**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakikat Peembelajaran IPS**
	1. **Pengertian Dan Tujuan Pembelajaran IPS**

IPS adalah sebuah mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah mulai tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah (SMP/MTs dan SMA/ MA/SMK). Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, ada yang berarti program pengajaran, mata pelajaran yang berdiri sendiri, dan ada juga yang berarti gabungann dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Maksud dari penggunaan IPS itu sendiri menurut Somantri (Sapriya, 2009:7) yaitu ‘Penggunaan istilah IPS dan IPA di maksudkan untuk membedakannya dengan nama-nama disiplin ilmu di universitas.’

Khusus untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi mata pelajaran di kembangkan di susun tidak mengacu pada suatu disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/ Real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Selain itu, Somantri (Sapriya, 2009:11) juga mendefinisikan bahwa : Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu– ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan.

Adapun pengertian IPS dalam dokumen Permendiknas 2006 (Sapriya 2009:44) di kemukakan bahwa ‘IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.’ Dari ketentuan ini maka secara konseptual peserta didik di arahkan untuk dapat menjadi warga negara indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuananalisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Dengan demikian maka tujuan mata pelajaran IPS menurut Sapriya (2009:194) di tetapkan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Memiliki kemmampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mengacu pada pernyataan di atas maka dapat di simpulkan bahwa pendidikan IPS di tingkat sekolah pada dasarnyabertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai (skills), sikap dan nilai (attidues and values) yang dapat di gunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusandan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

* 1. **Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPS**

Belajar IPS tidak cukup hanya dalam bentuk hapalan atau hanya melatih daya ingatmelainkan memberdayakan segala potensi dan kemampua, baik pengetahuan sikap, keterampilan juga dapat berkembang. Semua kemampuan ini dapat di wujudkan dalam proses pembelajaran melalui aktivitas pelatihan berpartisipasimulai dari lingkungan sekolah. Oleh karena itu, dalam pelajaran IPS pserta didik di tuntuk untuk memilik kepekaansosial dan terampil dalam partisipasi sosial.

Secara harfiah, istilah kepekaan (sensitivity) berasal dari kata peka (sensitive) yang berarti mudah tersa atau mudah terangsang, atau suatu kondisi seseorang yang mudah bereaksi terhadap masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan. Secara teoritiskepekaan sosial akan terjadi apabila adanya pengalaman iindividu pada masa lampau. Pengalaman belajar individu pada hakekatnya adalah hasil dari interaksi antara pribadi individu dengan lingkungannya. Bandura (Supriya, 2009:179) juga mengemukakan bahwa ‘seseorang mengontrol lingkungan menggunakan pengalaman tindakannya pada masa lalu’ selain itu, bandura (Supriya, 2009:179) juga menggemukakan bahwa ‘anak-anak akan merubah perilakunya dalam situasi karena terdapat kebutuhan untuk melakukan sesuatu bila mereka mempunyai keterampilan untuk berbuat sesuatu dan cukup motivasi untuk melakukannya.’

Berdasarkan teori belajar sosial dari bandura ini maka dapat di simpulkan bahwa kepekaan sosial muncul karena ada pengalaman siswa dari waktu sebelumnya. Dengan kata lain, kepekaan sosial dapat akan dapat terjadi melalui klarifikasi pengalaman dan mengembangakannya di kelas melalui rekonstruksi dengan melibatkan siswa dalam aktivitas sosial dan proses pembelajaran. Hal tersebut seesuai apa yang di kemukakan oleh Supriya (Supriya, 2009:179) bahwa:

Aktivitas kelas yang melibatkan siswa pada gilirannya akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan IPS antara lain: menarik perhatian ssiswa, mengembangkan sejumlah kemampuan berpikir,memberikan arah dan tujuan belajar, membantu menerapkan temuan hasil penelitian, melakukan sosialisasi program, memberikan kesempatan berpikir, merencanakan kegiatan, berbagi jasa, bekerja dan menilai, serta merta kemampuan lain yang dapat melatih kepekaan sosial.

Adapun keterampilan dalam partisipasi sosial itu sendiri mencangkup lima aspek seperti yang di ungkapkan oleh welton dan mallan (Supriya, 2009:179) bahwa untuk belajar berpartisipasi di dalam masyarakat, maka para siswa dalam kelas IPS perlu di belajarkan sejumlah keterampilan sebagai berikut :

1. Bekerja dalam kelompok secara efektif, meliputi belajar mengorganisir, merencanakan, mengambil keputusan, dan mengambil tindakan.
2. Membentuk koalisi kepentingan dengan kelompokan lain;
3. Melakukan ajakan, berkompromi dan melakukan bargaining;
4. Bersikap sabar dan tekun dalam bekerja untuk mencapai tujuan;
5. Berusaha memperbanyak pengalaman dalam situasi budaya yang berbeda-beda.

Dalam proses pembelajaran IPS kelima aspek keterampilan partisipasi sosial tersebut dapat di padukan, sehingga peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami masyarakatnya, mengkritik dan memberi sumbangan terhadap perubahan sosial. Lebih lanjut, Kosasih Djahiri (Sapriya, 2009:185) mengemukakan beberapa keuntungandan hal-hal yang perlu di perhatikan dalam menentukan kegiatan berpartisipasi sosial yaitu sebagai berikut :

1. Bahwa kegiatan kemasyarakatan yang melibatkan siswa memiliki kegunaan timbal balik, baik bagi siswa maupun masyarakat setempat;
2. Bahwa kegiatan tersebut akan mendapat bantuan atau dukungan pihak lain sepanjang kegiatan itu bersifat positiff;
3. Bahwa kegiatan tersebut akan merangsang, membantu, dan mengembangkan intelektual, etika, dan moral siswa;
4. Bahwa kegiatan partisipasi sosial akan membentuk siswa memiliki kematangan dan kemampuan untuk bekerja di masyarakat;
5. Agar kegiatan tersebut berhasil guna maka program pembelajaran hendaknya di susun secara sistematis dan terorganisir sehingga sesuai dengan tingkat pengetahuan, kemampuan dan perkembangan siswa.

Dari semua pemikiran di atas, tampak bahwa belajar dalam IPS tidak cukup hanya dengan cara menekuni buku dan menyimak penjelasan guru. Belajar IPS memerlukan tindakan nyata (*real action*) baik ketika menerapkan teoriataupun dalam rangka melakukan percobaan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kosasih Djahiri (Sapriya, 2009:185) bahwa ‘Anak muda perlu turut serta dalam realita kehidupan bukan hanya sebagai penonton, melainkan sebagai pelaku.’ Dengan kata lain, segala potensi yang di miliki siswa baik kemampuan, pengetahuan, sikap, maupun keterampilan dapat diwujudkanmelalui proses pembelajaranmelalui aktivitas pelatihan berpartisipasi.

* 1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Salah satu karakteristik dari definisi IPS adalahbersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat, PIPS adalah suatu program yang di bangun oleh sejumlah disiplin ilmu sosial, yakni sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan, geografi dan semua modifikasi atau kombinasi mata pelajaran-mata pelajaran terutama yang memiliki materidan tujuan yang berhubungan dengan masalah-masalah kemasyarakatan. Adapun menurut *The National Council For The Social Studies* (Sapriya, 2009:38) mengungkapkan bahwa :

IPS adalah mata pelajaran yang bersifat dasardan terdapat di dalam kurikulum taman kanak-kanak, sekolah dasar, dan sekolah menengah. Tujuannya berkaitan erat dengan hakikan kewarganegaraan ialah mempersiapkan warga negara untuk hidup dalam masyarakat demokratis dan dapat berhubungan dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Pokok bahasannya terutama mengacu pada sejarah, ilmu-ilmu sosial, humanitis, dan ilmu alam yang di sampaikan dengan cara-cara yang mencerminkan suatu kesadaran akan pengalaman pribadi, sosial, dan budaya, serta tingkat perkembangan siswa.

Rumusan dari NCSS ini menunjukkan bahwa materi PIPS semakin meluas karena merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu, bukan hanya ilmu-ilmu sosial melainkan juga dari humanitis, matematika, dan ilmu-ilmu alam bahkan agama. Dari definisi di atas maka dapat di simpulkan bahwa PIPS menggunakan pendekatan intregasi *(integrated approach*). Karena tujuan PIPS adalahuntuk membantu para remaja dalam mengembangkan potensinya agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan masyarakat demokratis yang di sajikan sebagai mata pelajaran untuk para siswa persekolahan dari mulai, siswa TK, sampai para siswa tingkat SLTA.

Khusus untuk SD, mata pelajaran IPS masih tetap menggunakan pendekatan terpadu (*integrated*) dan berlaku untuk kelas III sampai kelas IV, sedangkan untuk kelas I dan kelas II tidak secara eksplisit bahwa IPS sebagai mata pelajaranyang berdiri sendiri. Materi pelajaran IPS di SD di bagi atas dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional sedangkan cakupan materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik atau pemerintahan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan di gunakandalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air.

Dalam pasal 37 UU Sisdiknas (Sapriya, 2009:45) di kemukakan bahwa ‘Mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.’ Lebih lanjut di kemukakan pada bagian penjelasan UU Sisdiknas Pasal 37 bahwa :

Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain : ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya yang dimaksudkan untuk menngembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Dengan adanya ketentuan undang-undang yang mewajibkan IPS sebagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan di indonesia telah menjadikan kedudukan IPS semakin jelas dan kokoh.

* 1. **Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS**

Hasil belajar adalah hasil yang di peroleh siswa melalui usaha (pengalaman dan latihan) dalam mempelajari pokok bahasan tertentuyang di alami atau di rancang. Hal tersebut sesuai dengan apa yang di nyatakan oleh pusat pembinaan dan pengembangan bahasa (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997:342) bahwa “ Hasil belajar adalah suatu yang di adakan (di buat, dijadikan) oleh usaha.” Sedangkan pengertian belajar itu sendiri menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997:14) yaitu “Belajar adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu.”

Hasil belajar dapat di kelompokkan ke dalam 3 ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotor. Benjamin S Bloom (Wikipedia, 2010:1) membagi ranah atau kawasan (domain) tersebut ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarrkan hierarkinya yaitu :

1. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir;
2. Ranah efektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi dan cara penyesuaian diri;
3. Ranah psikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangann mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Berdasarkan tujuan akhir yang ingin di capai dalam pembelajaran IPS yaitu mempersiapkan para siswa menjadi warga negara yang mampu memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan, dan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah di tetapkan dalam silabus mata pelajaran IPS kelas V khususnya materi peninggalan sejarah berbagai kerajaan di indonesia, serta merujuk pada kata kerja operasional yang telah di tetapkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah, maka dalam pelaksanaannya penelitian ini menekankan pada peningkatan hasil belajar yang mengarah pada kemampuan afektif siswa, hal ini di karenakan masing-masing aspek tersebut memiliki hubungan erat seperti yang di ungkapkan oleh Scriven (Ahmad Syamsudin, 2010:4) bahwa :

Terdapat hubungan erat antara :

1. Tujuan Kurikulum (KTSP) dengan materi subyek (Subject matter);
2. Materi subjek dengan alat-alat evaluasi (assesmen)
3. Tujuan Kurikulum dengan alat-alat evaluasi (assesmen)

Pendapat Scriven tersebut jika di tarik kesimpulan maka dapat di peroleh pengertian bahwa untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran di perlukan kreatifitas dan keprofesionalan guru, dalam memadukan antara tujuan kurikulum materi, dan alat evaluasi yang akan di gunakan, karena penentuan dan perencanaan aktifitas pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dapat menjamin keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan tujuan yang hendak di capai.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pelajaran IPS**
	1. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, di mana setiap siswa mempunyai tugas masing-masing dari kelompoknya, dan bukan pembelajaran kooperatif kalau siswa duduk bersama dalam kelompok-kelompok kecil, tetapi menyelesaikan masalah secara sendiri-sendiri.

Slavin (Solihatin, 2008:4) mengatakan bahwa ‘Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratrif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat Heterogen.’ Pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah atau tugas. Hal tersebut sesuai dengan apa yang di ungkapkan oleh Slavin (Solihatin, 2008:4) bahwa :

Cooperative learning lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja karen belajar dalam model cooperative learning harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan interdependensi yang efektif di antara anggota kelompok.

Keberhasilan belajar dengan model kooperative, bukan semata-mata di tentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan hasil belajar yang di peroleh akan semakin baik apabila di lakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Stahl (Solihatin, 2008:5) mengatakan bahwa ‘Model pembelajaran Cooperative learning menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.’

Dari beberapa pendapat mengenai pembelajaran kooperatif di atas, maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah cara belajar bersama-sama dalam kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan suatu masalah.

* 1. **Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif**

Roger and David johnson (Anita Lie, 2008:31) mengatakan bahwa ‘Tidak semua kerja kelompok bisa di anggap pembelajaran kooperatif,’ maka untuk mencapai hasil yang maksimal ada lima unsur model pembelajaran yang harus di terapkan dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Saling ketergantungan positif;
2. Tanggung Jawab Perseorangan;
3. Tatap Muka;
4. Komunikasi Antar Anggota;
5. Evaluasi Proses Kelompok.

Model pembelajaran saling ketergantungan positif yaitu pembagian tugas dengan sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok dapat menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Setiap anggota harus bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya agar teman satu kelompok yang lain bisa berhasil, dan evaluasi di lakukan dari keseluruhan bagian.

Model pembelajaran tanggung jawab perseorangan yaitu siswa harusbertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik, siswa yang tidak melaksanakan tugasnya akan di ketahui dengan jelas dan mudah, karena rekan-rekan dalam satu kelompok akan menuntut untuk melaksanakan tugas agar tidak menghambat yang lainnya.

Model pembelajaran tatap muka yaitu setiap kelompok di berikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Hal ini di lakukan dengan anggapan bahwa hasil pemikiran beberapa orang akan lebih baik dari pemikiran satu orang. Unsur tatap muka ini adalah proses diskusi yang di dalamnya terdapat hal-hal yang tidak di ajarkan, yaitu belajar menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan saling memperbaiki atau mengisi kekurangan masing-masing.

Model pembelajaran komunikasi antar anggota yaitu keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

Model pembelajaran evaluasi proses kelompok yaitu format penilaian bisa beragam, tergantung pada tingkat pendidikan siswa. Waktu evaluasi tidak perlu di adakan setiap kali siswa terlibat dalam pembelajaran kooperatif.

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

Teknik *jigsaw* merupakan salah satu beberapa teknik pembelajaran kooperatif. Adapun Lie (2008:69) mendefinisikan bahwa teknik *jigsaw* adalah:

Suatu teknik kooperatif yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa mengaktifkan skemata tersebut agar bahan pelajaran lebih bermakna. Siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa kelebihan teknis jigwas adalah adanya pembagian tanggung jawab yang jelas pada masing-masing anggotanya, dan saling ketergantungan positif di antara anggota-anggotanya yakni melalui kegiatan diskusi yang dapat memungkinkan siswa untuk dapat berinteraksi dan saling berbagi informasi antara satrtu sama lain.

* 1. **Tahap Pembelajaran Teknik Jigwas**

Pembelajaran kooperatif teknik jigwas merupakain salah satu strategi untuk meningkatkan partisipasi siswa di mana dalam pelaksanaannya di tuntut keterlibatan kerja sama siswa secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Melalui pembelajaran kooperatif teknis jigwas maka setiap siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan belajar bersama dengan siswa yang memiliki kemampuan dan latar belakang beragam, sehingga dapat meningkatkan kinerja dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang di anggap sulit.

Untuk lebih memahami bagaimana teknik jigwas dapat di terapkan di kelas, maka Stahl (Etin Solihat & Raharjo, 2008:10) menyatakan bahwa ada enpat langkah yang harus di terapkan dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Tahap Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Guru memepertimbangkan dan menetapkan target, sikap dan keterampilan sosial yang di harapkan, di kembangkan, dan diperlihatkan oleh siswa selama berlangsungnya pembelajaran yaitu dengan cara mengorganisasikan materi dan tugas-tugas siswa yang mencerminkan sistem kerja dalam kelompok kecil

1. Tahap Pengorganisasian

Guru membimbing siswa untuk membuat kelompok, kegiatan ini di lakukan sambil menjelaskan tugas yang harus di lakukan oleh siswa dalam kelompoknya masing-masing. Pada saat siswa belajar secara berkelompok, maka guru mulai melakukan monitoring dan mengobservasi kegiatan belajar siswa berdasarkan lembar observasi yang telah di rancang sebelumnya.

1. Tahap Pembimbingan

Dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa dalam kegiatan belajar berlangsung. Di samping itu, pada saat kegiatan kelompok berlangsung, guru secara periodik memberikan layanan kepada siswa baik secara individu maupun secara klasikal.

1. Tahap Presentasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Pada saaat diskusikelas ini, guru bertindak sebagai moderator. Hal ini di maksudkan untuk mengarahkan dan mengoreksi pengertian serta pemahaman siswa terhadap materi atau hasil kerja yang telah di tampilkannya.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat di simpulkan bahwa dalam teknik *jigsaw* terdapat dua ciri khas yang di perlihatkan yaitu adanya kerja sama siswa secara kolaborasi melalui pembagian tugas yang jelas bagi para anggota kelompoknya, dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap kesuksesan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain.

* 1. **Penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik *jigsaw* dengan menggunakan media artikel Pada Materi Peninggalan sejarah berbagai kerajaan di indonesia**

Ciri utama pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* adalah adanya pengorganisasian siswa menjadi dua kelompok yakni kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal beranggotakan siswa dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda, sedangkan kelompok ahli adalah kelompok siswa yang terdiri dari perwakilan-perwakilan anggota kelompok asal yang berbeda dan bertugas mempelajari dan mendalami topik tertentu kemudian di jelaskan kepada seluruh anggota kelompok asalnya masing-masing.

Berdasarkan prosedur yang telah di tetapkan di atas maka pelaksanaan pembelajaran dapat di mulai dengan cara mengorganisasikan siswa menjadi beberapa kelompok, di mana tiap kelompok terdiri dari lima orang. Untuk membantu siswa dalam menyampaikan gagasan maka tiap kelompok di beri media artikel dengan topik pembahasan yang berbedanamun masih dalam satu materi yang sama. Kemungkinan terjadinya dalam pengambilan kesepakatan dalam setiap kelompoknya dapat di antisipasi melalui pembentukan kelompok ahli, melalui kelompok ahli siswa di beri kesempatan untuk berdiskusi karena dengan adanya pemikiran bersama maka hasilnya akan jauh lebih baik.

Setelah ada kesepakatan dalam kelompok ahli, maka setiap anggota kembali ke kelompok asalanya dan bertugas menyampaikan informasi kepada seluruh anggotanya masing-masing. Kegiatan akhir yang di lakukan siswa adalah menyusun laporan berdasarkan gagasan yang telah di buat melalui media artikel. Untuk lebih jelasnya langkah pembelajaran yang akan di lakasanakan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, guru mempersiapkan segala sesuatu yang akan di perlukan untuk di gunakan dalam tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan, misalnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pelajaran, lembar kerja siswa, media pembelajaran, serta mempersiapkan lembar penilaian untuk menilai hasil dan aktifitas siswa.

1. Tahap Pelaksanaan
2. Kegiatan awal
3. Guru memberikan apersepsi dengan cara mengaitkan antara materi dengan pengalaman siswa.
4. Kegiatan Inti

| **Kinerja Guru** | **Aktifitas Siswa** |
| --- | --- |
| 1. Tahap Penyampaian Tujuan/Motivasi
 | 1. Tahap Penyampaian Tujuan/Motivasi
 |
| 1. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar
 | 1. Siswa menyimak dan mengutarakan pertanyaan jika merasa belum memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
 |
| 1. Tahap Penyajian Informasi
 | 1. Tahap Penyajian Informasi
 |
| 1. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
 | 1. Siswa menyimak materi yang sedang dijelaskan oleh guru lewat bahan bacaan
2. Siswa meminta penjelasan guru jika ada pertanyaan dalam buku materi pelajaran yang belum dipahami
 |
| 1. Tahap Pengorganisasian
 | 1. Tahap Pengorganisasian
 |
| 1. Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif
2. Guru membagikan LKS dan media pembelajaran berupa artikel salah satu kerajaan bercorak islam di Indonesia yang berbeda pada setiap siswa
3. Guru menyuruh setiap anggota kelompok untuk membaca dan berdiskusi tentang materi yang terdapat pada media artikel dalam kelompoknya masing-masig
4. Guru meminta satu orang perwakolan dari setiap kelompoknya untuk membentuk kelompok baru (kelompok inti)
 | 1. Siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 sampai 6 orang
2. Setiap siswa bertanggung jawab untuk mengerjakan LKS dan mengkaji mediayang telah diterimanya masing-masing.
3. Seluruh anggota kelompok membaca dan berdiskusi mengenai materi-materi yang terdapat dalam media artikel
4. Perwakolan dari masing-masing kelompok berkumpul membentuk kelompok baru (kelompok inti)
 |
| 1. Tahap Pembimbingan
 | 1. Tahap Pembimbingan
 |
| 1. Guru secara periodik memberikan layanan bimbingan baik secara individu maupun kelompok saat mereka melaksanakan tugas
2. Guru mempersilahkan kepada setiap anggota kelompok inti untuk menjelaskan/bertukar informasi mengenai materi yang dikajinya saat bersama kelompok asalnya masing-masing
3. Guru mempersilahkan kepada seluruh anggota kelompok inti untuk kembali ke kelompok asalnya masing-masing dan menjelaskan atau menceritakan informasi yang telah didapatnya kepada seluruh anggotanya
 | 1. Siswa menjalankan semua arahan yang telah ditetapkan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung
2. Setiap anggota kelompok inti secara bergiliran menjelaskan atau menginformasikan materi yang telah dikajinya saat bersama kelompok asalnya masing-masing
3. Seluruh anggota kelompok inti kembali ke kelompok asalnya masing-masing dan menjelaskan atau menceritakan informasi yang telah didapatnya kepada seluruh anggota kelompoknya
 |
| 1. Tahap Evaluasi
 | 1. Tahap Evaluasi
 |
| 1. Guru mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari
2. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya
3. Guru mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara memberikan soal uraian yang dikerjakan secara individu
 | 1. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas
2. Siswa mengerjakan soal uraian yang dikerjakan secara individu
 |
| 1. Tahap Penghargaan
 | 1. Tahap Penghargaan
 |
| 1. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok
 | 1. Siswa memberikan pujian dan tepuk tangan kepada kelompok yang terpilih sebagai kelompok terbaik saat mempresentasikan hasil kerjanya
2. Seluruh siswa bertepuk tangan sebagai suatu penghargaan atas usaha dan partisipasi yang telah mereka kerjakan selama proses pembelajaran
 |

1. Kegiatan Akhir

Guru merefleksi jalannya proses pembelajaran dan menyimpulkan materi yang telh di bahas.

1. **Media Pembelajaran Dalam Pelajaran IPS**
	1. **Pengertian Media Dalam Proses Pembelajaran**

Berbagai batasan mengenai pengertian media itu sendiri telah banyak di kemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya yaitu menurut Azhar Arsyad (2007:3) yang menyatakan bahwa “ kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar .“ Dengan demikian, media merupakan wahana pengatur informasi belajar atau pesan. Adapun menurut Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2007:3) bahwa media adalah apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang mapu membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap,’ Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat di artikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan yang di nyatakan oleh Heinich (Azhar Arsyad, 2007:4) bahwa :

Media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu di sebut media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi media dari para ahli di atas maka dapat di simpulkan bahwa media adalah sebagai alat yang di gunakan sebagai perantara untuk memudahkan pencapaian tujuan. Sedangkan dalam arti luas media adalah setiap orang, bahan atau alat yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Setiap media merupakan sarana untuk mencapai tujuan yang di dalamnya terkandung informasi yang akan di sampaikan kepada orang lain.

* 1. **Fungsi Dan Manfaat Media Dalam Pembelajaran**
		1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan diciptakan oleh guru. Hal tersebut senada dengan apa yang di kemukakan oleh Hamalik (Azhar Arsyad, 2007:15) yang mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasipembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Adapun media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad, 2007:19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu di gunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendenngar yang besar jumlahnya, yaitu ‘(1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi intruksi.’ Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat di realisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat di gunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Sedangkan dalam tujuan itruksi media berfungsi untuk melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

* + 1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Berbagai manfaat media pembelajaran telah di bahas oleh banyak ahli di antaranya adalah menurut Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2007:24) yang mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih di pahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan memcapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

*Encyclopedia of educational Reasearch* (Azhar Arsyad, 2007:25) mencirikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme;
2. Memperbesar perhatian siswa;
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap;
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa;
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup;
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa;
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah di perolehdengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat di simpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan fungsi dan manfaat media yang telah dipaparakan diatas maka diharapkan siswa dapat dengan mudah mengamati dan menitukan langkah-langkah dari suatu prosedur yang harus dipelajari dari media tersebut serta memperoleh persepsi dan pemahaman yang benar. Dengan demikian media diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pengajaran di sekolah dasar.

* 1. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Seperti yang telah diuraikan di atas, bahwa media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan dimana dalam perkembangannya media pembelajaran tersebut mengikuti kemajuan teknologi, Oleh karena itu, berdasarkan kemajuan teknologi Kemp & Dayton (Azhar Arsyad, 2007:37) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media cetak, (2) media panjang, (3) *overhead transparencies,* (4) rekaman audiotape, (5) seri *slide* dan *filmstrips,* (6) penyajian *multi-image*, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer.’

Media cetak meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping buku teks atau buku ajar, termasuk pula brosur dan *newsletter.* Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai sesuatu program atau layanan, sedangkan *newsletter* berisikan laporan kegiatan suatu organisasi. Media lainnya yaitu metode panjang yang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis , *flip chart*, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan pameran.

Media transparansi adalah media yang memiliki kemampuan memproyeksikan media visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang telah dipersiapkan untuk di proyeksikan ke layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Sedangkan rekaman audiotape adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu melalui proses perekaman pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan.

*Slide* (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan memlaui *slide projector.* Sedangkan media multi-image dimana termasuk di dalamnya adalah televisi yang merupakan suatu sistem peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversikan kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

Film hidup atau video merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis dengan pergerakan yang cepat dan kontinu sehingga pada layar terlihat gambar yang hidup.; sedangkan komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit, pemanfaatan komputer untuk pendidikan dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain drills and practice, tutorial, simulasi, permainan, dan discovery.

1. **Penggunaan Artikel Sebagai Media Pelajaran IPS**
	1. **Pengertian Artikel**

Batasan mengenai pengertian artikel itu sendiri telah banyak dikemukakan oleh para ahli sebagian diantaranya adalah menurut O. Solihin (2007:1) yang mengungkapkan bahwa:

Artikel sendiri diartikan sebagai sebuah karangan faktual (non fiksi) tentang suatu masalah secara lengkap, yang panjang tak tentu, untuk dimuat di surat kabar, majalah, buletin, dan sejenisnya. Tujuan dibuatnya tulisan tersebut untuk menyampaikan gagasan dan fakta guna meyakinkan, mendidik, menawarkan pemecahan suatu masalah, atau menghibur.

Adapun menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1997;57) mengungkapkan bahwa artikel adalah “Karya tulisan lengkap dalam majalah atau surat kabar”. Mengacu pada pengertian artikel yang telah dikemukakan para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa artikel dapat dikelompokan kedalam salah satu jenis media cetak. Hal ini dikarenakan bahwa artikel dihasilkan melalui proses mekanisme atau fotografis dan memiliki dua komponen pokok yang berisi materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2007:30) bahwa media cetak memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang;
2. Bila teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif;
3. Teks dan visual ditampilkan statis (diam);
4. Pengembangan sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
5. Bila teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa;
6. Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai;

Azhar Arsyad (2007:38) mengemukakan bahwa media cetak itu sendiri memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami. Namun, pada akhirnya semua siswa diharapkan dapat menguasai materi pelajaran itu;
2. Di samping dapat mengulangi materi dalam media cetak, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis;
3. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal yang lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual;
4. Khusus pada teks terprogram, siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respons terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun, siswa dapat mengetahui apakah jawabannya benar atau salah;
5. Meskipun isi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu, materi tersebut dapat diproduksi dengan ekonomis dan distribusikan dengan mudah;

Berdasarkan ciri-ciri dan kelebihan media artikel seperti yang telah di bahas di atas maka penelitian beranggapan bahwa pengalaman siswa terhadap dunia nyata pada dasarnya dapat dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah artikel, selain dapat menjelaskan berbagi macam hal, artikel juga mudah diperoleh serta dapat membantu siswa untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang dapat disampaikan baik secara lisan maupun tulisan. Melalui media artikel siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak kedalam bentuk yang realistis.

1. **Posisi Keilmuan Peneliti**

Istilah nama IPS merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan di negara lain. Nama IPS lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *civic education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975.

Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khusus antara lain IPS untuk sekolah dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada juga berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, dan juga berarti gabungan dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasikan dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

Dalam struktur disiplin ilmu, kedudukan IPS adalah sebagai program pendidikan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Somantri (Sapriya, 2009:21) bahwa “*social studies* adalah sebuah program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu”. Namun demikian, sampai saat ini peran ilmu-ilmu sosial tetap menjadi konten utama yang memberikan kontribusi pada pengembangan program IPS. Di samping ilmu-ilmu sosial terdapat pula ilmu-ilmu alam *(sciences)* dan humanities/humaniora yang memberikan kontribusi baik berupa konsep-konsep, generalisasi dan teori dalam penyusunan desain maupun pelaksanaan proses belajar mengajar IPS pada sekolah dasar dan menengah. Semua bidang keilmuan dan humaniora ini berakar pada suatu bidang yang disebut filsafat. Setiap disiplin ilmu mempunyai filsafat masing-masing yang pada akhirnya semua disiplin itu berhulu pada ajaran agama. Adapun struktur ilmu pendukung IPS adalah sebagai berikut:

AGAMA

FILSAFAT

ILMU-ILMU SOSIAL

(SOCIAL SCIENCES)

HUMANITIS

(HUMANIORA)

ILMU-ILMU ALAM

(NATURAL SCIENCES)

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

(SOCIAL STUDIES)

**Gambar 2.1 Ilmu Pendukung IPS, Sapriya (2009: 21)**

1. **Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam pembelajaran IPS tentang pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dengan menggunakan media artikel masih sangat sulit untuk ditemukan, tetapi dalam penerapan pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dengan menggunakan media yang lain sudah banyak ditemukan.

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang sudah tampak keberhasilannya.

1. Penelitian Tindakan Kelas oleh Djoko Prajitmo tahun 2009 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif teknik jigsaw Untuk Mengikatkan Belajar IPS Para Siswa Kelas V SDN Panggungrejo 01 Kec. Panggungrejo Kab. Blitar Tahun Pelajaran 2009/2010. Dalam penelitian ini menunjukan hasil bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* mampu menunjukan kualitas pembelajaran. Hasil belajar siswa mengalami pengikatan dimana pra tindakan, hasil belajar siswa menunjukan hanya 53% siswa yang tuntas belajar, kemudian setelah penetapan pembelajaran dengan teknik *jigsaw* menunjukan kenaikan yaitu pada pertemuan 1 siklus 1 mencapai 75%, pertemuan 2 siklus 1 mencapai 81%, pertemuan 3 siklus 2 mencapai 84%, pada pertemuan 4 siklus 2 mencapai 87%.
2. Penelitian Tindakan Kelas oleh Lutfi Rahmawati tahun 2009 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas III B SDN Karangsari 3 Kota Blitar. Dalam penelitian ini menunjukan hasil bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS di kelas III SDN Karangsari 3 Kota Blitar yaitu pada pertemuan siklus I mencapai 77% dan siklus II sebesar 88%. Selain itu, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* telah meningkatkan hasil belajar siswa baik itu secara kelompok maupun individu. Hal ini terbukti dalam dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari masing-masing siklus pembelajaran yang telah dilakukan yaitu 40% kemudian meningkat pada siklus I sebesar 64% dan pada siklus II menjadi 92%
3. Penelitian Tindakan Kelas oleh Aan Ningrum tahun 2008 dengan judul Pembelajaran Kooperatif Teknik jigsaw Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas III MI Al-Hidayah Kecamatan Cisalak Kabupaten Subang. Dalam penelitian ini menunjukan hasil bahwa penggunaan media gambar melalui teknik *jigsaw* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peningkatan kemampuan dalam memilih kata yang tepat untuk menyusun kalimat yang ingin diungkapkannya.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* yang telah dipaparkan di atas tampak beberapa manfaat yang mampu memecahkan masalah yang dihadapi peneliti. Selain dapat mengatasi permasalahan selama proses belajar mengajar teknik ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang harus diselesaikannya. Melalui penerapan teknik *jigsaw* tersebut pengelola kelas yang dilaksanakan oleh guru tampak lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Mengacu pada penelitian relevan di atas maka muncul anggapan akan keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif taknik *jigsaw* dengan menggunakan media artikel di kelas V SDN Panongan II, hal ini dikarenakan adanya kesamaan permasalahan yang timbul antara SDN Panongan II dengan SDN Panggungrejo 2, SDN Karangsari 3, dan MI Al-Hidayah yaitu kesulitan dalam memahami materi dan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.