**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Konsep Tanggapan dan Hasil Belajar**
2. **Definisi Tanggapan**

Respon menurut bahasa diartikan sebagai reaksi, jawaban, reaksi balik.  
Sedangkan respon menurut istilah merupakan suatu tanggapan dari sebuah topik  
bahasan yang dilakukan oleh seorang siswa atau lebih. Dalam penelitian ini  
yang dimaksud respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap model  
pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan memperhatikan gaya belajar siswa.  
Respon siswa merupakan gambaran reaksi yang muncul dari pembelajaran  
yang dilakukan oleh guru. Guru merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi  
respon yang muncul dari siswa. Respon yang positif dapat muncul jika guru dapat   
menarik perhatian siswa dengan menerapkan metode pembelajaran yang bagus,  
menarik serta memberdayakan siswa. Berbagai cara dapat dilakukan, misal  
dengan memberikan kuis reward, permainan, atau penyajian konsep yang menarik  
dan berbeda dari bisaanya. Respon siswa yang positif dapat dilihat dari kegiatan  
pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Menurut (Denis Mcquail dalam Susanto 1976 : 1970 dalam http:// www.tanggapan-siswa-sd-bung-kelurahan.com diakses pada tanggal 28 Agustus 2012 pukul 17:30) bahwa :

Tanggapan adalah suatu proses dimana individu atau kelompok berusaha menerima atau menolak apa yang sudah diperhatiakan, sehingga pesan yang dirancang untuk mempengaruhi sikap, pengetahuan dan perilaku individu tersebut

Istilah tanggapan sering pula disebut dengan bayangan. Dalam pengamatan telah dikemukakan bahwa dengan alat indera, kita dapat menyadari hal-hal atau kejadian di sekitar kita. Sebelum terjadinya tanggapan, maka terlebih dahulu adanya rangsangan atau stimulus. Ternyata manusia mempunyai kemampuan untuk mengadakan pengamatan yaitu membayangkan atau menangkap kembali hal-hal yang telah diketahui.

Menurut (Andri dalam Siti Nur Asiyah 2006:14 dalam http://etd.eprints.ums.ac.id diakses pada tanggal 28 Agustus 2012 pukul 18:15) mengemukakan bahwa “respon dapat berupa aktif didepan kelas dan aktif ditempat”. Respon aktif didepan kelas yaitu dengan kata-kata atau lesan atau tulisan untuk mempresentasikan (mengkomunikasikan ide yang dilakukan di depan kelas). Respon aktif ditempat yaitu tanggapan siswa atas pertanyaan guru yang dilakukan ditempat duduk. Sedangkan respon diam adalah sikap siswa yang tidak memberikan tindakan terhadap pertanyaan. Respon diberikan terhadap stimulus yang diterima seseorang dengan melakukan suatu tindakan yang dapat dilihat. Pengalaman akan meningkatkan

kemampuan munculnya respon.

Respon diberikan terhadap stimulus yang diterima seseorang dengan melakukan suatu tindakan yang dapat dilihat. Pengalaman akan meningkatkan kemampuan munculnya respon. Akan tetapi pengalaman yang tidak menyenangkan tidak akan membantu dalam proses belajar mengajar. Jika siswa sudah siap (sudah belajar sebelumnya), maka siswa akan siap memunculkan suatu respon atas dasar stimulus atau kebutuhan yang diberikan. Respon siswa sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Menumbuhkan respon siswa pada saat kegiatan belajar mengajar perlu situasi dimana adanya perhatian siswa yang terfokus pada materi yang diajarkan, sehingga siswa sudah dalam keadaan siap mengikuti pelajaran. Respon diharapkan dapat dimunculkan oleh siswa sebagai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kurangnya respon siswa terhadap pelajaran akan menghambat proses pembelajaran.

Rendahnya respon siswa terhadap pelajaran belum tentu bersumber dari kemampuan siswa yang kurang, kemampuan guru menyampaikan materi ajar yang kurang memadai dapat menyebabkan kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan siswa. Suara guru yang kurang keras, sikap guru yang kurang tegas, metode pembelajaran yang kurang tepat atau posisi guru saat mengajar banyak duduk dapat membawa suasana yang tidak menarik perhatian. Selain itu cara guru berhubungan dengan siswa juga sangat menentukan. Guru yang suka marah, mengejek, jarang tersenyum atau kurang adil dapat membuat siswa menjadi takut dan tidak senang yang dapat bermuara pada menurunnya respon. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan respon belajar siswa agar pelajaran yang diberikan mudah diterima oleh siswa.

Untuk mengetahui respon siswa tersebut maka siswa diberi angket. Siswa dapat memberikan responnya melalui pilihan yang sudah disediakan oleh peneliti. Pilihannya yaitu sangat setuju (SS), setuju (S) , kurang setuju (KS), tidak setuju (TS). Respon siswa dikatakan positif apabila banyaknya siswa yang memberikan respon sangat setuju (SS), setuju (S) persentasenya lebih besar dari pada respon kurang setuju (KS) , tidak setuju (TS). Jika tidak demikian maka respon siswa dikatakan negatif.

Dalam proses tanggapan, ada dua hal yang paling pokok yang melahirkan penalaran dan perasaan yang selanjutnya melahirkan tanggapan, yaitu:

1. Kemampuan memberikan makna atau intrepretasi stimulus atau respon.
2. Refleksi, pikiran seseorang sehingga dapat dipahami pesan yang diterimanya.

Dengan adanya kemampuan tersebut menunjukkan gambaran yang terjadi sewaktu mengamati tidak hilang begitu saja melainkan tersimpan dalam jiwa individu itu. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa dalam proses pengamatan merupakan presentase sedangkan dalam menanggapi disebut representase, yang berarti membayangkan kembali atau memunculkan kembali gambaran yang terjadi, sewaktu perbedaan antara proses mengamati dan menaggapi.

Menurut (Rizal dalam Syaiful Sagala, [http://id.shvoong.com/social-sciences/ education / 2143437- faktor- faktor- yang- mempengaruhi- respon. com](http://id.shvoong.com/social-sciences/%20education%20/%202143437-%20faktor-%20faktor-%20yang-%20mempengaruhi-%20respon.%20com) diakses pada tanggal 28 Agustus 2012 pukul 18:07) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi terjadinya respon, antara lain:

1. Guru merupakan tenaga pendidik yang memberikan ilmu dan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga mampu terjadi responantar keduanya.
2. Siswa, menarik perhatian siswa tidaklah mudah, respon siswa terhadap pelajaran diwujudkan dengan berbagai tanggapan. Adanya respon siswa bisa mempengaruhi kegiatan belajar mengajar.
3. Materi merupakan bahan ajar untuk siswa, materi haruslah bisa menarik perhatian siswa sehingga respon yang muncul bisa mendukung proses belajar mengajar di kelas. Bahan ajar disajikan semenarik mungkin untuk bisa direspon oleh siswa.
4. Metode pembelajaran untuk bisa terjadinya respon baik antar siswa,siswa dengan guru atau sebaliknya, dan siswa dengan materi, maka metode pembelajaran harus komunikatif. Respon dapat terwujud jikaadanya dialog yang komunikatif.
5. Waktu juga mempengaruhi respon siswa saat kegiatan belajar berlansung
6. Tempat, tempat bisa mempengaruhi proses belajar mengajar dan juga respon siswa baik terhadap guru, materi dan antar siswa.
7. Fasilitas, dengan adanya fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar (PBM), siswa diharapkan bisa lebih merespon segala kegiatan belajar mengajar (KBM).
8. **Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Nana Syaodih,2007:102). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman.

Bloom (Rudi Susilana,2006:102) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada dasarnya proses belajar dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 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 atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

1. **Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Bloom ( Rudi Susilana,2006:102) mengemukakan bahwa secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa.

1. Faktor Internal, terdiri dari:
2. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
3. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi: a) Faktor intelektual terdiri dari faktor potensial dan faktor aktual. b) Faktor nonintelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
4. Faktor eksternal terdiri dari :

Faktor kematangan baik fisik maupun psikis diantaranya sebagai berikut:

1. Faktor sosial seperti: faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat dan faktor kelompok.
2. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
4. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, inteligensi dan kecemasan.

1. **Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan kata *“instruction”*. Menurut Rudi Susilana (2006:138) mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media”.

Pendidikan IPS sebagai bidang yang terkait dengan kenyataan sosial perlu mengembangkan proses pembelajaran yang lebih humanis dan dinamis bagi pengembangan tujuan pembentukkan warga negara yang baik (*good citizenship*), pengembangan sosial serta berfikir reflektif inquiry . Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Somantri (Sapriya,2009:11) mengemukakan “pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sapriya,2007:5). Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antar individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Menurut Jean Piaget (Nana Syaodih,2007:118) bahwa “anak dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkat konkrit operasional”. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam meliputi aspek- aspek sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
2. Keberlanjutan dan Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya.
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Tujuan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat dalam kurikulum 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.
5. **Model *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***
6. **Definisi Model *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***

Model *Cooperative Learning* dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vygotsky, yaitu tentang penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Implikasi dari teori Vygotsky ini dikehendakinya susunan kelas berbentuk pembelajaran kooperatif. Falsafah yang mendasari model *Cooperative Learning* dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Anita Lie, 2007:28). Model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang lebih menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan, bukan sebagai objek pendidikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama sesuai dengan keinginan dan keleluasaannya tanpa ada tekanan dari pihak lain, sehingga tumbuh keinginan dari dalam dirinya untuk belajar dengan sepenuh hati. Menurut Rusman, (2010:202) mengemukakan bahwa:

*Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

*Cooperative Learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Strategi *cooperative learning* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Roger dan David Jonson (Anita Lie, 2007:31-35) mengatakan tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning* . Untuk mencapai hasil yang maksimal , lima unsur model *cooperative learning* yang harus diterapkan, yaitu:

1. Saling ketergantungan positif (*positif interdepece*) yakni sifat yang menunjukan saling ketergantungan antara satu dengan lainnya. Semua orang bekerja demi tercapainya satu tujuan yang sama.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*) yakni bahwa setiap individu didalam kelompok mempunyai tanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka (*face to face*) yakni bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
4. Komunikasi antaranggota (*interpersonal communication*) yakni dalam berdiskusi diperlukan adanya kominikasi antar anggota.
5. Evaluasi proses kelompok (*group processing*) merupakan proses perolehan jawaban permasalahan yang dikerjakan oleh kelompok secara bersama-sama.

*Cooperative learning* mewadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi *cooperative* merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya. Menurut Anita Lie (Rusman,2010:218) mengungkapkan bahwa :

Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson et al sebagai metode *Cooperative Learning*. Teknik ini bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa.Teknik ini cocok untuk semua kelas/tingkatan (Anita Lie, 2007:69).

Dalam teknik ini, guru memperlihatkan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna.

1. **Karakterisrik Model *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***

Karakteristik model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

*Cooperative learning* adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Didasarkan pada Manajemen *Cooperative*
2. Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa *cooperative learning* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang ditentukan.
3. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa *cooperative learning* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
4. Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam *cooperative learning* perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.
5. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan *cooperative learning* teknik jigsaw ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam *cooperative learning*. Tanpa kerja sama yang baik, *cooperative learning* tidak akan mencapai hasil yang optimal.

1. Keterampilan Bekerja Sama

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

1. **Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***

Menurut Jhonson and Jhonson (Rusman,2010:219) berdasarkan langkah- langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* , maka model ini mempunyai kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan daya ingat.
3. Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi.
4. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu).
5. Meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen.
6. Meningkatkan sikap anak positif terhadap guru.
7. Meningkatkan sikap positif terhadap guru.
8. Meningkatkan harga diri anak.
9. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif
10. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Selain kelebihan, menurut Anita Lie (2004:69) model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* mempunyai kelemahan sebagai berikut:

1. Jika guru tidak menguasai pengelolaan kelas, maka akan timbul suasana yang ribut
2. Jika guru tidak menguasai materi pembelajaran, maka guru tidak bisa mengarahkan sampai pada tujuan pembelajaran yang di kehendaki
3. Jika siswa kurang persiapan materi pembelajaran, maka diskusi kelompok menjadi kaku dan tidak berkembang
4. Pemilihan kelompok yang cenderung homogen dapat menyebabkan aktivitas antar kelompok tidak seimbang sehingga kelompok yang pandai cenderung lebih aktif, sedangkan kelompok yang kurang pandai cendeung diam dan pasif
5. Perlu adanya cara yang adil dalam pengundian nomor diri dan nama kelompok
6. **Langkah–Langkah Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***

Stephen, Sikes and Snapp (Rusman,2010:220), mengemukakan langkah-langkah *Cooperative* Learning teknik *Jigsaw* sebagai berikut:

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

*Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* merupakan pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, sehingga siswa bekerja saling ketergantungan positif , bertanggung jawab secara mandiri untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Setiap siswa dalam kelompok inti (*home group*) mendapat bagian tugas masing-masing dan kemudian dikerjakan dalam kelompok inti mereka . Setelah siswa mendapatkan jawaban di kelompok inti, kemudian mereka dipisah kedalam kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan hasil diskusi yang diperoleh dalam kelompok inti dan kemudian kembali ke kelompok inti mereka masing-masing setelah mendapatkan jawaban dari kelompok ahli. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator yang harus mengarahkan dan membimbing siswa, supaya pembelajaran berjalan lancar.

1. **Kaitan Antara Model *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* dengan Hasil Belajar**

Model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Model *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda(Rusman,2010:209).

Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu pembelajaran. Menurut Rusman (2010:218) “dalam model *cooperative learning* teknik *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan meningkatkan keterampilan komunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya”. Para pengembang model *cooperative learning* teknik *jigsaw* ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan *cooperative* telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik, dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Maka dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* teknik *jigsaw* adalah sebuah model belajar *cooperative* yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam kelompok kecil. Sehingga pada proses pembelajarannya siswa dapat saling bekerjasama dengan anggota kelompoknya dan dapat menciptakan suatu interaksi pembelajaran yang berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Materi Tokoh Sejarah Masa Kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia Sebagai Salah Satu Materi Pokok Bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar**

Di dalam kurikulim KTSP 2006 pada mata pelajaran IPS kelas V SD terdapat Kompetensi Dasar yaitu pada KD 1.2 menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia. Bahasan materi pada KD tersebut adalah tokoh sejarah masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

Perkembangan dan kemajuan bangsa Indonesia tidak lepas dari para tokoh sejarah. Adapun tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Buddha dan Islam yaitu:

1. Mulawarman

Mulawarman adalah raja Kerajaan Kutai yang membawa kerajaannya mencapai puncak kejayaan. Bukti kejayaan dapat dilihat pada prasasti berbentuk Yupa.

1. Purnawarman

Raja Purnawarman memerintahkan penggalian sebuah sungai sepanjang 11 km. Sungai tersebut diberi nama Sungai Gomati. Penggalian sungai tersebut dimaksudkan untuk mengairi sawah para penduduk Tarumanegara, yang terletak di pedalaman jauh dari laut dan sungi. Keadaan tersebut mendorong penduduk untuk mendalami bidang pertanian.

1. Rakai Pikatan

Rakai Pikatan adalah menantu Raja Samaratungga. Ia menikah dengan Pramodhawardani, putri sulung Samaratungga. Rakai Pikatan berasal dari Dinasti Sanjaya yang memerintah di Mataram Kuno. Rakai Pikatan juga memperhatikan kehidupan keagamaan.

1. Ken Arok

Ken Arok adalah Raja Singasari dengan gelar Sri Ranggah Rajasa Sang Amurwahbumi. Ken Arok adalah anak seorang petani yang bernama Ken Endok. Sewaktu masih bayi, ia dibuang oleh Ibunya, kemudian ditemukan dan diasuh oleh seorang penjahat. Karena pengaruh didikan ayahnya angkatnya yang buruk, perilaku Ken Arok setelah dewasa juga menjadi jahat.

1. Kertanegara

Kertanegara adalah raja yang membawa kejayaan bagi Singasari. Kertanegara adalah raja yang patut kita contoh. Dalam memerintah Kertanegara sudah membagi-bagi pekerjaan dengan para pembesar kerajaan. Kertanegara juga menerapkan politik luar negeri dan politik dalam negeri. Kerjanegara mau bekerjasama dengan negara lain, tetapi tidak mau tunduk di bawah negara lain.

1. Mahapatih Gajah Mada

Berkat kecakapan dalam memimpin pasukan dan kesetiaan pada pengabdiannya. Patih Gajah Mada mempunyai nama besar melebihi para raja junjungannya. Dengan ketekunan dan kegigihannya untuk mewujudkan cita-cita atau sumpahnya, Gajah Mada berhasil mengantarkan Majapahit menjadi kerajaan yang disegani, hingga mempunyai daerah kekuasaan yang luas.

1. Samaratungga dan Balaputradewa

Raja Samaratungga berasal dari dinasti Syailendra yang memerintah di Kerajaan Mataram Kuno. Samaratungga sangat memperhatikan perkembangan agama Buddha pada saat itu agama Hindu dan Buddha berkembang bersama dan hidup rukun seperti tertera pada prasasti Kalasan. Bentuk perhatiannya raja Samaratungga, yaitu beliau menyuruh Gunadharma untuk membangun Candi Borobudur sebagai tempat pemujaan.

Balaputradewa adalah putra kedua dari Raja Samaratungga. Ia adalah adik dari Pramodhawardani. Karena ia merasa lebih pantas menjadi raja Mataram Kuno dari pada Rakai Pikatan, maka terjadi perang saudara di Mataram Kuno. Perang antara Rakai Pikatan dengan Balaputradewa akhirnya dimenangkan Rakai Pikatan. Balaputradewa kalah dan melarikan diri ke Sumatra dan menjadi raja di Kerajaan Sriwijaya. Pada masa pemerintahan Raja Balaputradewa, Kerajaan Sriwijaya mencapai masa kejayaan.

Tokoh-tokoh sejarah Islam di Indonesia mempunyai kaitan yang erat dengan perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia, antara lain: Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Demak, Kerajaan Mataram Islam, Kerajaan Cirebon. Perkembangan Islam di Jawa sangat dipengaruhi ulama yang di kenal sebagai Walisongo, di antaranya adalah Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus dan Sunan Kalijaga. Dengan perantaraan para wali ini , agama Islam dapat berkembang dengan pesat.

1. **Kerangka Berfikir**

*Cooperative learning* teknik *jigsaw* berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran *cooperative* mewadahi bagaimana siswa dapat bekerjasama dalam kelompok adalah tujuan bersama. Situasi *cooperative* merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus saling merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya. Maka keunggulan menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam suatu pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran ini sehingga dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan memperoleh prestasi lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (Rusman,2010:205) dinyatakan bahwa :

1. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
2. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Sedangkan Jhonson and Jhonson (Rusman,2010:218) melakukan penelitian tentang *cooperative learning* teknik *jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah:

1. Meningkatkan hasil belajar.
2. Meningkatkan daya ingat.
3. Dapat digunakan untuk mencapai tujuan tarap penalaran tingkat tinggi
4. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu).
5. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen.
6. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Menurut hasil pengatamatan dan observasi awal siswa kelas V SD Maleber Barat ketika proses belajar mengajar berlangsung, banyak siswa kurang memperhatikan guru. Selain itu berdasarkan hasil ulangan harian pertama menunjukkan masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM.

*Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* merupakan pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, sehingga siswa bekerja saling ketergantungan positif , bertanggung jawab secara mandiri untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Setiap siswa dalam kelompok inti (*home group*) mendapat bagian tugas masing-masing dan kemudian dikerjakan dalam kelompok inti mereka . Setelah siswa mendapatkan jawaban di kelompok inti, kemudian mereka dipisah kedalam kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan hasil diskusi yang diperoleh dalam kelompok inti dan kemudian kembali ke kelompok inti mereka masing-masing setelah mendapatkan jawaban dari kelompok ahli. Dalam *cooperative learning* teknik *jigsaw* ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri.

Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Setelah menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw*, siswa memiliki rasa kerja sama yang erat kaitan antara anggota kelompok, maka hasil belajar siswa kelas V SD Maleber Barat akan meningkat. Oleh karena itu model *cooperative learning* teknik *jigsaw* sangat cocok di gunakan pada materi tokoh sejarah masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia. Maka dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* dapat meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa.

**Gambar 2.1: Bagan Proses Kerangka Berfikir**

**Menggunakan Model *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw***

Keunggulan menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam suatu pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran ini sehingga dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan memperoleh prestasi lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (Rusman,2010:205) dinyatakan bahwa :

1.Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. 2.Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

*Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* merupakan pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok.Setiap siswa dalam kelompok inti (*home group*) mendapat bagian tugas masing-masing dan kemudian dikerjakan dalam kelompok inti mereka . Setelah siswa mendapatkan jawaban di kelompok inti, kemudian mereka dipisah kedalam kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan hasil diskusi yang diperoleh dalam kelompok inti dan kemudian kembali ke kelompok inti mereka masing-masing setelah mendapatkan jawaban dari kelompok ahli. Dalam *cooperative learning* teknik *jigsaw* ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator

Setelah menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw*, siswa memiliki rasa kerja sama yang erat kaitan antara anggota kelompok, maka hasil belajar siswa kelas V SD Maleber Barat akan meningkat.

Hasil dari bagan di atas dalam pembelajaran IPS menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam materi tokoh sejarah masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, setelah menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* hasil belajar siswa pun meningkat.

1. **Hipotesis Tindakan**

Penelitian *cooperative learning* teknik *jigsaw* ini sebelumnya telah dilakukan dan menujukan hasil yang positif. Menurut Zainal Mustafa (Tohardi, 2008: 94) mendefinisikan bahwa:

Hipotesis sebagai sebuah tafsiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta atau kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah penelitian selanjutnya.

Hipotesis dirumuskan berdasarakan teori, dugaan, pengalaman pribadi atau orang lain, kesan umum, kesimpulan yang masih sangat sementara. Hipotesis adalah pernyataan keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya menggunakan data atau informasi yang dikumpulkan melalui sampel.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan sintak pembelajaran model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka tanggapan dan hasil belajar siswa materi tokoh sejarah masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Maleber Barat akan meningkat.
2. Jika pembelajaran IPS materi tokoh sejarah masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan sintak model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka tanggapan dan hasil belajar siswa kelas V SD Maleber Barat akan meningkat.
3. Jika pembelajaran IPS materi tokoh sejarah masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan sintak model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka tanggapan siswa kelas V SD Maleber Barat akan meningkat.
4. Jika pembelajaran IPS materi tokoh sejarah masa kerajaan Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia dilaksanakan dengan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka akan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Maleber Barat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas.2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran*. Jakarta: Depdiknas

Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo

Rusman.2010. *Model-Model Perkembangan Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Raja Grapindo Persada

Sapriya.2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : Rosda.

Sapriya, dkk.2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS

Susilana,Rudi.2006.*Kurikulum dan Pengembangan.*Bandung: Tim Pengembangan MKDP UPI

Syaodih,Nana.2007.*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.Bandung:Rosda

Tim Bina Karya Guru.*Bina IPS Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: Gajah Mada

Tohardi. 2008. *Petunjuk Praktis Menulis Skripsi*. Bandung : CV.Mandar Maju

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2143437-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-respon/#ixzz1Lg8vWlCb>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2012

<http://etd.eprints.ums.ac.id/13931/4/03_BAB_I.pdf>. diakses pada tanggal 28 Agustus 2012

http:// [www.tanggapan-siswa-sd-bung-kelurahan.com](http://www.tanggapan-siswa-sd-bung-kelurahan.com) diakses pada tanggal 28 Agustus 2012