1. **Prinsip Belajar**

Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu memiliki struktur, penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.

1. Belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar itu proses kontinyu maka harus tahap demi tahap menurut discovery;
3. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery;
4. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapai;
5. Belajar memerlukan saran yang cukup,sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
6. Belajar perlu lingkungan yang menantang, dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya ber-eksplorasi dan belajar dengan efektif;
7. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya;

Slameto, (199: 27) mengemukakan pendapatnya tentang prinsip belajar, bahwa:

“Belajar adalah proses kontinyuitas, sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan, menimbulkan respon yang diharapkan dan repetisi dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian atau ketrampilan/sikap itu mendalam pada siswa”.

Dari prinsip yang telah dikemukakan di atas dapat dipakai sebagai acuan bagi kita untuk menyusun prinsip-prinsip belajar yang lebih sesuai dan menerapkannya dalam proses pembelajaran.

1. **Hasil Belajar**
2. **Definisi Hasil Belajar**

Dimyati dan Mudjiono (2010: 250-251) memberikan pengertian tentang hasil belajar, bahwa:

“Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (Ismunandar, 2010:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya”.

Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Proses itu adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pngajaran yang terdiri dari empat unsur utama yaitu tujuan, bahan, metode atau pendekatan dan alat serta penilaian.

Hasil belajar merupakan indikator yang paling mudah untuk menentukan dan mengetahui serta menilai tingkat keberhasilan siswa dalam setiap mata pelajaran. Terdapat tiga ranah dalam pembelajaran yaitu:

1. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar siswa ada enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
2. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, bereaksi, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor, berupa penilaian pada aspek keterampilan psikomotor, misalnya simulasi, mendemonstrasikan, menampilkan, dan memanipulasi.
4. **Tes Hasil Belajar**

Untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka perlu diadakan tes hasil belajar. Adapun dasar-dasar penyusunan tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Tes hasil belajar harus dapat mengukur apa-apa yang dipelajari dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku.
2. Tes hasil belajar disusun sedemikian sehingga benar-benar mewakili bahan yang dipelajari.
3. Bentuk pertanyaan tes hasil belajar hendaknya disesuaikan dengan aspek-aspek tingkat belajar yang diharapkan.
4. Tes hasil belajar hendaknya dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar.
5. **Tipe Hasil Belajar**

“Tipe Hasil Belajar Menurut Nana Sudjana (2010:22), tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam suatu pengajaran terdiri dari 3 macam yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan yang harus nampak sebagai hasil belajar”.

Sebagaimana disebutkan di atas, maka unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek pengajaran adalah sebagai berikut:

1. **Ranah Kognitif**

Tipe hasil belajar bidang kognitif ini terbagi menjadi 6 poin, yaitu tipe hasil belajar:

1. Pengetahuan hafalan *(Knowledge),* yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Merupakan jembatan untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya.
2. Pemahaman *(Komprehention),* yaitu kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep.
3. Penerapan *(Aplikasi),* yaitu kesanggupan menerapkan dan mengabtraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru, misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu.
4. Analisis, yaitu kesanggupan memecahkan, menguasai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur atau bagian yang mempunyai arti.
5. Sintesis, yaitu kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.
6. Evaluasi, yaitu kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pendapat yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya.

1. **Ranah Afektif**

Tipe hasil belajar bidang afektif disini berkenaan dengan sikap. Bidang ini kurang diperhatikan oleh guru, tetapi lebih menekankan bidang kognitif. Hal ini didasarkan pada pendapat beberapa ahli yang mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar dari yang sederhana ke yang lebih komplek, yaitu:

1. *Reciving atau attending,* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang dating kepada siswa, baik dalam bentuk masalah, situasi, dan gejala.
2. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
3. *Valuing* atau penilaian, yakni berhubungan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
4. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lainnya, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

1. **Ranah Psikomotor**

Tipe hasi belajar bidang psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan *(skill)* dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu:

1. Gerakan refleks, yaitu keterampilan pada gerakan yan g tidak sadar.
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan tidak dasar.
3. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dan lain-lain.
4. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decurvise,* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.
7. **Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya ada faktor dari dalam (*Internal*) dan faktor dari luar (*Eksternal*) yang dikemukaakan oleh Slameto, (2003:64). Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor dari dalam (*Internal*)
2. Faktor biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal dan tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak,panca indra, anggota tubu. kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

1. Faktor psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal- hal berikut. Pertama Intelegensi. Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua,kemauan. Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

1. Faktor dari Luar (Eksternal)
2. Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak- anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

1. Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekola, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

1. Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstrn yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga- lembaga pendidikan nonformal, seperti khursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain- lain.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa banyak faktor yang dapat meningkatkan belajar siswa dimana faktor tersebut datang dari dalam diri siswa (*Internal)* dan faktor yang datang dari luar diri siswa (Eksternal). Dengan memperhatikan faktor- faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab- penyebab terhambatnya.

1. **Aktivitas Belajar**
2. **Definisi Aktivitas Belajar**

“Aktivitas belajar adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam pembelajaran siswa lah yang menjadi subjek, dialah pelaku kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut keaktifannya. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari  siswa dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar (Dimyati, 1999: 262)”.

Siswa merupakan suatu oraganisasi yang hidup, dalam dirinya terkandung banyak kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Dalam diri masing- masing siswa tersebut terdapat “prinsip aktif” yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif mengendalikan tingkah lakunya. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Potensi yang hidup perlu mendapat kesempatan berkembang ke arah tujuan tertentu.

Pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan aktivitas (keaktifan) dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

1. **Jenis-jenis Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar banyak macamnya. Para ahli mencoba mengadakan klasifikasi, antara lain Paul D. Dierich (Dimyati, 1999: 266) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar- gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): Mengemukakan fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis : Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar: Menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental: Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional: Minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut diatas, dan bersifat tumpang tindih (Walgito. 2003:136).
9. **Upaya pelaksanaan aktivitas dalam pembelajaran**

Asas aktivitas dapat diterapkan dalam semua kegiatan dan proses pembelajaran. Untuk melaksanakan asas ini, dipilih alternatif pendayagunaan seperti yang dikemukakan oleh Burton (dalam Walgito. 2003: 137) yakni:

1. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam kelas. Asas aktivitas dapat dilaksanakan dalam setiap tatap muka dalam kelas yang terstruktur, baik dalam bentuk komunikasi langsung, kegiatan kelompok, belajar independen.
2. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sekolah masyarakat. Dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam bentuk membawa kelas kedalam masyarakat, melalui metode karyawisata, survei, pelayanan masyarakat, dan sebagainya.
3. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dengan model Kooperatif teknik *Jigsaw*. Pembelajaran dititik beratkan pada keaktifan siswa dan guru bertindak sebagai fasilitator dan nara sumber, yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat menggunakan model kooperatif teknik *jigsaw*. Karena model ini merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Aktivitas-aktivitas pembelajaran yang diharapkan bukan hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi siswa dituntut untuk aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan akhirnya menyimpulkan.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw***
2. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw***

Sukamto (Trianto, 2007: 53) mengemukakan pendapatnya bahwa:

“Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam merencanakan aktivitas pembelajaran”.

Model pembelajaran ini digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Model belajar kooperatif jigsaw merupakan model belajar kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai enam orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Setiap anggota kelompok adalah bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikannya kepada anggota kelompok, dalam suasana kooperatif dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi meningkatkan keterampilan komunikasi.

Johnson (Trianto, 2007: 54) menyatakan bahwa :

“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. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok , yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok”.

*Jigsaw* adalah salah satu teknik atau metode pembelajaran kooperatif ( cooperatif Learning) yang membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 orang belajar secara hetorogen dengan dua tingkatan yakni kelompok asal dan kelompok ahli.dalam proses pembelajaran pertama- tama guru harus membagi kelas kedalam beberapa kelompok berdasarkan pertimbangan tertentu.

Teknik *Jigsaw* merupakan teknik pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok sehingga siswa bekerja dan bertanggung jawab secara mandiri karena setiap siswa mempunyai bagian masing- masing untuk membahas materi yang di bagi.

Menurut Anita Lie (2002:31) model pembelajaran *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekadar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *Cooperative Learning*, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu:

1. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untu menciptakan kelompok kerja yang efektif, mengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan.

1. Tanggung jawab perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif learning, setiap siswa akan merasa tanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran koopertif learning membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

1. Tatap muka

Dalam pembelajaran kooperatif learning setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajaran membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

1. Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

1. 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. Untuk langkah- langkah prilaku guru menurut model pembelajaran kooperatif yang diuraikan oleh Arends (1997) adalah sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini.

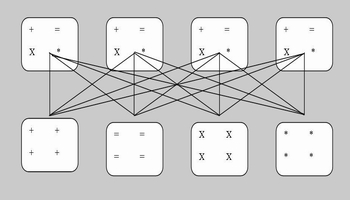
Tabel 2.1

Sintaks Pembelajaran Kooperatif

|  |  |
| --- | --- |
| Fase | Tingkah Laku Guru |
| Fase 1  Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar |
| Fase 2  Menyajikan informasi | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan |
| Fase 3  Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok- kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. |
| Fase 4  Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. |
| Fase 5  Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing- masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. |
| Fase 6  Memberikan penghargaan | Guru mencari cara- cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok. |

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut (Arends, 1997).

Kelompok Asal



Kelompok Ahli

Gambar 2.1

lustrasi Kelompok Jigsaw

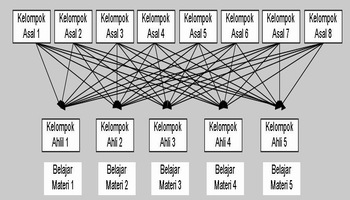
1. **Prinsip- prinsip penggunaan model kooperatif teknik *Jigsaw***

Menurut Anita Lie (2005) ada lima prinsip dalam pembelajaran kooperatif model *jigsaw*, yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif (positif Interpendence), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelsaian tugas tergantung apa ada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (individual accountability), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Olehkarena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (face to fece promation interaction), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima imformasi dari kelompok lain.
4. Partisifasi dan komunikasi (participation communication), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.
6. **Langkah-langkah dalam penerapan teknik Jigsaw adalah sebagai berikut:**

Langkah-langkah pembelajaran teknik *Jigsaw* (Trianto, 2007:58), yaitu:

1. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam tipe Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Misal suatu kelas dengan jumlah 40 siswa dan materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajarannya terdiri dari 5 bagian materi pembelajaran, maka dari 40 siswa akan terdapat 5 kelompok ahli yang beranggotakan 8 siswa dan 8 kelompok asal yang terdiri dari 5 siswa. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.



Gambar 2.2

Contoh Pembentukan Kelompok Jigsaw

1. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
2. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
3. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
4. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
5. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan *Jigsaw* untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
6. **Tujuan model kooperatif teknik *Jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et al. (2000:96), yaitu:

1. **Hasil belajar akademik**

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

1. **Penerimaan terhadap perbedaan individu**

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

1. **Pengembangan keterampilan sosial**

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

1. **Kelebihan dan Kelemahan model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw***
2. **Kelebihan Pembelajaran Kooperatif teknik *Jigsaw***

Menurut Roy Killen (1996:114), model kooperatif teknik *jigsaw* memiliki kelebihan antara lain:

“Belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru. interaksi yang terjadi dalam bentuk kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa”.

1. **Kelemahan Pembelajaran Kooperatif teknik *Jigsaw***

Model kooperatif teknik *jigsaw* memiliki beberapa kelemahan, sehingga dapat menjadi kendala ketika menerapkan model ini dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka oleh karena itu dalam aplikasi model ini dilapangan yang harus kita cari adalah jalan keluarnya.

Menurut Roy Killen (1996:114), model kooperatif teknik *jigsaw* memiliki kelemahan-kelemahan antara lain:

1. Prinsip utama pola pembelajaran ini adalah ‘peer teaching” pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain.
2. Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak memiliki rasa kepercayaan diri.
3. Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh pendidik dan ini biasanya dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelompok tersebut.
4. Awal penggunaan metode ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya membutuhkan waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
5. Aplikasi metode ini  pada kelas yang besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit, tapi bisa diatasi dengan model team teaching.
6. **Hakikat Pembelajaran IPS SD**
   1. **Pengertian IPS**

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di Negara- negara barat termasuk Australia dan Amerika Serikat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar (SD) meliputi dua kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa sekarang.

Menurut Numan Somantri (Sapriya, 2009:11) dalam bukunya menyatakan bahwa:

“Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adapatasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humanior, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Saidihardjo (2005: 109) dalam bukunya mengatakan pula, bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial. Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial ataupun pengetahuan sosial bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, yang berguna bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat”.

* 1. **Karakteristik Pendidikan IPS**

Dalam hal ini ada beberapa ciri dan sifat dari pemblajaran IPS yang membedakan dengan pmbelajaran dengan ilmu- ilmu sosial lainnya sebagaimana dikemukakan A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, 2009:8), yaitu:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis,rasional dan analisis.
3. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan / menghubungkan bahan- bahan dari berbagai disiplin ilu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalama, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa depan baik di lingkunan fisik / alam maupaun budayanya.
4. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah),sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses intrnalisasi secara mantap dan dan atif pada diri peserta didik agar memiliki kebiasaan adan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakatnya.
5. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilan.
6. Berusaha untuk memuaskan setiap peserta didik yang berbeda melalui program maupun pembelajaranya dalam arti memperhatikan minat peserta didik dan masalah- maslah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupan.

Dengan menyimak ciri- ciri/ karakteristik IPS di atas, harus dapat membedakan antara pembelajaran IPS dengan pembelajaran- pembelajaran lain, baik di tingkat pendidikan dasar dan menengah maupun yang ada di lingkungan Pendidikan Tinggi. Pembelajaran IPS adalah bagaimana membina kecerdasab social siswa yang mampu berfikir kritis,analitis,kratif,inovatif, dan berkpribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis serta menelaah kehidupan nyatayang dihadapinya.

* 1. **Pembelajaran IPS di sekolah Dasar**

Pada intinya, IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang pendidikan, didalemnya mencakup seluruh aspek kehidupan sosial manusia dan dengan lingkungannya, kehidupan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang serta mempelajari bagaimana manusia tersebut berusaha memenuhi seluruh kebutuhannya dan menyelesaikan seluruh permasalahan yang dihadapannya.

Jadi, tugas seorang guru pada mata pelajaran IPS adalah untuk mengetahui dan mengembangkan kemampuan anak didik sedemikian rupa sehingga mereka mampu mengerti dirinya sendiri maupun orang lain secara lebih baik, mampu mengisi kehidupanya dengan lebih efektif, turun membantu mengembangkan masyarakat dengan kamampuan dan membantu dan proses perubahan masyarakat.

* 1. **Ruang Lingkup IPS**

Adapun ruang lingkup dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dalam KTSP menurut Darningsih, (2006:62) adalah ada meliputi beberapa aspek :

Manusia, tempat dan lingkungan.

Waktu, keberlanjutan dan perubahan.

Sistem sosial dan budaya.

Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

1. **Kaitan Penggunaan Model Kooperatif teknik** ***Jigsaw* dengan hasil belajar**

Model kooperatif teknik jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai enam orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Setiap anggota kelompok adalah bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikannya kepada anggota kelompok, dalam suasana kooperatif dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi meningkatkan keterampilan komunikasi.

Menurut Arends, (Budiningarti, 1998: 29) dalam bukunya mengatakan bahwa:

*“Jigsaw* adalah salah satu teknik dari model pembelajaran kooperatif, yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4-5 orang siswa. Materi akademis disajikan kepada siswa dalam bentuk teks atau tugas dan setiap siswa bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian materi tersebut kepada anggota timnya”.

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok memecahkan suatu permasalahan. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda, ada yang kemampuannya tinggi, sedang dan rendah, ditugaskan untuk mempelajari suatu unit tertentu. Untuk itu materi dibagi sebanyak anggota kelompok dimana masing-masing siswa bertanggungjawab mempelajari bagian yang didapat. Setelah dipelajari mereka berkumpul untuk saling memberitahu apa yang telah dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi kuis, daftar pertanyaan, berdiskusi dan lain-lain. Dengan demikian semua siswa dalam kelompok inti memperoleh pengetahuan dari semua anggota kelompok.

Model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw secara teoritis dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan prestasi belajar dan secara emperik hanya diukur pada tingkat kognitif saja serta aktivitas siswa. Untuk membuktikan keandalan model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw, maka model pembelajaran teknik jigsaw efektif untuk pembelajaran IPS. Disamping pemilihan model pembelajaran yang tepat konsep diri juga merupakan salah satu variabel yang menentukan dalam proses pendidikan, khususnya konsep diri akademik.

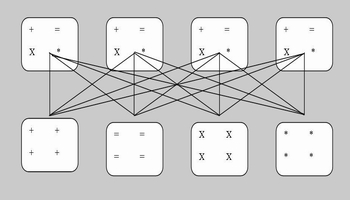
“*Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, A., 1994: 21)”.

Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topic pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim / kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Arends, (Budiningarti, 1998:35) menggambarkan hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli, seperti pada gambar di bawah ini:

Kelompok Asal



Kelompok Ahli

Gambar 2.3

Ilustrasi Kelompok Jigsaw

Pembelajaran kooperatif dengan model *Jigsaw* mempunyai karakteristik atau ciri sebagai berikut :

1. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan memperhatikan keheterogenan.
2. Bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.
3. Terdapat kelompok asal dan kelompok hasil yang saling bekerjasama.

Pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw diharapkan dapat meningkatkan kreativitas berdiskusi siswa, hal ini dapat terlihat dari sikap siswa yang mempunyai keberanian untuk bertanya, mengemukakan ide atau gagasan, dan juga menyanggah ide atau gagasan, sehingga proses belajar siswa lebih menarik dan hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

1. **Materi IPS di SD**

Perkembangan Kerajaan Bercorak Islam di Indonesia dipelajari siswa karena merupakan sejarah yang harus diketahui sehingga siswa dapat memahami dan mengetahui sejarah perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia. Pengaruh agama Islam yang kian meluas di barengi dengan munculnya kerajaan- kerajaan yang bercorak Islam. Dengan demikian materi sejarah perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia sangat baik untuk dipelajari siswa. Dalam hal ini peneliti mengambil materi dari buku Aktif Belajar IPS untuk kelas V SD (Zuber. A, 2009: 26-34).

1. **Kerajaan Samudra Pasai**

Kerajaan Samudra Pasai berdiri pada abad ke- 13.pendiri kerajaan itu adalah *Sultan Malik Al saleh*.Samudra Pasai terletak di aceh Utara,deket dengan kawasan selat Malaka. Wilayah Samudra Pasai merupakan jalur penghubung laut yang ramai antara Arab, India, dan Cina.

1. **Kerajaan Aceh**

Sejarah berdirinya kerajaan Aceh berawal ketika protugis berhasil menguasai Malaka pada tahun 1511. Para pedagang Islam yang sebelumnya berdagang di Malaka enggan melakukan perdagangan dengan Portugis. Kerajaan Aceh didirikan oleh Ali Mughayat Syah (1514-1528). Pusat pemerintahannya berada di Kotaraja atau Banda Aceh.

1. **Kerajaan Demak**

Kerajaan Demak muncul sekitar tahun 1500.Kerajaan ini didirikan oleh Raden Patah. Ia memerintah hingga tahun 1518. Sebelum menjadi kerajaan besar, Demak merupakan daerah kekuasaan Kerajaan Majapahit. Demak adalah sebuah kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa. Peninggalan sejarah Kerajaan Demak yang terkenal adalah Masjid Demak, di bangun pada tahun 1478 oleh Wali Sanga.

1. **Kerajaan Pajang**

Letak Kerajan Pajang di Jawa Tengah pendiri Kerajaan Pajang adalah Pangeeran Hadiwijaya atau Jaka Tingkir (1568-1582). Ia menjadi Sultan Setelah memindahkan pusat pemerintahan kerajaan Demak ke Pajang. Sebelum menjadi raja, Sultan Hadiwijaya banyak dibantu oleh Kiai Ageng Pamanahan,Kiai Panjawi dan Sutawijaya. Sutawijaya memindahkan pusat pemerintahan dari Pajang ke Mataram.

1. **Kerajaan Mataram Islam**

Sriwijaya memimpin Kerajaaan Mataram di tahun 1586 hingga 1601. Ia bergelar *Penambahan Sanapati Ing Alaga Sayidin panatagama*, artinya panglima perang pemimpin Agama. Kemudian, ia lebih dikenal sebagai Penambahan Sanapati. Penambahan Sanapati melakukan perluasan kekuasaan hingga ke Surabaya, Ponorogo, Madiun, Pasuruan, Blambangan, Cirebon, dan Galuh.

1. **Kerajaan Cirebon**

Kerajaan Cirebon terletak di Jawa Barat. Kerajaan ini didirikan olehSyarif Hidayattullah atau Sunan Gunung Jati. Syarif Hidayatullah adalah seorang ulama yang gigih menyebarkan agama Islam. Kerajaan Cirebon terus berkembang selama kepemimpinannya. Sepeninggal Syarif Hidayatullah, Cirebon mulai mengalami kemunduran. Akibat campur tangan VOC Belanda, Cirebon mengalami perpecahan. Kerajaan Cirebon terbagi menjadi dua Wikayah, yaitu Kesepuhan dan Kanoman.

1. **Kerajaan Banten**

Seperti halnya Kerajaan Cirebon, Kerajaan Banten juga didirikan oleh Syarif Hidayatullah. Pada mulanya, Kerajaan Banten berada di bawah kekuasan Kerajaan Demak. Raja Banten yang pertama adalah Sultan Hasanuddin (1552-1570), putra tertua syarif Hidayatullah. Di bawah pemerintahannya, Banten mengalami Kemajuan di bidang perdagangan. Puncak kejayaan Banten tercapai pada masa pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa (1651-1682). Peninggalan kerajaaan Banten yang merupakan benda dan bangunaan bersejarah, antara lain Keraton Srosowan, Masjid Banten dan Keraton Kaibon.

1. **Kerajaan Gowa- Tallo**

Kerajaan Gowa- Talo sering disebut*Kerajaan Makasar*. Pada mulanya Gowa- Tallo adalah dua kerajaan yang Merdeka.Akan tetapi, keduanya sepakat untuk bersatu menjadi Kerajaan Makasar. Karena letaknya strategis, Makasar berkembang menjadi kerajaan maritim terbesar di wilayah Indonesia bagian Timur. Peninggalan sejarah Kerajaan Makasar yaitu, Istana Makasar yang terbuat dari kayu, Kapal Phinisi dan Lambo, dan Makam Sultan Hasanuddin.

1. **Kerajaan Ternate dan Kerajaan Tidore**

Kerajaan Ternate terletak di Pulau Ternate, Maluku Utara. Kerajaan ternate berdiri pada abad ke- 13. Kerajaan ini berkembang pesat karena hasil buminya yang berupa rempah- rempah. Sedangkan Kerajaan Tidore terletak di Pulau Tidore Kerajaan ini mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Sultan Nuku.

1. **Kerangka Berpikir**

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Interaksi ini disebut interaksi pendidikan, yaitu saling memberi pengaruh antara pendidik dengan peserta didik. Dalam saling mempengaruhi ini peranan pendidik lebih besar, karena kedudukannya sebagai orang yang lebih dewasa, lebih berpengalaman, lebih banyak menguasai nilai- nilai, pengetahuan dsan keterampilan.

Tapi terkadang interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi tidak efektif, karena dipengaruhi oleh berbagai kendala sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Beberapa hal mempengaruhinya yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Menurut para ahli dalam Anita Lie (2008:4,5) mengungkapkan bahwa:

Dalam pembelajaran guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan beberapa pokok pemikiran sebagai berikut :

1. Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa. Guru menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa membentuk makna dan bahan- bahan pelajaran melalui proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu- waktu dapat diperoses dan dikembangkan lebih lanjut
2. Siswa membangun pengetahuan secara aktif. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif. Teori skemata menjelaskan bahwa siswa mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur- struktur baru untuk mengakomodasi masukan- masukan pengetahuan yang baru.
3. Pengajar perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Guru harus mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka. Tujuan pendidikan adalah meningkatkan kemampuan siswa sampai strategi yang dia bisa.
4. Pendidikan adalah interaksi pribadi diantara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar adalah suatu proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing- masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama.

Dengan demikian, agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan metode atau model pembelajaran yang efektif. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw.*

Berikut ini adalah salah satu contoh hasil penelitian lain yang relevan, yang telah digunakan sehingga pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa menjadi meningkat.

Epi Susilawati (2010) dalam penelitiannya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif learning model *jigsaw* pada pembelajaran IPS di Kelas VI SD Negeri 1 Getrakmoyan Kecamatan Pangenan Kabupaten Cirebon. Kesimpulan hasil penelitiannya bahwa pembelajaran perpindahan penduduk di Wilayah Indonesia pada kelas VI SD Negeri 1 Getrakmoyan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif learning model *jigsaw* dapat menciptakan situasi belajar yang interaktif antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata pada setiap siklus. Nilai rata-rata yang diperoleh dari tes awal adalah 59,33, setelah diberi tindakan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata yang meningkat yaitu menjadi 69,00, dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 78,00. Berdasarkan kenyataan di atas, menjawab apa yang menjadi permasalahan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif learning model *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa pada materi IPS.

Pembelajaran kooperatifteknik *Jigsaw* merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yaitu kerjasama antar siswa dengan kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Kemudian guru membentuk kelompok ahli yang berasal dari masing-masing kelompok asal, lalu siswa berdiskusi pada kelompok ahli. Setelah itu, siswa kembali ke kelompok asal dan berdiskusi dengan kelompok asal. Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi bersama antara guru dan seluruh siswa.

Tujuan pembelajaran kooperatif teknik *Jigsaw* adalah untuk meningkatkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini, sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni materi pembelajaran dipelajari dengan cara berdiskusi.

Dalam teknik ini guru memperhatikan latar belakang, pengalaman siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran agar jadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerjasama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan memperoleh informasi, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

Epi Susilawati (2010) Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Jigsaw* dapat memberikan situasi belajar yang interaktif antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa. sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Serta dapat melatih keberanian untuk mengemukakan pendapat dengan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Jigsaw* pada pembelajaran IPS maka hasil belajar siswa semakin meningkat.

Penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS dengan cara guru mengelompokan siswa antara 4-5 siswa. Kemudian dengan bimbingan dan arahan guru siswa melakukan diskusi antar kelompok. Sehingga dapat merangsang keaktifan dan kreatifitas siswa untuk dapat memecahkan masalah.

Aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS menjadi meningkat secara signifikan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Jigsaw.*

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir

1. **Hipotesis Penelitian**
2. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan sintak model kooperatif teknik *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS materi perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia maka hasil belajar siswa kelas V SDN I Cisaat akan meningkat.
3. Jika pembelajaran IPS pada materi perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia diterapkan sesuai dengan skenario model kooperatif teknik *Jigsaw* maka hasil belajar siswa kelas V SDN I Cisaat akan meningkat.
4. Jika, model kooperatif teknik *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia, maka keaktifan belajar siswa kelas V SDN I Cisaat akan meningkat.
5. Jika pembelajaran diterapkan dengan model kooperatif teknik *Jigsaw* maka aktivitas dengan hasil belajar siswa kelas V SDN I Cisaat Kecamatan Waled Kabupaten Cirebon pada pembelajaran IPS materi perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia akan meningkat.