**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Pembelajaran IPS di SD**
2. **Pengertian IPS**

IPS yang berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat yang lebih dikenal dengan Istilah *Social Studies*. Istilah tersebut pertama kali dipergunakan sebagai nama sebuah komite yang didirikan di Amerika Serikat pada Tahun 1913 yaitu “*Committee of Social Studies”,* Tujuan dari pendirian lembaga itu adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum Ilmu-ilmu Sosial di tingkat sekolah dan ahli-ahli Ilmu-ilmu Sosial yang mempunyai minat sama. Sedangkan di Indonesia Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mulai dikenal pada tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara normal mulai digunakan dalam system pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Di Indonesia IPS dikenal sebagai nama mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar dan menengah.

 Sejalan dengan uraian diatas, Somantri (2001: 92) mendefinisikan pendidikan IPS dalam dua jenis, salah satu yakni pendidikan IPS untuk persekolahan dimana pendidikan IPS merupakan penyerderhanaan atau adaptasi dan disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Menurut Sapriya(2008:9), bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu ilmu sosial dan humonaria, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan - dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Menurut Depdiknas (Tasrif, 2008: 2) juga memberikan definisi IPS sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari.

Di sekolah dasar, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang cinta damai, peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri mampu yang menimpa masyarakat.

1. **Tujuan Pendidikan IPS**

Berdasarkan KTSP 2006, bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun No 20 tahun 2006 Pengetahuan Sosial di SD/MI bertujuan untuk peserta didik memiliki kemampuan 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, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

1. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian berperan serta dalam bermasyarakat.
4. **Model Pembelajaran**

Menurut Syaiful Sagala (2005: 175) sebagaimana dikutip oleh Indriawati dan Wawan Setiawan (2009: 27), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial ( Agus Suprijono, 2011:46).

Setiap dalam pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru kepada siswa sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan agar di dalam kelas siswa bersikap aktif sehingga mampu mengembangkan setiap potensi yang dimiliknya. Penerapan suatu model di dalam kelas, akan merubah cara belajar siswa yang hanya terpaku pada penjelasan yang diberikan guru menjadi aktif ikur berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang bermakna karena materi yang akan disampaikan, dipelajari langsung oleh siswa.

1. **Definisi Pembelajaran**

 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan 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.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.( UU No.20/2003, Bab 1 Pasal ayat 20).

 Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

1. Siswa

 Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

1. Guru

 Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

1. Tujuan

Pernyataan tentang perubahan perilaku ( kognitif, psikomotor, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

1. Isi pelajaran

Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

1. Metode atau model

Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan

1. Media

Bahan pengajaran dengan fakta atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.

1. Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Adapun ciri-ciri pembelajaran yang menganut unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

1. Motivasi belajar
2. Bahan ajar
3. Alat Bantu Ajar
4. Suasana Belajar
5. Kondisi siswa yang belajar.
6. **Hakikat Belajar**

 Menurut Sardiman (2011:21),” belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta,rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu. Berjalan dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana, 1989:28).

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan beberapa hal yang menyangkut pengertian belajar sebagai berikut :

1. Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup.
2. Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen.
3. Hasil belajar ditujukan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan

Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar antara lain aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.

1. **Aktivitas Belajar**
2. **Pengertian Aktivitas Belajar**

Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.

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 (Nanang Hanafiah, 2010:23).

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 berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

1. **Jenis – jenis Aktivitas**

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa di antaranya ialah

Paul B. Diedrich (Nanang hanafiah dan Cucu suhana 2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual (visual activities), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang 1lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activitie*s), 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 membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Dengan adanya pembagian jenis aktivitas di atas, 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.

1. **Nilai Aktivitas dalam Pengajaran**

Penggunaan asas aktivitas besra nilainya bagi siswa, oleh karena :

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
3. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa.
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
6. Mempercepat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
7. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghidarkan verbalistis.
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.
9. **Prestasi Belajar**
10. **Pengertian Prestasi Belajar**

 Prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai menurut kemampuan yang tidak dimiliki dan ditandai dengan perkembangan serta perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang diperlukan dari belajar dengan waktu tertentu, prestasi belajar ini dapat dinyatakan dalam bentuk nilai dan hasil tes atau ujian. Selain itu, belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang seolah ia melakukan belajar, baik dilakukan disekolah maupun diluar sekolah.

Prestasi belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai dan diperoleh oleh siswa yang mengikuti program belajar-mengajar sesuai tujuan yang ditetapkan (Mujiono, 1995:29).

Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor menurut Benjamin S. Bloom, dikutip oleh Abu Muhammad Ibnu Abdullah (2008 : 34).

**2. Jenis Prestasi Belajar**

Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Ahmad Tafsir (2008: 34-35), hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu arget atau tujuan pembelajaran yang meliputi 3 (tiga) aspek yaitu: 1) tahu, mengetahui (*knowing)*; 2) terampil melaksanakan atau mengerjakan yang ia ketahui itu (*doing)*; dan 3) melaksanakan yang ia ketahui itu secara rutin dan konsekwen.

Adapun menurut Benjamin S. Bloom, sebagaimana yang dikutip oleh Abu Muhammad Ibnu Abdullah (2008), bahwa hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu : 1) ranah kognitif *(cognitive domain*)*;* 2) ranah afektif (*affective domain*); dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*).

Untuk mengungkapkan hasil belajar atau prestasi belajar pada ketiga ranah tersebut di atas diperlukan patokan-patokan atau indikator-indikator sebagai penunjuk bahwa seseorang telah berhasil prestasi pada tingkat tertentu dari ketiga ranah tersebut. Dalam hal ini Muhibbin Syah (2008: 150) menegmukakan bahwa: Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak, maupun faktor fisiologis dan psikologi. Faktor psikologi diantaranya kekuatan jasmani dan kekuatan rohani. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga yaitu : (1) Faktor keluarga, (2) sekolah dan (3) masyarakat. Faktor keluarga yang meliputi: (1) cara orang tua mendidik, (2) relasi antara anggota keluarga, (3) suasana rumah tangga dan (4) keadaan ekonomi keluarga.

Faktor sekolah yang antara lain adalah metode belajar menyelesaikan tigas di rumah. Dengan adanya tugas rumah pengalaman siswa dalam mempelajari sesuatu dapat lebih terintegrasi, karena siswa melaksanakan latihan-latihan selama melaksanakan tugas. Faktor masyarakat, keadaan lingkungan masyarakat dapat mewarnai perkembangan dan pertumbuhan belajar anak. (Slameto, 1995: 60).

1. **Model Pembelajaran *Cooperative Learning***
2. **Pengertian *Cooperative Learning***

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-keompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggota 5 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Anita Lie (2007: 29) mengungkapkan bahwa “model pemelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif degan benar akan menunjukkan pendidik mengelola kelas lebih efektif. Johson (Anita Lie, (2007:30) mengemukakan dalam model pembelajaran kooperatif ada lima unsure yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

**2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

 Agar mencapai hasil maksimal perlu adanya diterapkan karakteristik di dalam pembelajaran kooperatif. Karakteristik kooperatif sebagai berikut: kelompok dibagi atas kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok yang terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik bervariasi serta memperhatikan jenis kelamin dan etnis, disini siswa tidak pandang bulu siapa mereka akan berkelompok, siswa belajar dalam kelompoknya dengan kerja sama untuk menguasai materi pelajaran dengan saling membantu, setiap siswa mempunya peran di dalam kelompok, tidak ada orang yang menguasai yang bisa mengajari yang tidak bisa. Sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada indivindu, jadi semua anggota akan merasakan kebanggan yang sama apabila kelompoknya lebih unggul dari pada kelompok yang lain (Nur Asma, 2006: 22).

**3. Unsur-unsur Model Kooperatif**

Ada lima unsur yang membedakan model *cooperative* dengan kerja kelompok biasa seperti dikemukakan Roger Dan Johson (Lie, 2004:7) yaitu “Tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning”.* Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus ditetapkan yaitu saling ketergantungan, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok yang dijabarkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Saling Ketergantungan Positif. Guru menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud ketergantungan positif.
2. Tanggung jawab Perseorangan. Jika tugas dan pola penilaian di buat menurut prosedur model pembelajaran *cooperative,* setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Guru harus membuat persiapan yang matang dan menyusun tugas secara logis dan sistematis sehingga setiap kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan dengan baik.
3. Tatap Muka. Dalam *cooperative,* tatap muka perlu dilakukan agar para siswa dalam kelompok dapat melakukan dialog dengan sesame anggotanya dan tidak hanya dengan guru.
4. Komunikasi Antar Anggota. Prosses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.
5. Evaluasi Proses Kelompok. Evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi kelompok yakni mengevaluasi terhadap siswa selama melakukan kegiatan berkelompok.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari model pembelajaran dengan berkelompok. Dengan pembelajaran model ini, siswa saling berinteraksi yang satu dengan sama lainnya, tenggang rasa, menunjung tinggi sikap saling menghargai dan saling menghormati antar sesama, dan dapat saling mengoreksi kesalahan atau saling menumbuhkan minat.

1. **Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw**
	1. **Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw**

Anita, Lie (2008:70) mengatakan bahwa *Cooperative Learning* 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 orang lain dalam kelompoknya. Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan pula untuk mengolah informasi yang di dapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” . (Lie, Anita 1994 : 75).

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

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



**Gambar 2.1**

**Contoh Pembentukan Kelompok Tipe Jigsaw**

mi1kelayu.blogspot.com/2012/06/model-pembelajaran-cooperative-learning.

**2. Langkah-langkah penerapan tipe Jigsaw**

Dalam menerapkan model pembelajaran teknik jigsaw ini sebelumnya guru harus menentukan terlebih dahulu struktur, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang secara heterogen, bekerjasama dan saling ketergantungan yang positif serta bertanggung jawab terhadap ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari/dikuasai kemudian menyampaikan materi yang telah dikuasainya tersebut kepada kelompok yang lain.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw, secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Merancang rencana pembelajaran
2. Menentukan materi yang akan diajarkan

 Guru memilih materi kemudian dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Dimana setiap anggota kelompok diberi tugas untuk membaca dan mempelajari bagiannya pada materi tersebut. Selanjutnya masing-masing anggota kelompok bertemu dengan anggota kelompok yang lain dengan materi yang sama atau disebut dengan kelompok ahli.

1. Diskusi kelompok ahli

 Dalam kelompok ahli ini terdiri dari anggota kelompok asal yang mendapatkan materi yang sama. Kelompok ahli kemudian mempelajari dan mendiskusikan topik yang telah ditugaskan.

1. Pelaporan dan pengetesan

Setelah kelompok ahli selesai mendiskusikan topic yang ditugaskan kemudian masing-masing anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal. Masing-masing angota kelompok tersebut mengajarkan topik yang telah didiskusikan sebelumnya kepada anggota kelompok lainnya dalam kelompok asal. Setelah diskusi kelompok, guru mengadakan tes yang mencakup materi yang telah didiskusikan.

1. Tahap Penghargaan

Pada tahap ini guru mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok berdasarkan seberapa jauh konstribusi setiap siswa terhadap kelompoknya.

**3. Kelebihan dan Kelemahan Model *cooperative learning* tipe *Jigsaw***

Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model cooperative *learning* tipe jigsaw. (Lie, 2004:69) maka model ini mempunyai kelebihan yaitu sebagai berikut.

1. Meningkatkan minat baca siswa untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan diskusi.
2. Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat
3. Meningkatkan keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Dapat mengurangi sifat egois yang mementingan diri sendiri.
6. Meningkatkan rasa kesetiakawanan dalam menghargai pendapat orang lain.
7. Meningkatkan kerja sama antara siswa dan guru
8. Meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan materi pembelajaran
9. Meningkatkan kemampuan guru dalam kecermatan penggunaan waktu.

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

1. Jika guru tidak menguasai pengelohan kelas, maka akan timbul suasana yang ribut.
2. Jika guru tidak menguasai materi pembelajaran, maka guru tidak bisa mengarahkan sampai pada tujuan pembelajaran yang di kehendaki.
3. Jika siswa kurang persiapan materi pembelajaran, maka diskusi kelompok menjadi kaku dan tidak berkembang.
4. Jika kurang cermat dalam mengelola waktu, maka pembelajaran belum selesai pada kesimpulan, bel akhir pelajaran sudah dibunyikan.
5. Pemilihan kelompok yang cenderung homogen dapat menyebabkan aktivitas antar kelompok tidak seimbang sehingga kelompok yang pandai cenderung lebih aktif, sedangkan kelompok yang kurang pandai cenderung diam dan pasif.
6. Perlu adanya cara yang adil dalam pengundian nomor diri dan nama kelompok.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran model *cooperative learning* tipe Jigsaw ini mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan. Semua kelebihan dan kelemahan ini merupakan faktor penunjang yang harus bisa diatasi oleh seorang guru supaya kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif.

1. **Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**
2. **Keragaman Suku Bangsa**

Sekarang kita akan mengenal berbagai macam suku bangsa yang ada di lingkungan kita. Yang dimaksud dengan lingkungan kita di sini adalah tetangga-tetangga kita di rumah dan di sekolah. Kita akan belajar dari pengalaman Adi.

Meskipun dari berbagai suku bangsa, mereka hidup rukun sebagai tetangga. Mereka dapat bekerja sama dan saling membantu. Itulah pengalaman Adi tinggal bersama dengan tetangga-tetangga yang berasala dari berbagai macam suku bangsa.

Lingkungan tempat tinggal Adi mencerminkan keadaan bangsa kita. Bangsa kita terdiri dari bermacam-macam suku bangsa. Di Indonesia ini terdapat lebih dari 300 kelompok suku bangsa. Dalam satu pulau saja, ada beberapa suku bangsa. Dapatkah kamu menyebutkan suku-suku bangsa yang tinggal di Indonesia. Berikut ini contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

1. Suku bangsa Aceh
2. Suku bangsa Batak
3. Suku bangsa Minangkabau
4. Suku bangsa Melayu
5. Suku bangsa Kubu
6. Suku bangsa Betawi
7. Suku bangsa Sunda
8. Suku bangsa Banten
9. Suku bangsa Baduy
10. Suku bangsa Jawa
11. Suku bangsa Madura
12. Suku bangsa Tengger
13. Suku bangsa Bali
14. Suku bangsa Sasak
15. Suku bangsa Sumba
16. Suku bangsa Bima
17. Suku bangsa Manggarai
18. Suku bangsa Bajawa
19. Suku bangsa Ende
20. Suku bangsa Rote
21. Suku bangsa Dayak
22. Suku bangsa Banjar
23. Suku bangsa Minahasa
24. Suku bangsa Bugis
25. Suku bangsa Toraja
26. Suku bangsa Ambon
27. Suku bangsa Ternate
28. Suku bangsa Papua

Suku-suku bangsa yang disebutkan di atas baru sebagian kecil saja. Masih banyak suku bangsa lain yang belum disebut.

**Tabel 2.1**

**Keragaman Suku Bangsa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No.  | Suku Bangsa | Provinsi |
| 1. | Bali, Sasak dan Sumba | Nusa Tenggara Barat  |
| 2. | Bima, Manggarai, Bajawa, ende, rote | Nusa Tenggara Timur  |
| 3. | Dayak dan Banjar | Kalimanatan Selatan |
| 4. | Sunda dan Baduy | Jawa Barat  |
| 5. | Minahasa | Sumatra Barat |
| 6. | Bugis dan Toraja | Sulawesi Selatan  |

1. **Keragaman Budaya**

Kita sudah mempelajari keragaman suku bangsa di Indonesia. Tiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budaya sendiri. Budaya dan adat istiadat daerah dapat kita jumpai dalam kehidupa sehari-hari. Maka terbentuklah bermacam-macam adat istiadat dan budaya sendiri. Mari kita bahas bentuk-bentuk keragaman budaya bangsa Indonesia dalam aspek-aspek berikut.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa mempunyai bahasa daerah yang khas. Ada bahasa Jawa, bahasa Minangkabau, bahasa Sunda, bahasa Batak, bahasa Madura dan sebagainnya.

1. Adat Istiadatnya

Ada bermacam-macam adat istiadat. Contohnya upacara adat yang dipakai waktu orang menikah, waktu orang melahirkan, waktu orang meninggal, dan masih banyak lagi yang lainnya. Kadang-kadang, upacara-upacara ini dipadukan dalam agama yang dianutnya masyarakat. Meskipun berbeda-beda, adat istiadat ini menunjukkan kekayaan budaya yang sangat indah yang dimiliki bangsa Indonesia.

**Gambar 2.2**

**Upacara Kasedo Sasajen di Jawa timur**

 

**Gambar 2.3**

**Upacara Ngaben di Bali**



**Gambar 2.4**

**Upacara Sengketan di Yogyakarta**



1. Bentuk Rumah Adat

Bentuk rumah suku-suku bangsa yang ada di Indonesia juga bermacam-macam. Misalnya:

1. Rumah adat Sumatra Barat disebut rumah gadang.

**Gambar 2.5**

**Rumah Gadang di Sumatra Barat**

****

1. Rumah adat Jawa Tengah dan Yogyakarta disebut rumah joglo.

**Gambar 2.6**

**Rumah Joglo di Jawa Tengah**

****

1. Rumah adat Sulawesi Utara disebut rumah pewaris.

**Gambar 2.7**

**Rumah Pewaris di Sulawesi Utara**



1. Rumah adat suku Toraja disebut rumah tongkanan.

**Gambar 2.8**

**Rumah Tongkanan di Suku Toraja**

****

1. Rumah bateng di Kalimantan Tengah

**Gambar 2.9**

**Rumah Bateng di Kalimantan Tegah**

****

1. Rumah Lobo di Sulawesi Tengah

**Gambar 2.10**

**Rumah Lobo di Sulawesi Tengah**

****

1. Kesenian Daerah

Ada bermacam-macam kesenian daerah, misalnya alat musik, tarian, lagu, dan seni pertunjukkan. Berikut ini beberapa contoh alat music daerah.

1. Alat musik gamelan (Jawa).

**Gambar 2.11**

**Alat Musik Gamelan di Jawa**

****

1. Alat musik kolintang (Minahasa).

**Gambar 2.12**

**Alat Musik Kolintang di Minahasa**

 ****

1. Alat musik calung dan angklung (Jawa Barat).

**Gambar 2.13**

**Alat Musik Calung dan Angklung di Jawa Barat**

** **

1. Alat musik sasando (Kupang).

**Gambar 2.14**

**Alat Musik Sasando di Kupang**

****

1. Alat musik gambang kromong (Betawi).

**Gambar 2.15**

**Alat Musik Gambang Kromong di Betawi**

****

1. Pakaian Adat

Selain fungsi utamanya sebagai penutup tubuh, pakain juga menunjukkan budaya suatu daerah. Berbagai suku bangsa memiliki pakaian tradisionalnya sendiri.

**Gambar 2.16**

**Pakaian Adat di Nanggro Aceh Darussalam (NAD)**



**Gambar 2.17**

**Pakaian Adat di Sumatra Utara**



**Gambar 2.18**

**Pakaian Adat di Yogyakarata**



**Gambar 2.19**

**Pakaian Adat di Jawa Barat**



1. Senjata Tradisional

Setiap daerah mempunyai senjata tradisionalnya sendiri-sendiri. Misalnya:

1. Badik, golok, trisula, keris dan tombak sering dipakai orang Betawi.

**Gambar 2.20**

**Senjata Tradisional Golok di Betawi**

** **

1. Rencong adalah senjata tradisional dari Aceh

**Gambar 2.21**

**Senjata Tradisional Rancong di Aceh**

 ****

1. Kujang adalah senjata tradisional dari Jawa Barat.

 **Gambar 2.22**

**Senjata Tradisional Kujang di Jawa Barat**

 ****

1. Keris adalah senjata tradisional dari Jawa.

**Gambar 2.23**

**Senjata Tradisional Keris di Jawa**

 

1. Makanan Khas Daerah
2. Makanan khas orang Betawi antara Lain gado-gado, ketoprak, nasi uduk dan kerak telor.

**Gambar 2.24**

**Makanan Khas Gado-gado, Ketoprak, Nasi Uduk dan Kerak Telor di Betawi**

  

1. Masyarakat Maluku memiliki makanan khas yang disebut dabu-dabu sesi.
2. Masyarakat Yogyakarta memiliki makanan khas yang disebut gudeg.

**Gambar 2.25**

**Makanan Khas Gudeg di Yogyakarta**

****

1. Masyarakat Palembang memiliki makanan khas yang disebut pempek.

**Gambar 2.26**

**Makanan Pempek di Palembang**



1. Masyarakat Sumatra Barat memiliki makanan khas yang disebut rendang.

**Gambar 2.27**

**Makanan Khas Rendang di Sumatra Barat**

****

1. Lagu-lagu Daerah

Setiap daerah di nusantara ini memiliki berbagai lagu Tradisional. Misalnya:

1. Gambang Suling dan lilir-lilir dari Jawa Tengah
2. Bubuy Bulan adalah lagu tradisional dari Jawa Barat.
3. Injit-injit Semut adalah lagu tradisional dari Jambi
4. Sapu Tangan Bapuncu adalah lagu tradisional dari

Kalimantan Selatan.

1. Soleram adalah lagu tradisional dari Riau.
2. Ampar-ampar Pisang dari Kalimantan Selatan.
3. Kalayar dan Tumpi Wayu dari Kalimantan Tengah.
4. Angin Mamiri dari Sulawesi Selatan.
5. Apuse dan Yamko Rambe Yamko dari Papua.
6. Bungeng Jeumpa dari Nangroe Aceh Darussalam.
7. Burung Tentiana dan O Ulate dari Maluku.
8. Sinanggar Tulo dari Sumatera Utara.
9. Kicir-kicir dan Keroncong Kemayoran dari Jakarta

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, Ibnu Muhammad Abu (2008). Prestasi Belajar (online) (<http://spesialis> torch.com, diakses 21 Mei 2015)

Asma, Nur (2006). Karakteristik Pembelajaran *Cooperative*. (online) (<http://siti-maslahah.blogspot.com/2012/05/artikel-model-pembelajaran-kooperatif.html>, diakses 21 Mei 2015)

Asep Irawan (2008). 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. Skripsi UNIVERSITAS PASUNDAN Bandung : Tidak Diterbitkan.

Alma, Buchari. (2012). *Guru Profesional*. Cetakan ke 5. Bandung: Penerbit ALFABETA, cv.

Dapartemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta : Dharma Bhakti

Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. (2010). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.

Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas.* Cetakan ke 8. Depok: Penerbit PT Rajagrafindo Persada.

Lie, Anita.(1994).*Cooperative Learning*. Jakarta : PT. Grasindo.

Lie, Anita. (2004). Kelebihan dan Kelemahan dan Kelebihan *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw.

Lie, Anita. (2004). Unsur-unsur model *Cooperative Learning.*

Lie, Anita. (2007). *Cooperative Learning.* Jakarta: Penerbit Gramedia Widiasarana Indonesia.

Lie, Anita (2008). Pengertian *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw.

Maratun Solihah.(2008). Implementasi Model Pembelajaran *Coopertive Learning* tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Konsep Kebudayaan Daerah Di Indonesia. Skripsi UNIVERSITAS PASUNDAN Bandung : Tidak Diterbitkan.

Mita Purnama. (2010). Penerapan Model *cooperative learning* tipe Jigsaw dalam meningkatkan minat, kemampuan berbicara dan hasil belajar siswa mengenai mataeri jenis-jenis pekerjaan. Proposal UNPAS Bandung: tidak diterbitkan.

Mudjiono. (1995), Tes Hasil Belajar, Jakarta: Bumi Aksara

Mulyono, M. Anton. (2001). Kamus Besar Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka

Nana, Sudjana. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Penerbit PT Reamaja Rosda karya offset.

Nurjanah, Nurul. (2013). *Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Mata Pelajaran PKN.*Bandung: Tidak diterbitkan.

Rusman (2009). *Manajemen Kurikulum.* Jakarta: Penerbit Rajagrafindo Persada

Sadirman. (2011). Pengertian Belajar dan Pembelajaran. (online) (<http://chikahutami.blogspot.com/2013/11/hakikat-tujuan-fungsi-konsep.html>, diakses pada tanggal 21 Mei 2015)

A.M. Sardiman. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali.

Sagala, Syaiful. (2005). Pengertian Model Pembelajaran. (online) (<http://siti-maslahah.blogspot.com/2012/05/artikel-model-pembelajaran-kooperatif.html>, diakses pada tanggal 21 Mei 2015)

Sangadji, Etta, Mamang, Sopiah. (2010). Metodologi Penelitian. Yogyakarta C.V Andi Offest.

Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS.* Dicetak oleh PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung: Penerbit Laboratorium PKN UPI Press.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran.* Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Setiawan, Wawan. (2009). (online) Pengertian Model Pembelajaran. <http://siti-maslahah.blogspot.com/2012/05/artikel-model-pembelajaran-kooperatif.html>, diakses pada tanggal 21 Mei 2015)

Slavin, Isjoni. (2009). Pembelajaran *Cooperative. (*<http://siti-maslahah.blogspot.com/2012/05/artikel-model-pembelajaran-kooperatif.html>, diakses pada tanggal 21 Mei 2015)

Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudarwan, Danim. (2010). *Profesionalisasi Dan Etika Orofesi Guru.* Cetakan ke 2. Bandung: Penerbit ALFABETA, cv.

Sudjana. (1989). Pengertian Belajar dan Pembelajaran (online). (<http://soddis.blogspot.com/2013/08/pengertian-aktivitas-menurut-para-ahli.html>, diakses 21 Mei 2015)

Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning* Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susilo. (2006) *Penelitian Tindakan Kelas.* Cetakan ke 6. Malang: Penerbit Bayu media Publishing.

Syah, Muhibbin. (2008). Faktor-faktor Prestasi Belajar.(online) <https://azharm2k.wordpress.com/2012/05/09/definisi-pengertian-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-prestasi-belajar/>. Diakses pada tanggal 21 Mei 2015.

Tahir, Muh, (2011). Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tanty, P, Hisnu dan Winardi (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial IV SD dan MI.* Jakarta: Penerbit Dapartemen Pendidikan Nasional.

Tasrif. (2008). Pengertian IPS. Jakarta: Penerbit Dapertemen Pendidikan Nasional.

Tasrif, Ahmad. (2008). Pengertian Prestasi Belajar. (online) <https://azharm2k.wordpress.com/2012/05/09/definisi-pengertian-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-prestasi-belajar/>. Diakses pada tanggal 21 Mei 2015.

Udin, Syaefuddin. S. (2008). *Inovasi Pendidikan.* Cetakan ke 4. Bandung: Penerbit ALFABETA, cv.

\_\_\_. (2003). Undang-Undang No.20. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

 \_\_\_. (2003). Undang-Undang No. 20 Pasal 37. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

 \_\_\_. (2003). Undang-Undang No.20. Ayat 20. Bab 1. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

 mi1kelayu.blogspot.com/2012/06/model-pembelajaran-cooperative-learning.htm. diakses pada tanggal 03 Juni 2015 pada pukul 20.55.

<http://soddis.blogspot.com/2013/08/pengertian-aktivitas-menurut-para-ahli.html>. diakses pada tanggal 21 Mei 2015 pada pukul 21.30.