**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Belajar dan Pembelajaran**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psiki atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Artinya, belajar dan pembelajaran merupakan proses penting bagi seseorang untuk menjadi dewasa.

Terkait dengan pengertian belajar ini, ada beberapa pengertian tentang belajar, sebagai berikut :

Winkel (1999 : 53). Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Henry E. Garret (2010 : 13). Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan atau pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Drs. Slameto (2011 : 13). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari berbagai pendapat diatas, belajar dapat didefinisikan sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut, yaitu kedewasaan diri. Pendek kata, seorang yang telah melakukan proses belajar pasti terjadi perubahan pada dirinya, perubahan tersebut bersifat *interpersonal*, positif-aktif, dan efektif fungsional.

1. Perubahan *interpersonal*, yaitu perubahan yang terjadi karena pengalaman atau praktik yang dilakukan, proses belajar dengan sengaja dan disadari, bukan terjadi secara kebetulan.
2. Perubahan yang bersifat positif-aktif, perubahan bersifat positif yaitu perubahan yang bermanfaat sesuai dengan harapan pelajar, di samping menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baik di banding sebelumnya. Sedangkan perubahan yang terjadi karena usaha yang dilakukan pelajar, bukan terjadi dengan sendirinya.
3. Perubahan yang bersifat efektif yaitu perubahan yang memberikan pengaruh dan manfaat bagi pelajar. Adapun yang bersifat fungsional yaitu perubahan yang relatif tetap serta dapat diproduksi atau dimanfaatkan setiap kali dibutuhkan.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan atau apresiasi (penerimaan atau penghargaan). Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan atau perbuatannya. Belajar yang bisa mencapai tahapan ini disebut belajar yang berhasil dan optimal. Sebab ada juga proses belajar yang tidak tuntas serta tidak bisa menghantarkan anak menjadi dewasa pada setiap aspek pribadi anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas terencana untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan, agar perilaku seseorang berubah menuju pada kedewasaan. Pemahaman yang telah di dapat menjadi sumber nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku.

1. **Tujuan Belajar**

Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat mengusai atau memperoleh sesuatu. Belajar dapat didefinisikan sebagai “suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya. Berikut ini akan diketengahkan rangkuman dari beberapa tujuan belajar tersebut :

1. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku. Misalnya seorang anak kecil yang belum memasuki sekolah bertingkah laku manja, egois, cengeng, dan sebagainya. Kemudian setelah beberapa bulan masuk sekolah dasar, tingkah lakunya berubah menjadi anak yang tidak lagi cengeng, lebih mandiri,  dan dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah belajar dari lingkungan yang baru.
2. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan, dari yang buruk menjadi baik. Contohnya mengubah kebiasaan merokok menjadi tidak merokok, menghilangkan ketergantungan pada minum-minum keras, atau mengubah kebiasaan anak yang sering keluyuran, dapat dilakukan dengan suatu proses belajar.
3. Belajar bertujuan untuk mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya. Misalnya seorang remaja yang tadinya selalu bersikap menentang orang tuanya dapat diubah menjadi lebih hormat dan patuh pada orangtua.
4. Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan. Misalnya dalam hal olahraga, kesenian, jasa, tehnik, pertanian, perikanan, pelayaran, dan sebagainya. Seorang yang terampil main bulu tangkis, bola, tinju, maupun cabang olahraga lainnya sebagian besar ditentukan oleh ketekunan belajar dan latihan yang sungguh-sungguh. Demikian pula halnya dengan keterampilan bermain gitar, piano, menari, melukis, bertukang, membuat barang-barang kerajinan, semua perlu usaha dengan belajar yang serius, rajin dan tekun.
5. Belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu. Misalnya seorang anak yang awalnya  tidak bisa membaca, menulis, dan berhitung, menjadi bisa karena belajar.

  Dari uraian diatas dapat diketahui belajar adalah kegiatan manusia yang sangat penting dan harus dilakukan selama hidup, karena melalui belajar manusia dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup. Dengan kata lain, dengan belajar manusia dapat memperbaiki nasib, mencapai cita-cita, dan memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkarya.

1. **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan kelompok) serta siswa (perorangan, kelompok, dan komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan lainnya.

Berdasarkan yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa pengertian tentang pembelajaran, sebagai berikut :

Knirk dan Gustafson (1986 : 18). Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Corey (1986 : 195). Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pendapat ini sejalan dengan Jerome Bruner (1960) mengatakan bahwa perlu adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif di kelas.

Hal ini menggambarkan bahwa orang yang berpengetahuan adalah orang yang terampil memecahkan masalah, mampu berinteraksi dengan lingkungannya dalam menguji hipotesis dan menarik generalisasi dengan benar. Jadi pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berfikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar diri, tetapi dikontruksi dalam diri individu siswa. Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain, tetapi “dibentuk dan dikontruksi” oleh individu itu sendiri, sehingga siswa itu mampu mengembangkan intelektualnya.

1. **Tujuan Pembelajaran**

Rogers (dalam Angkowo, 2007 : 49), sangat menekankan pentingnya relasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, sebab menurut mereka, pendidikan akan berfaedah besar apabila dapat menumbuhkembangkan kepribadian manusia. Berkaitan dengan hal ini, serta mencermati perkembangan dunia sekarang. Tujuan pembelajaran adalah mengembangkan strategi dan teknologi yang lebih manusiawi dalam rangka menciptakan ketahanan dan keterampilan manusia guna menghadapi kehidupan yang secara terus menerus berubah. Oleh sebab itu, pembelajaran harus mampu menjawab kebutuhan siswa, untuk merencanakan tujuan hidup, bagaimana membangun identitas diri, bagaimana membentuk ketangguhan diri, dan bagaimana mengupayakan relasi dan komunikasi pribadi yang efektif dengan sesama dan lingkungannya. Dengan demikian, secara umum ada tiga tujuan pembelajaran, yaitu :

1. Untuk mendapatkan pengetahuan.
2. Untuk menanamkan konsep dan pengetahuan, dan
3. Untuk membentuk sikap atau kepribadian.

Pembentukan ini tidak bisa dilakukan secara parsial, tetapi harus terencana dan teroganisir secara sistematis. Seorang guru perlu bijaksana dan berhati-hati dalam memilih pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Kecakapan guru dalam memberikan mengarahkan, serta memelihara motivasi siswa menjadi penting dalam pembelajaran. Pembentukan sikap dan perilaku siswa tidak akan terlepas dari persoalan penanaman nilai (*transfer of values*). Dengan dilandasi nilai-nilai positif itu, diharapkan akan tumbuh kesadaran dan kemauan dari siswa untuk mengoptimalkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya.

1. **Prinsip-prinsip dalam Belajar dan Pembelajaran**

Agar kegiatan belajar dan pembelajaran berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan pelajaran, maka salah satu faktor yang harus dipahami oleh guru adalah prinsip belajar. Tanpa memahami prinsip belajar ini, adalah sulit bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran. Metoda pembelajaran, dan teknik evaluasi yang sesuai dengan karakteristik kelas dan materi yang disajikan. Berikut ini akan diketengahkan rangkuman dari beberapa prinsip belajar tersebut :

1. Pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar sendiri.
2. Pepatah cina mengatakan : “Saya dengar saya lupa, saya lihat saya ingat, dan saya lakukan saya paham”. Mirip dengan itu John Dewey mengembangkan apa yang dikenal dengan “*Learning by doing*”.
3. Semakin banyak alat deria atau indera yang diaktifkan dalam kegiatan belajar, semakin banyak informasi yang terserap.
4. Belajar dalam banyak hal adalah suatu pengalaman. Oleh sebab itu keterlibatan siswa merupakan salah satu factor penting dalam keberhasilan belajar.
5. Materi akan lebih mudah dikuasai apabila siswa terlibat secara emosional dalam kegiatan belajar pembelajaran jika pelajaran adalah bermakna baginya.
6. Belajar dipengaruhi oleh motivasi dari dalam diri (intrinsik) dan dari luar diri (ekstrinsik) siswa.
7. Semua manusia, termasuk siswa, ingin dihargai dan dipuji. Penghargaan dan pujian merupakan motivasi instrinsik bagi siswa.
8. Makna pelajaran bagi diri siswa merupakan motivasi dalam yang kuat sedangkan faktor kejutan (faktor “Aha”) merupakan motivasi luar yang efektif dalam belajar.
9. Belajar “*Is echanced by Challenge and inhibited bu Threat*”.
10. Setiap otak adalah unik. Karena itu setiap siswa memiliki persamaan dan perbedaan cara terbaik untuk memahami pelajaran.
11. Otak akan lebih mudah merekam input jika dalam keadaan santai atau rileks dari pada dalam keadaan tegang.
12. **Pembelajaran IPS**
13. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama 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 seperti Australia dan Amerika serikat. Nama “IPS” yang lebih di kenal *social studies* di Negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmanggu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Namun, pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara 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 yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran. Perbedaan ini dapat pula di identifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

Istilah IPS di Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik.

Terkait dengan istilah IPS yang telah dikemukakan di atas ada beberapa definisi tentang *social studies*, sebagai berikut :

Edgar Wesley (1937 : 3). Menyatakan bahwa “*The social studies are the social sciences simplified for pedagogical puposes.* (Social studies adalah ilmu-ilmu sosial yang di sederhanakan untuk tujuan pendidikan).

James A. Banks (1990 : 3). Social studies adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara dan lingkungan masyarakatnya.

Kita juga menyadari bahwa ada juga mata pelajaran-mata pelajaran lain yang bertujuan untuk membantu para siswa agar mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk dapat hidup berpartisipasi dalam masyarakat demokratis. Namun bagi *social studies*, menurut Banks, tujuan mengembangkan kompetensi dan keterampilan hidup bernegara merupakan tujuan utamanya (*its primary goal*).

1. **Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan 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 kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global (Sapriadi, 2009 : 194).

Sehubungan dengan esensi IPS pada jenjang sekolah dasar, bila kita simpulkan antara tujuan pendidikan nasional pada jenjang pendidikan dasar dengan tujuan IPS di sekolah dasar, maka IPS memberikan sejumlah nilai terhadap ketercapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu :

1. Memberikan perbekalan pengetahuan tentang manusia dan seluk beluk kehidupannya dalam astagrata kehidupan (ipoleksosbud hankam dan agama serta lingkungan dimana tinggal yaitu sebagai insane mandiri, keluarga dan masyarakat serta bangsa dan Negara).
2. Membina kesadaran, keyakinan dan sikap akan pentingnya hidup bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan, bertanggung jawab dan manusiawi (menghargai derajat-martabat sesama, penuh kecintaan dan rasa kekeluargaan).
3. Membina keterampilan hidup bermasyarakat dalam Negara Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
4. Menunjang terpenuhinya bekal kemampuan dasar dari siswa dalam mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga Negara dan anggota umat manusia.
5. Membina perbekalan dan kesiapan untuk belajar lebih lanjut dan atau melanjutkan studi ke jenjang lebih tinggi. (Hasan, 2004).
6. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Somantri (2011 : 198), mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari ilmu-ilmu sosial sebagai berikut :

1. Berbagai batang tubuh (*body of knowledge*) disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan secara sistematis dan ilmiah.
2. Batang tubuh disiplin itu berisikan sejumlah teori dan generalisasi yang handal dan kuat serta dapat diuji tingkat kebenarannya.
3. Batang tubuh disiplin ilmu-ilmu sosial ini disebut juga *structure* disiplin ilmu, atau ada juga yang menyebutkan dengan *fundamental ideas*.
4. Teori dan genaralisasi dalam struktur itu disebut pula pengatahuan ilmiah yang dicapai lewat pendekatan lewat proses bertanya, berhipotesis, pengumpulan data (observasi dab eksperimen).
5. Setiap teori dan generalisasi ini terus dikembangkan, dikoreksi, dan diperbaiki untuk membantu dan menerangkan masa lalu, masa kini, dan masa depan serta membantu memecahkan masalah-masalah sosial melalui pikiran, sikap, dan tindakan.
6. **Pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar**

Pencapaian tujuan IPS dapat dimiliki oleh kemampuan siswa yang standar dinamakan dengan Standar Kompetensi (SK) dan dirinci kedalam Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi dasar ini merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum disetiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD di dasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Secara rinci SK dan KD mata pelajaran IPS yang ditunjukan untuk siswa kelas V SD di sajikan melalui tabel berikut ini.

**Tabel 2.1**

**SK dan KD Pelajaran IPS Kelas V SD Semester 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia. | * 1. Mengenal makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonsia.   2. Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.   3. Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.   4. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.   5. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. |

1. **Model *Cooperatif Learning***
2. **Definisi *Cooperatif Learning***

*Cooperative Learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin (1995 : 15), mengemukakan, “*In Cooperative Learning* *methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”.* Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan utuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*)*,* terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Berdasarkan pengertian yang telah di kemukakan di atas, terdapat beberapa definisi tentang *cooperative learning*, sebagai berikut :

Menurut Johnson (1994 :17), *Cooperative Learning* adalah mengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Slavin (1995 : 17), menyebutkan *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Dalam melakukan proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

Dengan mempraktekan *Cooperative Learning* di ruang-ruang kelas, suatu hal kelak kita akan menuai buah persahabatan dan perdamaian, karena *Cooperative Learning* memandang siswa sebagai mahluk sosial (*homo homini socius*), bukan *homo homini lupus* (manusia adalah srigala bagi sesamanya). Dengan kata lain, *Cooperative Learning* adalah cara belajar mengajar berbasiskan *peace education* (metode belajar mengajar masa depan) yang pasti dapat perhatian.

1. **Ciri-ciri *Cooperative Learning***

Beberapa ciri dari *Cooperative Learning* adalah :

1. Setiap anggota memiliki peran.
2. Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa.
3. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
4. Guru membantu mengembangkan keterampilann keterampilan interpersonal kelompok.
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.
6. **Tujuan *Cooperative Learning***

Pelaksanaan model *Cooperative Learning* membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. *Cooperative Learning* dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *Cooperative Learning* adalah agar siswa dapat belajar secara kelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Zatmal et.al (1972 : 24), mengemukakan bahwa, siswa yang sama-sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab, yang terbentuk dikalangan siswa, ternyata sangat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan masing-masing secara individual.

Sharan (1990 : 23), mengemukakan bahwa, siswa yang belajar menggunakan model *cooperative learning* akan memiliki motivasi yang tinggi karena di dorong dan di dukung dari rekan sebaya.

Stahl, (1994 : 23), dengan melaksanakan model pembelajaran *Cooperative Learning*, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thingking skill*), maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Pada dasarnya model *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim, et al. (2000 : 27), yaitu :

1. **Hasil belajar akademik**

Dalam *Cooperative Learning* merkipun 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 menunjukan, 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, *Cooperative Learning* 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 *Cooperative Learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, ketidakmapuannya. 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 *Cooperative Learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

1. **Keunggulan *Cooperative Learning***

Jarolimek & Parker (1993 : 24), mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah :

1. Saling ketergantungan yang positif.
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
5. Terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekpresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.
7. **Kelemahan *Cooperative Learning***

Kelemahan model pembelajaran *Cooperative Learning* bersumber pada sebuah faktor, yaitu sebagai berikut :

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
2. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
3. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Saat diskusi kelas, terkadang dominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

*Cooperative Learning* menyediakan bahwa contoh yang perlu dilakukan para siswa antara lain :

1. Siswa terlibat di dalam tingkah laku mendefinisikan, menyaring, dan meperkuat sikap-sikap, kemampuan dan tingkah laku pastisipasi sosial.
2. Respek pada orang lain, memperlakukan orang lain dengan penuh pertimbangan kemanusiaan, dan memberikan semangat penggunaan pemikiran rasional ketika mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
3. Berpartisipasi dalam tindakan-tindakan kompromi, negosiasi, kerja sama, konsensus dan pentaatan aturan mayoritas ketika bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, dan membantu meyakinkan bahwa setiap anggota kelompoknya belajar.

Ketika mereka berusaha mempelajari isi dan kemampuan yang diharapkan, mereka juga menemukan diri bagaimana memecahkan konflik, menangani berbagai masalah, dan membuat pilihan-pilihan yang mereflesikan situasi-situasi pribadi dan sosial yang mungkin mereka temukan dalam situasi dunia ini.

Mengacu pada pendapat tersebut maka dengan *Cooperative Learning*, para siswa dapat membuat kemajuan besar kearah pengembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam komunitas mereka dengan cara-cara yang sesuai dengan tujuan pendidikan sejarah, karena tujuan utama *Cooperative Learning*, adalah untuk memperoleh pengetahuan dari sesama temannya. Jadi, tidak lagi pengetahuan itu diperoleh dari gurunya, dengan belajar kelompok seorang teman haruslah memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya dengan cara mengahargai orang lain, saling mengoreksi kesalahan dan saling membetulkan satu sama lainnya.

1. **Model *Cooperative Learning Type Jigsaw***
2. **Pengertian Model *Cooperative Learning Type Jigsaw***

*Cooperative Learning Type Jigsaw* merupakan salah satu tipe *Cooperative Learning* yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mecapai prestasi yang maksimal. *Cooperative Learning Type Jigsaw* dikembangkan oleh Aronson sebagai metode *Cooperative Learning*.

*Jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins. Arends (2004) dalam Martinis (2013 : 89).

Menurut Aronson (2005) dalam Martinis (2013 : 90), menyebutkan *jigsaw* merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelidiki suatu topik umum.

Sedangkan Arends (1997) dalam Martinis (2013 : 90), menjelaskan bahwa pembelajaraan kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan pemaparan Suprijono dalam Anita Lie (2004 : 18), dapat disimpulkan bahwa *jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif, yang dimana di dalamnya terdapat kelompok asal.

Kelompok asal adalah kelompok awal siswa yang terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibetuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang siswa baik itu jenis kelamin, tingkat pengetahuan ataupun yang lainnya. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Pada intinya pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah penerapan kerjasama kelompok siswa di dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan heterogen dan masing-masing siswa bertanggung jawab atas satu porsi bahan.

1. **Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* *Type Jigsaw***

Dalam model pembelajaran ini, siswa dapat bergabung dalam kelompok-kelompok kecil, Aronson dalam Rini (2013 : 44) menyarankan jumlah anggota kelompok dibatasi sampai dengan 6 orang saja. Adapun cara pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif ini sebagai berikut :

1. Guru mengelompokan siswa orang menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota 4-6 orang yang bekerja saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.
2. Setiap kelompok mempelajari materi yang sama. Materi ini terdiri dari beberapa bagian dan setiap anggota mempelajari bagian materi yang berbeda.
3. Siswa yang mempelajari bagian materi yang sama bergabung dan berusaha memecahkan masalah bersama-sama. Penggabungan anggota dari kelompok-kelompok lain dinamakan kelompok ahli.
4. Setelah setiap dari kelompok telah mendapatkan pemecahan masalah, mereka kembali ke kelompok asal kemudian bertanggungjawab untuk menularkan pemahamannya kepada anggota kelompok asalnya sehingga kelompok tersebut memiliki pemahaman yang sama tentang bagian materi yang berbeda itu.
5. Pada tahap selanjutnya siswa diberi tes/soal oleh guru, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami suatu materi dengan metode belajar kooperatif tipe *jigsaw* tersebut.

Pada kegiatan ini keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang dalam arti guru menjadi pusat kegiatan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggung jawab serta siswa akan merasa nyaman dan senang dalam berdiskusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kelompoknya. Mereka akan berinteraksi dengan teman yang lainnya dan juga dengan gurunya sebagai pembimbing.

Aktivitas-aktivitas *jigsaw* menurut Slavin dalam Rini (2013 : 45) adalah :

1. Membaca. Siswa memperoleh topik-topik permasalahan untuk dibaca, sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut.
2. Diskusi kelompok ahli. Siswa yang telah mendapatkan topik permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok (kelompok ahli) untuk mendiskusikan topik permasalahan tersebut.
3. Laporan. kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan hasil diskusinya kepada anggota kelompoknya masing-masing.
4. Soal. Siswa memperoleh soal individu/perorangan yang mencakup semua topik permasalahan.
5. Perhitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.
6. **Kelebihan Model *Cooperative Learning Type Jigsaw***

Menurut Ibrahim (2000) dalam Rini (2013 : 50), beberapa keunggulan yang yang dapat diterima dalam penggunaan pembelajaran *jigsaw* adalah :

1. Pembelajaran *jigsaw* didesain selain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan positif (saling memberitahu) terhadap teman sekelompoknya. Selanjutnya diakhir pembelajaran, siswa diberi soal secara individu yang mencakup topik materi yang telah dibahas.
2. *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 mengerjakan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Yasa Doantara (2008) dalam Rini (2013 : 51) memberikan sejumlah implikasi positif dalam belajar dengan mengunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, yaitu sebagai berikut :

1. Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar.
2. Kelompok kecil menawarkan kesempatan untuk sukses bagi semua siswa dalam belajar. Interaksi dalam kelompok dirancang untuk semua anggota mempelajari konsep dan strategi pemecahan masalah.
3. Seorang siswa dapat mempengaruhi siswa lain dengan argumentasi yang logis.
4. Siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk menguasai masalah-masalah.
5. Belajar kooperatif dapat berbeda dalam banyak cara, tetapi dapat dikategorikan sesuai dengan tujuan kelompok, tanggung jawab individual, kesempatan yang sama untuk sukses, kompetisi kelompok, spesialisasi tugas dan adaptasi untuk kebutuhan individu.

Berdasarkan implikasi positif di atas, maka belajar secara kelompok interaksi antara siswa dapat terjalin dengan baik, setiap siswa bersama-sama memecahkan masalah yang perlu diselesaikan serta mencapai tujuan secara bersama-sama pula dalam suatu kelompok.

1. **Kelemahan Model *Cooperative Learning* *Type Jigsaw***

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidaklah selalu berjalan dengan mulus meskipun telah dirancang sedemikian rupa. Menurut Martinis (2013 : 95), hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran *Cooperative Learning* di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran *Cooperative Learning*.
2. Jumlah siswa yang terlalu banyak mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil sehingga hanya segelintir orang yang menguasai arena kelas, yang lain hanya sebagai penonton.
3. Kurangnya sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik pembelajaran *Cooperative Learning*.
4. Kurangnya buku sumber sebagai media pembelajaran.
5. Terbatasnya pengetahuan siswa akan sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Agar pelaksanaan pembelajaran *Cooperative Learning* dapat berjalan dengan baik, maka upaya yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Guru senantiasa mempelajari teknik-teknik penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* di kelas dan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
2. Pembagian jumlah siswa yang merata, dalam artian tiap kelas merupakan kelas heterogen.
3. Diadakan sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik pembelajaran *Cooperative Learning*.
4. Meningkatkan sarana pendukung pembelajaran terutama buku sumber.
5. Mensosialisasikan kepada siswa akan pentingnya sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.
6. **Hakekat Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran**
7. **Definisi Aktivitas**

Sebelum peneliti meninjau lebih jauh tentang aktivitas belajar, terlebih dahulu dijelaskan tentang aktivitas dan belajar. Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), aktivitas artinya kegiatan/keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas.

Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas (Sardiman, 2012 : 95).

Menurut Dave Meiner (dalam rohaeni, 2001 : 10) mengemukakan bahwa :

Belajar berdasarkan aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, sehingga dapat membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak serta dapat berpengaruh positif pada belajar.

Berdasarkan pembahasan-pembahasan aktivitas yang dikemukakan di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Karena keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas [yang](javascript:void(0);) dilakukannya selama proses pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas tujuan pembelajaran IPS tidak mungkin dapat tercapai, oleh sebab itu peneliti berusaha untuk menciptakan keaktifan siswa dalam belajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw. Sebab dalam model pembelajaran ini siswa di tuntut untuk aktif dan bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok.

1. **Prinsip-prinsip Aktivitas**

Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang subjek belajar/subjek didik, dapatlah diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu. Karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar mengajar, yakni siswa dan guru.

Untuk melihat prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa ini secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni Ilmu Jiwa Lama dan Ilmu Jiwa Modern. Sebagai berikut :

1. **Menurut pandangan Ilmu Jiwa Lama**

John Locke dengan konsepnya *tabularasa,* mengibaratkan jiwa (*psyche*) seseorang bagaikan kertas putih ini kemudian akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Terserah kepada unsur daru luar yang akan menulis, mau ditulisi merah atau hijau, kertas itu akan bersifat reseptif. Konsep semacam ini kemudian di transfer ke dalam dunia pendidikan.

Siswa diibaratkan kertas putih, sedang unsur dari luar yang menulisi adalah guru. Dalam hal ini terserah kepada guru, mau dibawa kemana, mau diapakan siswa itu, karena guru adalah yang member dan mengatur isinya. Dengan demikian aktivitas didominasi oleh guru, sedang anak didik bersifat pasif dan menerima begitu saja. Guru menjadi seorang yang kuasa di dalam kelas.

Selanjutnya Herbert memberikan rumusan bahwa jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hokum-hukum asosiasi. Atau dengan kata lain dipengaruhi oleh unsur-unsur dari luar. Relevansinya dengan konsep John Locke, bahwa guru pulalah yang aktif, yakni menyampaikan tanggapan-tanggapan itu. Siswa dalam hal ini pasif, secara mekanis hanya menuruti alur dari hokum-hukum asosiasi tadi. Jadi siswa kurang memiliki aktivitas dan kreativitas.

Mengombinasikan dua konsep yang baik dikemukakan John Locke maupun Herbert, jelas dalam proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa terlalu pasif. Sedang guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru. Siswa ibarat botol kosong yang diisi air oleh sang guru. Gurulah yang menentukan bahan dan metode, sedang siswa menerima begitu saja. Aktivitas anak terutama terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan. Mereka para siswa hanya bekerja karena atas perintah guru, menurut yang digariskan oleh guru. Memang sebenarnya anak didik itu tidak pasif secara mutlak, hanya proses belajar mengajar semacam ini jelas tidak mendorong anak didik untuk berpikir dan beraktivitas. Yang banyak beraktivitas adalah guru dan guru dapat menentukan segala sesuatu yang dikehendaki. Hal ini sudah barang tentu tidak sesuai dengan hakikat pribadi anak didik sebagai subjek belajar.

1. **Menurut pandangan Ilmu Jiwa Modern**

Aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai seseuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik juga bisa menjadi aktif. Karena adanya motovasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh sebab itu, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri.

Pendidik tugasnya menyediakan makanan dan minuman rohani anak, akan tetapi yang memakan seta meminumnya adalah anak itu sendiri. Guru bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing. Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Bahkan sekarang dipopulerkan suatu kiasan, ‘’kalau mengajari anak untuk mendapatkan ikan, janganlah sipengajar memberi ikan, tetapi pengajar cukup memberi kailnya’’. Kiasan ini sebenarnya memliki makna yang cukup penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab siswa harus aktif sendiri termasuk bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan sesuatu pengetahuan atau nilai. Guru hanya memberikan acuan atau alat (ibarat kailnya). Ini semua menunjukan bahwa yg aktif dan mendominasi aktivitas adalah siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat anak didik sebagai manusia yang penuh dengan potensi yang bisa berkembangan secara optimal apabila kondisi mendukungnya. Sehingga yang penting bagi guru adalah menyediakan kondisi yang kondusif itu.

Perlu ditambahkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik atau mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu terkait. Sebagai contoh seseorang itu sedang belajar dengan membaca. Secara fisik kelihatan bahwa orang tadi membaca menghadapi suatu buku, tetapi mungkin pikiran dan sikap mentalnya tidak tertuju buku yang dibaca. Ini menunjukan tidak ada keserasian antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental. Kalau sudah demikian, maka belajar tidak akan optimal. Begitu juga sebaliknya kalau yang aktif itu hanya mentalnya juga kurang bermanfaat. Misalnya ada seseorang yang berpikir tentang sesuatu, tentang ini, tentang itu atau renungan ide-ide yang perlu diketahui oleh masyarakat, tetapi kalau tidak disertai dengan perbuatan/aktivitas fisik misalnya dituangkan pada tulisan atau disampaikan kepada orang lain, juga ide atau pemikiran tadi tidak ada gunanya.

Sehubungan dengan hal ini, Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan.

Dengan demikian, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik secara fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan anatara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal.

1. **Jenis-jenis Aktivitas dalam Belajar**

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, disekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat disekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

1. *Visual activities,* yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demontrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities,* seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities,* sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
4. *Writing activities,* seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities,* misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities,* yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activitie*s, sebagai contoh misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional ectivities,* sepert misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan diatas, menunjukan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan disekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan tranformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang bervariasi itu.

1. **Kajian hasil-hasil Penelitian yang Relevan**
2. Hasil penelitian Ririn Arpianti (2012)

Dalam skripsinya yang berjudul meningkatkan aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran ips materi perkembangan kerajaan bercorak islam di indonesia melalui model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* di kelas V SDN 1 Cisaat Kecamatan Waled Kabupaten Cirebon.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus atau tindakan, setiap tindakan meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi, dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang optimal. Berdasarkan pengamatan dan refleksi yang dilaksanakan, diperoleh data yang menunjukan adanya peningkatan hasil belajar dan hasil tes yaitu pada pembelajran pra tindakan nilai rata-rata sebesar 30% siklus I nilai rata-rata 60% menjadi 90% pada siklus II. Aktivitas dalam diskusi juga mengalami peningkatan presentase yaitu dari 35% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Berdasarkan hasil di atas penelitian ini di rekomendasikan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran dalam pembelajaran IPS maupun pembelajaran lainnya sebagai salah satu cara mengatasi masalah-masalah dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

1. Hasil penelitian Yayan Wahyuni (2012)

Dalam skripsinya yang berjudul penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa HINDU-BUDHA dan ISLAM di Indonesia.

Masalah yang ada di kelas V SDN Rancabolang 4 Kecamatan Rancasari Bandung yaitu pembelajaran IPS masih sangat rendah, sehingga perlu ditingkatkan dan salah satunya adalah melalui PTK. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kreativitas diskusi siswa dan hasil belajar pada materi peninggalan sejarah yang berskala nasional pada HINDU-BUDHA dan ISLAM di indonesia, menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* di kelas V.

Metode yang digunakan adalah PTK dengan menggunakan model hopskins, model ini terdiri dari empat tahap yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap tindakan, (3) tahap observasi, (4) tahap refleksi, dengan jumlah siklus sebanyak III siklus instrumen penelitian berupa tes, observasi, wawancara, angket, dan catatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe jigsaw ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa di bandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelum di adakan penelitian. Setelah menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* terjadi peningkatan nilai rata-rata postes siswa kelas V sebesar 33,33% pada siklus I, pada siklus II sebesar 63,33% dan 100% tuntas dari KKM pada siklus III. Hal ini menunjukan bahwa menggunakan model kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Kerangka Berpikir**

Adapun gambaran kerangka berpikir untuk penelitian ini digambarkan pada bagan sebagai berikut :

Perlakuan

Keadaan Sekarang

Hasil

1. Guru mampu menerapkan pembelajaran dengan tipe *Jigsaw.*
2. Kualitas pembelajaran meningkat.
3. Aktivitas belajar siswa menjadi aktif.
4. Penjelasan pembelajaran.
5. Pelatihan pembelajaran tipe *Jigsaw.*
6. Simulasi pembelajaran sistem *Jigsaw.*
7. Pembelajaran Sistem Pengaturan Refrigerasi (SPR) monoton.
8. Belum di temukannya model pembelajaran yang tepat.
9. Aktivitas belajar siswa pasif.

Diskusi pemecahan Penerapan Model *Cooperative*

Masalah *Learning* *Type Jigsaw*

Evaluasi Efek

Evaluasi Akhir

Evaluasi Awal

Gambar Kerangka berpikir pada PTK

Sumber. Kunandar (2008 : 276)

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.
2. Melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.
3. Meningkatkan aktivitas belajar untuk hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.