**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

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

 Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan di sekolah, meskipun tidak selamanya belajar harus berada di sekolah. Belajar sebagai kegiatan pokok berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan atau dicita-citakan. Oleh karena itu para ahli menaruh perhatian pada teori-teori belajar.

*Pengertian* belajar menurut Hilgard yang dikutip oleh Simandjuntak (1983:59) mengatakan bahwa,

*“Learning in the process by which an activity originates or the changed through responding to a situation, provided the changes can not be attributed to growth or the tempory state of the organism as in fatique or under drugs”.*

Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan. Definisi lain tentang belajar menurut Abdurrahman (1994:17) “Belajar adalah semua upaya manusia atau individu memobilisasikan (menggerakkan, mengerahkan, dan mengarahkan) semua sumber daya yang dimilikinya (fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial) untuk memberikan jawaban (respon) yang tepat terhadap problema yang dihadapi”.

Ngalim Purwanto (1999:85) mengemukakan adanya beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu: Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk; Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi; Perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang; Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikologis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.

 Dari definisi di atas pdapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah proses perubahan kualitatif dan kuantitatif pengetahuan dan perilaku seseorang yang dihasilkan dari praktik dan pengalaman. Bertolak dari pengertian belajar, maka dapat dipahami bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh kepandaian atau kecerdasan, ilmu atau wawasan, ketrampilan dan pengalaman. Sehingga atas pertimbangan inilah, kiranya diperlukan suatu strategi atau pola atau cara yang diperlukan untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam belajarnya.

 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

 Secara global menurut Slameto (2003:56-56) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni faktor intern dan faktor ekstern:

1. Faktor Intern

Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri sendiri meliputi dua aspek, yakni: 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah); 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

1. Aspek fisiologis/jasmaniah

Kondisi umum jasmani dapat mempengaruhi semangat dan intensitas dalam mengikuti pelajaran. Aspek fisiologis dapat berupa:

1. Kesehatan
2. Cacat tubuh
3. Aspek psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah:

1. Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

1. Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek.

1. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

1. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

1. Motif

Motif adalah sesuatu yang mendorong individu untuk berperilaku.

1. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

1. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi.

1. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi dua faktor, yaitu:

1. Faktor keluarga

Pengaruh keluarga dapat berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

1. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Muhibbin Syah (1999:140) menambahkan, selain faktor intern dan ekstern tersebut, faktor pendekatan belajar juga dapat berpengaruh terhadap taraf keberhasilan belajar. Pendekatan belajar meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

 Dengan demikian belajar merupakan sebagai perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan faktor yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa. Serta pendekatan belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: 1) pendekatan rendah (*reproductive* dan *surface*); 2) pendekatan menengah (*analytical* dan *deep*); 3) pendekatan tinggi (*speculative* dan *achieving*). Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berpikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berpikir (Sardiman, 2011: 100).

 Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor.

 Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental/non-fisik dalam proses pembelajaran atau suatu bentuk interaksi (guru dan siswa) untuk memeperoleh suatu tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar.

 Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi elajar-mengajar.Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

 Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memeberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan obyek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktivitas Belajar diperlukan aktivitas, melakukan kegiatan.Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Sadirman (2011: 100) Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik amupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berpikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berpikir.

 Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar merupakan salah satu sebab terjadinya aktivitas belajar . dalam konteks implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan, proses pembelajaran merupakan sebab timbulnya aktivitas belajar siswa. Dengan demikian aktivitas belajar adalah akibat dari kegiatan pembelajaran ysng dilakukan oleh guru.

 Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 24) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memeberikan nilai tambah (added value) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini :

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuyk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pemebentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuh kembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya.

 Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah bagian proses yang ditimbulkan oleh aktivitas pembelajaran,yang dilakukan oleh siswa dan muncul karena berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

1. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

 Menurut Paul B. Diedrich yang dikutip dalam Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 24**)** menyatakan, aktivitas belajar dibagike dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral activities), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memeberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (listening activities), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (writting activities), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, memebuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (drawing activities), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan motorik (motor activities), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental (mental activities), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan memebuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (emotional activities), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

 Dari uraian di atas dengan adanya pembagian jenis aktivitas dan dari beberapa definisi, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika kegiatan-kegiatan tersebut dapat tercipta di sekolah, pastilah sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

 Meskipun orang telah mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta telah memilih set yang tepat untuk merealisasi tujuan itu, namun tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan sangat dipengaruhi oleh situasi. Setiap situasi ciri manapun dan kapan saja memberi kesempatan belajar kepada seseorang. Situasi ini ikut menentukan set belajar yang dipilih. Berikut ini dikemukakan beberapa contoh aktivitas dalam belajar beberapa situasi.

1. Medengarkan
2. Memandang
3. Meraba, mencium dan mencicipi/mencecap
4. Menulis/mencatat
5. Membaca
6. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawahi
7. Mengamti tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan
8. Menyusun paper atau kertas kerja
9. Mengingat
10. Berpikir
11. Latihan dan praktek.
12. **Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelejaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pemebalajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

 Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru (Winataputra,2005).

Pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu system atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan/ didesain, dilaksanakan dan di evaluasi secara sistematik agar subjek didik pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

 Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Udin S. Winataputra (2008) pengertian pembelajaran adalah

Serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Ciri utama dari pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Sedangkan komponen-komponen dalam pembelajaran adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang perubahan perilaku peserta didik.

 Dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, pembelajaran merupakan aktifitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut Isjoni (2007 : 11 ) definisi pembelajaran yaitu :

“*Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajarannya adalah terwujud efisien dan aktifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik“.*

 Pembelajaran adalah pembelajaran potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemeblajarann ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang memebantu.Menurut Dimyati dan Mudjono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidik Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

 Konsep pemebalajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut sertav dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi atau menghasilkan respons terhadao situasi tertentu, pembelajaran merupakan suset khusus dari pendidik.

 Dari definisi di atas bahwa pembelajaran mengandung arti sertiap kegiatan yang dirancang untu membantu seseorang memepelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pemebaljaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya. Latar belakangaa ekonomisnya, dan lain sebagainya kegiatan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pemebelajaran merupakan modal untuk penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

 Dapat ditarik kesimpulan adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar.Yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu relative lama dan karena adanya usaha.

Menurut Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”.

Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut :

 Teori Behavioristik, mengidentifikasikan pembelajaran sebagai usaha guru memebentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau reinforcement (penguatan).

 Teori kognitif, menjelaskan pengertian pembelajran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dieplajari.

 Teori Gestal, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan uasha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

 Teori humanistik, menjelaskan bahwa pembelajran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

 Arikunto (1993: 12) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yangs edang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

 Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan beberapa unsur, baik ekstrinsik maupun intrinsik, yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan, guna tercapainya tujuan belajar-mengajar yang telah ditentukan. Pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada siswa sebagai subjek belajar. Jadi, guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan dictator dan sumber belajar satu-satunya.

 Dalam pembelajaran, siswa melakukan proses berpikir dan mengemabangkan seluruh potensi otak, sehingga menjadikan pembelajaran sebagai proses yang berlangsung sepanjang hayat.

1. Komponen Pembelajaran

 Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pemebelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru , teman-teman, tutor, media pemebalajran, atau sumber-sumber belajar yang lainnya. Ciri lainnya pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Sumiati dan Asra (2009: 3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isis atau materi pemebelajaran, dan siswa interaksi antara tiga komponen utama melibatkan model pemebelejaran, media pemebelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telag direncanakan sebelumnya.

 Menurut Nana Sudjana pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar anatara siswa dan guru yang diarahkan kepada tujuan supaya siswa dapat mencapai kompetensi sesuai yang diharapkan.

 Menurut Oemar Hamalik (2003: 54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saking memengaruhi untuk mencapai tujuan pemebalajaran itu sendiri.

 Kunci pokok pemebalajran itu ada pada seoarang guru tetapi bukan berarti dalam proses pemebaljaran hanya guru yang aktif sedangkan siswa tidak aktif, pemebalajaran menuntut keaktifan kedua pihak. Suatu pemebalajaran bisa dikatakan berhasil secara baik jika guru mampu mengubah diri peserta didik serta mampu menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik selama proses pemebelajaran itu dapat dirasakan manfaatnya.

1. Tujuan Pemebelajaran

 Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F.Meager (Sumiati dan Asra, 2009:10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pemeblajaran, yaitu maksud yang dikomuniaksikan melalui pertanyaan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pemebelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari pembelajarn yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pemebelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus diskusi oleh siswa sesudah ia meewati kegiatan pemebalajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu ditemukan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakans ebagai tolak ukur dari proses pembelajaran itu sendiri.

 Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rpp merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengpeembangannya harus dialakukan secara profesional. Menurut E. Mulyana (2010: 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya:

1. Menisi kolom identitas.
2. Menentukan alokasi waktu yan g dibutuhkan untuk pertemuan.
3. Menentukan standar kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
4. Merumuskan tujuan pemeblajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
5. Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pemeblajaran yang terdapat dalam silabus.
6. Menentukan metode pemeblajarannya yang akan digunakan.
7. Menentukan langkah-langkah pembelajran.
8. Menetukan sumber-sumber belajar yang akan digunakan.
9. Menyusun kriteria penilain, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

 Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompoetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

 Tujuan pembelajaran juga harus dirumuskan secara lengkap agar tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi syarat-syarat berikut :

1. Spesifik, artinya tidak menagndung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam).
2. Operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusuran alat evaluasi.

 Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pemebelajaran adalah rumusan secara terperinci alat apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pemebelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensib dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

1. Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran lebih detail adalah sebagai berikut :

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk memebentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metide dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Fokus materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik.
4. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pemebalajaran.
5. Aktor guru yang cermat dan tepat.
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing.
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun eva;uasi produk.
9. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran menurut Bruner, yaitu :

1. Menentukan tujuan pemebelajaran.
2. Melakukan identifikasi karakteristik siswa(kemampuan awal, minat, gaya belajar, dsb).
3. Memilih materi pelajaran.
4. Menentukan topiktopik yang dapat dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh ke generalisasi).
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dsb untuk dipelajari siswa.
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke komleks dari yang konkret ke yang abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik, sampai ke simbolik.
7. Melakukan penialaian proses dan hasil belajar siswa. (DR. C. Asri Budiningsing, 2004. Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta. Hal. 50).
8. **Tujuan Belajar dan Pembelajaran**

Guru-guru merumuskan tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional khusus juga disebut sebagai sasaran belajar siswa. Tujuan instruksional khusus mempertimbangkan pengetahuan awal dan kebutuhan belajar siswa.

 Dilihat dari segi guru tujuan instruksional dan tujuan pembelajaran merupakan pedoman tindak mengajar dengan acuan berbeda. Tujuan instruksional (umum dan khusus) dijabarkan dari kurikulum yang berlaku secara legal di sekolah.

 Dari segi siswa, sasaran belajar tersebut merupakan panduan belajar. Panduan belajar tersebut harus diikuti, sebab mengisyaratkan kriteria keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar siswa merupakan prasyarat belajar selanjutnya. Keberhasilan belajar siswa berarti tercapainya tujuan belajar siswa dengan demikian merupakan tercapainya tujuan instruksional dan sekaligus tujuan belajar bagi siswa.

1. **Model Pembelajaran**
2. **Pengertian Model Pembelajaran**

Trianto (2007: 5) Model pembelajaran adalah suatu perencana atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain.

 Dari uraian di atas menyatakan bahwa setiap model pembelajran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

 Adapun Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2000: 10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah:

“Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengelaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

 Dari uraian di atas menyatakan bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Setiap guru pada dasarnya menginginkan agar materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didiknya dapat dipahami secara tuntas. Sementara setiap guru juga menyadari bahwa untuk dapat memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang dianggap mudah, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri.

 Menurut Dahlan (Isjoni, 2007:49), model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas.

 Pembelajaran menurut Muhammad Surya (Isjoni, 2007:49) merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan prilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dan pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

 Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Sedangkan yang dimaksud dengan model pembelajaran menurut Joice dan Weill (Isjoni, 2007:50) adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

 Sesuai dengan pengertian yang di ungkapkan oleh Aunurahman (2009: 146) bahwa:

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

 Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat di pergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran dikelas atau tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran.

 Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

 Ada beberapa istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disampaikan sebelumnya. Bentuk-bentuk *assesment* oleh sesama peseta didik digunakan untuk melihat hasil prosesnya.

 Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meiputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

1. **Jenis-jenis Model Pembelajaran**

Ada beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat di gunakan dalam pembelajaran diataranya:

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw*

Pembelajaran dengan metode jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menuliskan topik yang akan dipelajari pada papan tulis, penayangan *power point* dan sebagainya. Guru menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan sumbang saran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skema atau stuktur kognitif peseta didik agar lebih siap menghadapi kegiatan pelajaan yang baru.

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Numbered Heads Together*

Pembelajaran dengan menggunakan meodel *Numbered Heads Together* diawali dengan *Numbering.* Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam satu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 8 orang. Tiap-tiap orang dalam tiap-tiap kelompok diberi nomor 1-8.

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Group Investigation*

Pembelajaran dengan model *Group Investigation* dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru beserta peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Sesudah topik beserta permasalahannya di sepakati, peserta didik beserta guru menentukan model penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah.

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Two Stay Two Stray*

Model *Two Stay Two Stray* atau model dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan model ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya.

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Make a Match*

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran di kembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Listening Team*

Pembelajaran dengan model *listening team* diawali dengan pemaparan materi pembelajaran oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok.

Berdasarkan keempat jenis-jenis model pembelajaran di atas, maka peneliti memilih model *Cooperative Learning teknik Jigsaw*. Peneliti tertarik melakukan penilitian ini dengan menggunakan model pembelajaran, yaitu pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw*. Penggunaan model mengajar yang tepat merupakan suatu alternative dalam usaha menumbuhkan rasa senang bagi siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat mempelajari pembelajaran IPS dengan rasa senang. Model pembelajaran *cooperative learning teknik jigsaw* yang diterapkan oleh guru diharapkan agar dapat berlangsung secara aktif dan efisien.

1. **Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw***

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat untuk mewujudkan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa (*student oriented),* terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada orang lain.

Slavin (Isjoni, 2007:17) menyebutkan *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Dalam melakukan proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi, sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

*Jigsaw* adalah salah satu teknik model *cooperative learning* yang membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 orang belajar secara heterogen dengan dua tingkatan yakni kelompok asal dan kelompok ahli. Dalam proses pembelajaran pertama-tama guru harus membagi kelas dalam beberapa kelompok berdasarkan pertimbangan tertentu.

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

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

1. Saling ketergantungan positif

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

1. Tanggung jawab perseorangan

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

1. Tatap muka

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

1. Komunikasi antar anggota

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

1. Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

1. **Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw***

Menurut Arends (Ririn Arpianti, 2012:33) model *cooperative* mempunyai karakteristik atau ciri sebagai berikut:

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

Langkah-langkah pembelajaran teknik *Jigsaw* Trianto (2010: 73), yaitu:

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 4-6 orang).
2. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi sub bab.
3. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Tiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.
5. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.
6. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikan.
7. **Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim,etal.(2000:96) <http://akhmadsudrajat.wordpress.com//cooperative-learning-teknik-jigsaw/> diakses 30 Mei 2015 pukul 22.59 WIB, yaitu:

1. Hasil belaja akademik

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

1. Penerimaan terhadap perbedaan individu

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

1. Pengembangan keterampilan sosial

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

1. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw***
2. **Kelebihan Pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw***

Menurut Roy Killen (Ririn, 2012:27), model kooperatif teknik *jigsaw* memiliki kelebihan antara lain:

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

Sedangkan menurut Ibrahim, dkk. (2000:70) <https://docs.google.com> diakses 30 Mei 2015 pukul 17.00 WIB, yaitu:

1. Dapat memberikan kesematan kepada siswa untuk bekerasama dengan siswa lain
2. Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan
3. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya
4. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif
5. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.
6. **Kekurangan Pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw***

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

Menurut Roy Killen (Ririn, 2012:27), model kooperatif teknik *jigsaw* memiliki kerurangan-kekurangan antara lain:

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

Kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai sutu atau tujuan bersama (Soekanto, 1990). http://zonemakalah.com/kerjasama.html diakses 31 Mei 2015 pukul 08.00 WIB.

Kerjasama adalah suatu usaha atau bekerja untuk mencapai suatu hasil (Baron & Byane, 2000). <http://zonamakalah.com/kerjasama.html> diakses 31 Mei 2015 pukul 08.30 WIB.

Berdasarkan teori dan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama siswa adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang siswa untuk dapat bekerjasama dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan bersama. Dengan melaksanakan kerjasama itu, maka hasilnya akan lebih berdaya guna dibandingkan dengan hasil kerja yang dilakukan oleh perorangan. Selain itu dengan adanya kerjasama maka kita akan lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh sebab itu, setiap siswa harus berusaha untuk menggalang kerjasama itu sebaik-baiknya.

Dalam penelitian ini, kerjasama siswa yang dimaksudkan adalah berkaitan dengan kerja kelompok/diskusi kelompok antar siswa. Penggunaan teknik kerja kelompok untuk mengajar mempunyai tujuan agar siswa mampu bekerjasama dengan teman lain dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kerja kelompok antar siswa satu dengan yang lainnya akan terlibat sebuah diskusi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kelompok.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Kerjasama**

Faktor yang mempengaruhi kerjasama diantaranya yaitu hal timbal balik, orientasi individu, dan komunikasi.

1. Hal timbal balik
2. Orientasi individu
3. Komunikasi
4. **Upaya untuk Meningkatkan Kerjasama**

Terkait dengan cara menumbuhkan semangat kerjasama di lingkungan sekolah, Michael Maggin (2004) mengemukakan baha ada 14 (empat belas) cara yang bisa dilakukan, http//akhmadsudrajat.wordpress.com/14-cara-menumbuhkan-semangat kejasama-di-sekolah/ diakses 31 Mei 2015 pukul 10.00 WIB, yaitu:

1. Tentukan tujuan bersama dengan jelas. Sebuah tim bagaikan sebuah kapal yang belayar di lautan luas. Jika tim tidak memiliki tujuan atau arah yang jelas, tim tidak akan menghasilkan apa-apa.
2. Perjelas keahlian dan tanggung jawab anggota. Setiap anggota tim harus menjadi pemain di dalam tim. Masing-masing bertanggung jawab terhadap suatu bidang atau jenis pekerjaan/tugas.
3. Sediakan waktu untuk menentukan cara bekerjasama. Mekipun setiap orang telah menyadari bahwa tujuan hanya bisa dicapai melalui kerjasama, namun bagaimana kerjasama itu harus dilakukan perlu adanya pedoman. Pedoman tersebut sebaiknya merupakan kesepakatan semua pihak yang terlibat. Pedoman dapat dituangkan secara tertulis atau sekedar sebagai konvensi.
4. Hindari masalah yang bisa diprediksi. Artiya mengantisipasi masalah yang bisa terjadi. Seorang pemimpin yang baik harus dapat mengarahkan anak buahnya untuk mengantisipasi masalah yang akan muncul, bukan sekedar menyelesaikan masalah. Dengan mengantisipasi, apalagi kalau dapat mengenali sumber-sumber masalah, maka organisasi tidak akan disibukkan kemunculan masalah yang silih berganti harus ditangani.
5. Gunakan konstitusi atau atuan tim yang telah disepakati bersama. Peraturan tim akan banyak membantu mengendalikan tim dalam menyelesaikan pekerjaannya dan menyediakan petunjuk ketika ada hal yang salah. Selain itu perlu juga ada konsensus tim dalam mengerjakan satu pekerjaan.
6. Ajarkan ekan baru satu tim agar anggota baru mengetahui bagaimana tim beroprasi dengan bagaimana perilaku antar anggota tim berinteraksi. Yang dibutuhkan anggota tim adalah gambaran jelas tentang cara kerja, norma, dan nilai-nilai tim.
7. Selalulah bekerjasama, caranya dengan membuka pintu gagasan orang lain. Tim seharusnya menciptakan lingkungan yang terbuka dengan gagasan setiap anggota. Misalnya sekolah sedang menghadapi masalah keamanan dan ketertiban, sebaiknya dibicarakan secara bersama-sama sehingga kerjasama tim dapat berfungsi dengan baik.
8. Wujudkan gagasan menjadi kenyataan. Caranya dengan menggali atau memacu kreativitas tim dan mewujudkan menjadi suatu kenyataan.
9. Aturlah perbedaan secara aktif. Perbedaan pandangan atau bahkan konflik adalah hal yang biasa terjadi di sebuah lembaga atau organisasi. Organisasi yang baik dapat memanfaatkan perbedaan dan mengarahkannya sebagai kekuatan untuk memecahkan masalah. Cara yang paling baik adalah mengadaptasi perbedaan menjadi bagian konsensus yang produktif.
10. Perangi virus konflik, dan jangan sesekali “memproduksi” konflik. Di sekolah terkadang ada saja sumber konflik misalnya pembagian tugas yang tidak merata ada yang terlalu berat dan aja juga yang sangat ringan. Ini sumber konflik dan perlu dicegah agar tidak meruncing. Konflik dapat melumpuhkan tim kerja jika tidak segera ditangani.
11. Saling percaya. Jika kepercayaan antar anggota hilang, sulit bagi tim untuk bekerjasama. Apalagi terjadi, anggota tim cenderung menjaga jarak, tidak siap berbagi informasi, tidak terbuka dan saling curiga. Situasi ini tidak baik bagi tim.
12. Saling memberi penghargaan. Faktor nomor satu yang memotivasi adalah perasaan bahwa mereka telah berkontribusi terhadap pekerjaan dan prestasi organisasi. Setelah sebuah pekerjaan besar selesai atau ketika pekerjaan yang sulit membuat tim lelah, umpulkan anggota tim untuk merayakannya.
13. Evaluasilah tim secara teratur. Tim yang efekti akan menyediakan waktu untuk melihat proses dan hasil kerja tim. Setiap anggota diminta untuk berpendapat tentang kinerja tim, evaluasi kembali tujuan tim, dan konstitusi tim.
14. Jangan menyerah. Tekadang tim menghadapi tugas yang sangat sulit dengan kemungkinan untuk berhasil sangat kecil. Tim bisa menyerah dan mengizinkan kekalahan ketika semua jalan kreativitas dan sumber daya yang ada telah dipakai. Untuk meningkatkan semangat anggotanya antara lain dengan cara memperjelas mengapa tujuan tetentu menjadi penting dan begitu vital untuk dicapai. Tujuan merupakan sumber energi tim. Setelah itu bangkitkan kreativitas tim yaitu dengan cara menggunakan kerangka fikir dan pendekatan baru terhadap masalah.
15. **Hasil Belajar**
16. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan uraian untuk menjawab pertanyaan apa yang sudah digalim dipahami dan dikerjakan oleh siswa, hasil belajar ini merefleksikan keleluasaan, kedalaman dan kompleksitas dan digambarkan secara jelas serta dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Perbedaan tentang kompetensi dan hasil belajar terdapat pada batasan dan patokan-patokan kinerja siswa yang dapat dikur (Sugandi, 2006: 63).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006: 5). Menurut Nana Sudjana (2011: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang abru setelah melalui proses belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang idpelajari oleh pembelajar.

Menurut Dimayanti (2009: 20) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan suatu puncak proses pembelajara. Dalam pembelajaran, pengukuran hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh perubahan tingkah laku siswa setelah mengahyati proses belajar. Maka pengukuran yang dilakukan guru laimnya menggunakan tes sebagai alat ukurnya. Hasil pengukuran tersebut berwujud angka ataupun pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran bagi para siswa (Sugihartono, 2007: 130).

Pada umumnya hasil belajar dinilai melalui tes, baik tes uraian maupun tes obyektif (Sudjana, 2011: 55). Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Nana Sudjana (2011: 22) menyatakan bahwa proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar mempunyai perana penting dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas, hasil belajar merujuk terhadap perubahan siswa setelah melakukan proses kegiatan belajar dimana siswa mengalami berbagai kegiatan belajar yang menyebabkan perubahan dalam dirinya. Pengukuran hasil belajar siswa dapat diukur dengan criteria atau patokan-patokan tertentu. Dalam pengukuran hasil belajar siswa dapat menggunakan teknik tes dan hasil tes berupa nilai.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat diukur dengan tes. Perubahan hasil belajar ini adalah perubahan menjadi lebih baik. Jadi yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai tes pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran IPS dalam setiap siklusnya.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar menurut Slameto (2003: 54) menyatakan bahwa factor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu: factor intern dan factor eksterm. Factor intern adalah factor yang berasal dari individu. Sedangkan factor ekstern adalah factor yang ada diluar individu.

1. Faktor-faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri siswa. Faktor intern ini terbagi menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1. Faktor jasmaniah, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseirang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2. Faktor psikologis, ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, keaktifan, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Dari faktor-faktor tersebut sangat jelas mempengaruhi belajar dan apabila belajar terganggu maka hasil belajar tidak akan baik.
3. Faktor kelelahan, kelelahan seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat praktis).
4. Faktor-faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor ini meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Berikut penjelasan dari factor-faktor tersebut:

1. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh ini karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ini meliputi: pertama kegiatan siswa dalam masyarakat, multimedia dan teman bergaul.

Dari penjelasan faktor intern dan ekstern yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa faktor intern yaitu faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Untuk meningkatkan hasil belajar maka siswa dituntut untuk memiliki kebiasaan belajar yang baik. Oleh Karen itu guru juga harus menciptakan iklim pembelajaran yang tidak hanya melihat hasil belajar dikelas saja, karena factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa juga harus diperhatikan.

1. **Karakteristik Hasil Belajar**

Karakteristik atau ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar.

Menurut (Dimyati dan Mudjiono, 2002) ciri-ciri hasil belajar ialah sebagai berikut:

1. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
2. Adanya perubahan menatal dan perubahan jasmani.
3. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemapuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Ranah kognitif berkenaan dengan perubahan tingkah laku dan intelktual (pengetahuan), dimana diterimanya pengetahuan oleh yang belajar sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Ranah afektif berkenaan dengan perubahan dari tingkah laku dalam sikap atau perbuatannya. Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan memanipulasi secara fisik, dimana diperolehnya keterampilan bagi individu yang belajar sehingga terjadi perubahan yang semula tidak biasa menjadi biasa.

1. **Faktor Pendorong dan Faktor Penghambat Hasil Belajar**
2. Faktor Pendorong Hasil Belajar

Faktor pendorong kemapuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa yang dicapai, motivasi belajar, keterampilan belajar, ketekunan, dan sosial ekonomi.

1. Faktor Penghambat Hasil Belajar

Pengaruh dari dalam siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus menggerakan segala daya dan upaya untuk mencapainya.

1. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Salah satu lingkungan pelajaran yang dominan mempengaruhi hasil belajar siswa disekolah adalah kualitas pengajaran yang dimaksudkan dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau pun efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa disekolah dipengaruhi oleh kemapuan siswa dan kulitas pengajaran.

1. **Hakikat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**
2. **Pengertian Pembalajaran IPS**

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

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

Menurut Numan Somantri (Sapriya, 2007:11) dalam bukunya menyatakan bahwa:

“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”.

Soemantri (Supriatna, dkk. 2009:5) mengatakan pula, bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

1. **Karakteristik Pembalajaran IPS**

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

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

Dengan menyimak ciri-ciri atau karakteristik IPS di atas, harus dapat membedakan antara pembelajaran IPS dengan pembelajaran-pembelajaran lain, baik di tingkat pendidikan dasar dan menengah maupun yang ada di lingkungan pendidikan tinggi. Pembelajaran IPS adalah bagaimana membina kecerdasan sosial siswa yang mampu berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisis serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

1. **Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

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

1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Hasan (Supriatna, dkk. 2007:5), tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu:

1. Pengembangan kemampuan intelektual siswa

Berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial.

1. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa

Berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.

1. Pengembangan diri siswa sebagai pribadi

Berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Adapun ruang lingkup dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dalam KTSP (Supiatna, dkk.2007:21) adalah meliputi beberapa aspek:

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, kebelanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
5. **Materi Mengenal Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan**

Pernahkan kamu pergi ke puncak gunung? Apa yang kamu lihat setelah berada di puncak gunung? Tentunya kalian akan melihat bahwa bumi ternyata bumi tidak rata. Dari atas gunung kamu akan melihat sawah yang membentang luas, sungai yang mengalir ataupun melihat gunung lain yang menjulang tinggi. Sawah, sungai dan gunung merupakan contoh kenampakan alam.

Kenampakan alam adalah segala sesuatu di alam atau segala sesuatu di atas bumi yang menampakkan diri atau menunjukkan diri kepada kita. Kenampakkan alam dibagi menjadi dua, yaitu kenampakan alami dan kenampakan alam buatan.

1. Kenampakan yang alami

Kenampakan alam yang alami adalah berbagai bentukan muka bumi yang terjadi secara alamiah. Kenampakan alam buatan adalah berbagai bentukan bumi yang dibuat oleh manusia atau tidak alami.

Berikut adalah jenis-jenis dari kenampakan alam yang alami beserta manfaatnya, diantaranya:

1. Gunung digunakan sebagai lahan perkebunan, rekreasi, olahraga, dsb.
2. Datara tinggi digunakan sebagai tempat peristirahatan, tempat menanam berbagai jenis sayuran dan buah-buahan.
3. Sungai dimanfaatkan sebagai sarana irigasi persawahan, tempat olahraga, dsb.
4. Kenampakan alam yang tidak alami

Kenampakan alam yang tidak alami/ buatan adalah berbagai bentukan bumi yang dibuat oleh manusia atau tidak alami.

Berikut adalah jenis-jenis serta manfaat dari kenampakan alam yang tidak alami/ buatan:

1. Sawah dimanfaatkan untuk menanam padi.
2. Memelihara/ mengembangbiakkan ikan.
3. Kolam ikan dimanfaatkan untuk tempat memelihara ikan.
4. Jalan raya digunakan sebagai tempat lalu lintas.
5. Sekolah digunakan sebagai tempat untuk mencari ilmu/ tempat proses terjadinya belajar mengajar.
6. Rumah sebagai tempat berlindung dari panas dan hujan.
7. **Hasil-hasil Penelitian Terdahulu yang Sesuai dengan Variabel Penelitian yang Akan Diteliti**

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

1. Ririn Aprianti (2012) dalam penelitiannya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Cisaat Kecamatan Waled Kabupaten Cirebon. Kesimpulan hasil penelitiannya bahwa pembelajaran perkembangan kerajaan bercorak Islam di Indonesia pada kelas V SDN 1 Cisaat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dapat menciptakan situasi belajar yang interaktif antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata pada setiap siklus. Setelah dilaksanakan tindakan I dan II mengalami peningkatan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu 80% harus mencapai nilai KKM. Persentasenya siklus I dan siklus II yaitu siklus I yang mencapai KKM ada 12 orang dengan persentase 60%, dan siklus II yang mencapai KKM ada 18 orang dengan persentase 90%.
2. Tati Rohaeti (2012) dalam penelitiannya tentang penerapan model *cooperative learning* dengan teknik *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sukakerti 2 Kecamatan Cisalak kabupaten Subang. Kesimpulan hasil penelitiannya bahwa penggunaan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar. Setiap siswa tidak hanya mengalami peningkatan pada hasil belajarnya saja melainkan aktivitas belajarnya pun mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata pada setiap siklus. Nilai rata-rata pada kegiatan pra tindakan sebesar 63,33, siklus I sebesar 70 dengan nilai di bawah ketuntasan minimal sebanyak 8 siswa, sedangkan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 81,48 dengan nilai seluruh siswa tidak ada yang dibawah ketuntasan minimal. Selain itu aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 55,00% menjadi 81,67% pada siklus II.

 Dengan demikian jelaslah bahwa penggunaan model *cooperative learning teknik jigsaw* pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SDN Banjaran VI pada pembelajaran IPS khususnya materi keragaman alam dan buatan dari 30 siswa hanya sekitar 40% yang dapat melakukan kerjasama secara baik dengan rekan sebayanya, dan sisanya 60% kurang mampu melaksanakan kerjasama, cenderung bersikap individu. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mencapai nilai KKM pada mata pelajaran IPS.

1. **Kerangka Berpikir**

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

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

Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreati yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Menurut Anita Lie (2008:45) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar berdasarkan beberapa pokok pemikiran sebagai berikut:

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

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

Menurut Arens dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.wordpress.com/cooperative-learning-teknik-jigsaw> diakses 31 Mei 2015 pukul 14.00 WIB, *cooperative learning teknik jigsaw* adalah suatu teknik 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.

Adapun pengertian *cooperative learning teknik jigsaw* menurut Anita Lie (1994) dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/cooperative-learning-teknik-jigsaw> diakses 31 Mei 2015 pukul 15,00 WIB, yaitu:

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

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

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

Model *cooperative learning* teknik *jigsaw* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran dimana guru membagi topik pembelajaran dalam beberapa bagian (sub topik). Lalu siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari lima sampai enam orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Kelompok tersebut disebut kelompok asal. Guru menugaskan kepada siswa untuk mempelajari satu sub topik pelajaran. Lalu guru membentuk kelompok ahli yaitu siswa yang mempunyai sub topik yang sama. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan dan menyelesaikan lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru. Setelah itu siswa kembali ke kelompok asalnya dan setiap siswa diminta untuk mempresentasikan topik bagiannya kepada teman-teman satu kelomponya. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan sebagai klarifikasi. Guru mengamati kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing kelompok dalam mengerjaan lembar kerja siswanya. Pada akhir pelajaran, guru memberikan tes hasil belajar untuk materi yang telah dipelajari. Dan guru memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok yang terbaik.

Tujuan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* adalah untuk meningkatkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Selain itu peserta didik juga dapat belajar secara berkelompok dengan teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Dengan demikian, penggunaan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* mampu meningkatkan pemahaman tentang konsep yang diberikan guru serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga bisa mencapai nilai KKM yang ditentukan pada pelajaran IPS.

**Siswa / yang diteliti**

Tingkat pemahaman siswa masih rendah dan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan pada mata pelajaran IPS khususnya materi keragaman kenampakan alam dan buatan serta perbedaan waktu di Indonesia.

**Guru**

Guru masih menggunakan metode atau pendekatan secara tradisional. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja dalam proses pembelajaran.

**Siklus I**

Dengan menerapkan model *cooperative learning* teknik *jigsaw*, siswa secara berkelompok memperhatikan pembelajaran yang diberikan guru.

Dengan menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa. Siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

**Siklus II**

Dengan menerapkan model *cooperative learning* teknik *jigsaw,* siswa secara berkelompok memperhatikan dan mendiskusikan topik pembahasan yang diberikan oleh guru.

Diduga melalui model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan serta perubahan waktu di Indonesia.

**Bagan 2.1**

**Kerangka Berpikir**

1. **Asumsi**

Menurut Sugiyono (2006:82) dalam Muh.Tahir (2011:24) asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Asumsi dapat diartikan sebagai anggapan. Dalam penelitian asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti.

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Asumsi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimuat dalam kurikulum diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang harus digunakan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi. Model pembelajaran yang digunakan tergantung dari tujuan pembelajaran yang diharapkan, karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana dan pra sarana dan esensi materi.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar kelas V pada materi keragaman kenampakan alam dan buatan serta perbedaan waktu di Indonesia penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran, karena siswa dapat memperoleh pengtahuan dari semua siswa yang menjadikan siswa lebih memahami esensi materi dibandingkan dengan materi yang diperoleh langsung dari guru. Meningkatnya kerjasama siswa pada saat proses pembelajaran akan berpengaruh pada pemahaman siswa tentang suatu materi pembelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Jika rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat dengan sintak model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam pembelajaran IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan maka kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V SDN Banjaran VI Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung akan meningkat.
2. Jika pembelajaran IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan diterapkan sesuai dengan skenario model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka kerjasama dan hasil belajar siswa kelas V SDN Banjaran VI Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung akan meningkat.
3. Jika pembelajaran diterapkan dengan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka kerjasama siswa kelas V SDN Banjaran VI Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung pada pembelajaran IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan akan meningkat.
4. Jika pembelajaran diterapkan dengan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka hasil belajar siswa kelas V SDN Banjaran VI Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung pada pembelajaran IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan akan meningkat.