BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dimyati dan Mudjiono menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar[3].

Menurut Nana Sudjana hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai[4]. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

---

[3] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran*,(Jakarta,PT Rineka Cipta,2006)2-4

[4] Drs.Nana Sujana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung,Sinar Baru Algensindo:2013),39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor[5].

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisimeliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

1) Pengetahuan *(knowledge)* yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus- rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
2) Pemahaman *(comprehension)* yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata- katanya sendiri.

[5] Dra.Evelina Siregar dan Hartini Nara, Teori Belajar dan pembelajaran,(Jakarta,Ghalia Indonesia Cet.ketiga,2004),9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Penerapan *(application)* yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide- ide umum, tata cara atau metode- metode, prinsip-prinsip, rumus- rumus, teori- teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.

4) Analisis *(analysis)* yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian- bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian- bagian tersebut.

5) Sintesis *(synthesis)* adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur- unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.

6) Evaluasi *(evaluation)* yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom.

Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

b. Ranah Afektif

Kawasan afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Masia (1964), meliputi tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Kawasan ini dibagi dalam lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut.

1. Penerimaan (receiving): meliputi kesadaran akan adanya suatu system nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut, misalnya siswa menerima sikap jujur sebagai suatu yang diperlukan.

2. Pemberian respons (responding): meliputi sikap ingin merespons terhadap system, puas dalam memberi respons, misalnya bersikap jujur dalam setiap tindakannya.
3. Pemberian nilai atau penghargaan (valuing) : penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu system nilai, memilih system nilai yang disukai dan memberi komitmen untuk menggunakan sistem nilain tertentu, misalnya jika seseorang telah menerima sikap jujur, ia akan selalu komit dengan kejujuran , mengharagai orang-orang ang bersikap jujur, san ia juga berperilaku jujur.
4. Pengorganisasian (organization): melipiti memilah dan menghimpun system nilai yang akan digunakan, misalnya berperilaku jujur ternyata berhungan dengan nilai-nilai yang lain seperti kedisiplinan , kemandirian, keterbukaan, dan lain-lain.
5. Karaterisasi (characterization): karateristik meliputi perilaku secara terus menerus sesuai denga system milai yang telah diorganisasikannya, misalnya karakter dan gaya hidup seseorang , sehingga ia dikenal sebagai pribadi yanmg jujur , keteraturan pribadi , social dan emosi seeorang sehingga dikenal sebagai orang yang bijaksana.

c. Ranah Psikomotorik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Dave (1970) mengemukakan lima jenjang tujuan belajar pada ranah psikomotor, kelima jenjang tujuan tersebut adalaha sebagai berikut.

a. Meniru: kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespon.
b. Menerapkan: kemampuan mengikuti pengarahan, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
c. Memantapkan: kemampuan memberikan respon yang terkoreksi atau respons dengan kesalahan-kesalahan terbatas atau minimal.
d. Merangkai: koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
e. Naturalisasi: gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energy fisik dan psikis yang minimal.

Ketiga ranah di atas menjadi obyek penilaian hasil belajar. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah peubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.Manusia memiliki potensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif,dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu. Hasil belajar pada penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar yang berupa kognitif. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui tes dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada tingkat pengetahuan (C1) sampai tingkat analisis (C4).

Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Nilai tersebut berupa angka yang menyangkut ranah kognitif C1 sampai C4.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Noehi Nasution dalam buku Syaiful Bahri Djamarah mngemukakan berbagai factor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Faktor Lingkungan

1) Lingkungan Alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha di dalamnya. Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi anak didik yang hidup di dalamnya. Udara yang terlalu dingin menyebabkan anak didik kedinginan sedangkan Suhu udara yang terlalu panas menyebabkan anak didik kepanasan , pengap, dan tidak betah tinggal di dalamnya. Oleh karena itu keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar anak didik di sekolah.

2) Lingkungan Sosial Budaya

Sebagai anggota masyarakat , anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan social . Sistem social yang terbentuk mengikat prilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma social, susila dan hokum yang berlaku dalam masyarakat. Demikian juga halnya di sekolah . Ketika anak didik berada di sekolah , maka dia berada dalam sistem social di sekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik akan dikenakan sangsi sesuai dengan jenis dan berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan sekolah bertujusn untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Faktor Instrumental

1) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya. Itulah sebabnya , untuk semua mata pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang dan diajarkan kepada anak didik. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sasaranya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

2) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana. Program pengajaran yang guru buat akan mempengaruhi kemana proses belajar itu berlangsung. Gaya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajar anak didik digiring ke suatu aktivitas belajar yang menunjang keberhasilan program pengajaran yang dibuat oleh guru.

3) Sarana dan prasarana

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu pesyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah yang di dalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan , ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadahi. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

4) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada , maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. Mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memegangnya. Itu berarti mata pelajaran itu tidak dapat diterima ank didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi , mereka lekas lelah , mudah mengantuk, dam sukar menerima pelajaran.

d. Kondisi Psikologis

1) Minat

Minat menurut Slameto dalam buku syaiful bahri Djamara adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas , tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Dalam konteks itulah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Tidak dapat yang diharapkan untuk menghasilkanprestasi belajar yang baik dari seorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari seuatu.

2) Kecerdasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbagai hasil penelitian, sebagaimana diungkapkan oleh Noehi Nasution dalam buku Syaiful Bahri Djamara telah menunjukkan hubungn yang erat antara IQ dengan hasil belajar di sekolah. Karena itu berdasarkan informasi mengenai taraf kecerdasan dapat diperkirakan bahwa anak-anak yang mempunyai IQ 90-100 pada umumnya akan mampu menyelesaikan sekolah dasar tanpa banyak kesukaran, sedangkan anak-anak yang mempunyai IQ 70-89 pada umumnya akan memerlukan bantuan-bantuan khusus untuk dapat menyelesaikan sekolah dasar. Pada sisi lain , pemuda-pemudi yang mempunyai IQ atas 120 pada umumnya akan mempunyai kemampuan untuk belajar di perguruan tinggi.

3) Bakat

Di sampaing intelegensi (kecerdasan) , bakat merupakan factor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hamper tidak ada orang yang membantah , bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu.

4) Motivasi

Menurut Noehi Nasution dalam buku Syaiful Bahri Djamarah , motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong sesorang untuk belajar.

5) Kemampuan kognitif

Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat, dan berpikir. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, di mana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh di masa yang lampau. Berpikir adalah kelangsungan tanggapan-tanggapan yang disertai dengan sikap pasif dan subyek yang berpikir[6].

B. Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah

Pada tahap usia MI-SD anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal yang umum ke bagian demi bagian.

Mata pelajaran IPS SD-MI nampaknya memiliki kecenderungan untuk memadukan pendekatan *behaviroralisme sosial* dan *intelektual tradisional* sekaligus. Di Madrasah Ibtida'iyah, pendidikan tidak nampak sebagai disiplin ilmu sosial secara terpisah-pisah, namun masih memiliki alur

[6] Drs. Syaiful Bahri Djamarah,*Psikologi Belajar*,(Jakarta, PT Rineka Cipta; 2011),175.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengelompokkan berdasarkan disiplin ilmu social tertentu. Dalam naskah Standart Kompetensi dan kompetensi dasar ditegaskan bahwa IPS bersumber pada materi disiplin ilmu Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi, tetapi tujuan pembelajaran IPS sudah disarankan untuk membina warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai. Dengan demikian, tujuan IPS mengacu pada pendekatan *behavioralisme social* sedangkan dalam pendekatan pembelajaran memilih pendekatan *intelektual tradisional* yaitu IPS yang terintegrasi.[7]

Adapun ruang lingkup mata pelajaran MI terdiri dari beberapa aspek, sebagaimana dinyatakan dalam buku Pembelajaran IPS , Ahmad Yani mengatakan bahwa, Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD-MI meliputi aspek-aspek manusia, tempat, lingkungan; waktu, berkelanjutkan, dan perubahan; sistem social dan budaya; dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Aspek-aspek yang dikaji tidak menunjukkan adanya pemisahan antara ilmu social (geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi), dengan demikian bahwa disimpulkan bahwa pembelajaran IPS SD-MI mengambil pendekatan yang integratif. Dalam bentuk berbagai sidiplin ilmu saling membantu secara fungsional atau berdasarkan kebutuhan yang timbul dari pokok bahasan yang dipelajari. Dalam kedudukan semacam itu maka batas-batas antara satu disiplin ilmu dengan dsiplin ilmu yang lainnya (penunjang) tidak terlalu digambarkan secara jelas.[8]

[7] Drs.Ahmad Yani, Pembelajaran IPS, (Diretorat Jendral Pendidikan Islam Depag RI,2009),5
[8] ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan alur pikir diatas, ilmu sosial (*social science*) dapat dikatakan sebagai kumpulan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan (yaitu membina warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai). Isi ilmu sosial terdiri dari ilmu sejarah, ilmu social, sosiologi, geografi, dan filsafat yang dalam prakteknya dipiih untuk tujuan pembelajaran di sekolah bersangkutan.

C. Materi Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia

Materi peninggalan sejarah kerajaan Islam di Indonesia kelas V Semester ganjil meliputi:

1. Masuknya agama Islam di Indonesia

   Agama Islam masuk di Indonesia pada awalnya melalui kegiatan perdagangan. Dalam waktu singkat, agama Islam dapat menyebar ke seluruh Nusantara. Para pedagang itu bersal dari Persia, Gujarat, Arab dan Mesir.

   Berbagai cara penyiaran agama Islam adalah sebagai berikut:

   a. Perdagangan
   b. Perkawinan
   c. Kunjungan guru-guru agama
   d. Mendirikan lembaga pendidikan

2. Peninggalan sejarah yang bercorak Islam

   Beberapa contoh peninggalan sejarah yang bercorak Islam antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Bangunan Masjid, seperti masjid Agung Demak terletak di Kota Demak Jawa Tengah adalah bangunan yang tidak terlepas dari adanya kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa yaitu Kerajaan Demak.
b. Masjid Raya Banten , adalah merupakan peninggalan sejarah kerajaan Banten.
c. Pondok Pesantren, adalah tempat lembaga pendidikan yang didirikan oleh para alim ulama dengan tujuan untuk sebagai tempat mendalami agama Islam seperti; Bahasa Arab, Tafsir Al Qur'an, Ilmu Fiqih, dan Ilmu Hadits dan lain sebagainya.
d. Karya Sastra, yaitu hasil karya sastra yang bernafaskan Islam seperti, Syair, Hikayat, Babad, dan lain-lain.
e. Tradisi/Kebiasaan, adalah peninggalan sejarah agama Islam yang masih berhubungan dengan kebiasaan atau tradisi setempat: seperti Upacara Sekaten di Yogyakarta, Pesta Tabuik di Pariaman Sumatera Barat, Upacara Grebek Besar di Demak Jawa Tengah .[9]

D. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

1. Konsep Strategi Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya mengkondisikan para siswa untuk

[9] Tim Bina IPS, IPS kelas 5, (Yudistira, Bogor; 2008),21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bekerja sama untuk di dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu sama lain dalam belajar.[10]

Belajar kooperatif bukanlah sesuatu yang baru . Sebagai guru dan mungkin siswa kita pernah menggunakannya atau mengalaminya sebagai contoh saat bekerja dalam laboratorium. Dalam belajar kooperatif , siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-6 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang telah disampaikan guru.

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompik tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar, selama bekerja dalam kelompok , tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.[11]

Unsur-unsur Penting dan Prinsip Utama Pembelajaran Kooperatif Menurut Johnson & Johnson (dalam buku Trianto) mengemukakan lima unsur penting dalam belajar kooperatif, yaitu[12]:

1. Pertama, Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa.

[10] Masitoh dan Laksmi Dewi, Strategi Pembelajaran (Program Peningkatan Kualifikasi Guru MI dan PAI pada Sekolah), 202.
[11] Trianto, Medesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif,(Cet.2,Jakarta,Kencana,2010),56.
[12] Ibid,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kedua, Interaksi antara siswa yang semakin meningkat.
3. Ketiga, Tanggung jawab individual
4. Keempat, Ketrampilan interpersonal dan kelompok kecil
5. Kelima, Proses kelompok.

2. **Beberapa model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) anatara lain[13]:**

   a. *Kooperatif tipe STAD*

   Model pembelajaran tipe STAD merupakan slaah satu tipe dari model pembelajaran koopertif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran , penyampaian materi , kegiatan kelompok , kuis, dan penbghargaan kelompok.

   b. *Jigsaw (Tim ahli)*

   Model pembelajaran tipe jigsaw dideskripsikan sebagai strategi pembelajaran dimana siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok yang disebut "kelomook asal" . Kemudian siswa juga menyusun "kelomok ahli" yang terdiri dari perwakilan kelompok asal untuk belajar dan atau memecahkan masalah yang spesifik. Setelah kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menerangkan hasil pekerjaan mereka di kelompok ahli tadi.

[13] ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. *Investigasi Kelompok (Group Investigation)*

Dalam implementasi tipe investigasi kelompok guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5-6 siswa yang heterogen. Kelompo di sini dapat dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topic tertentu.

d. *Teams-Games-Tournaments (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT , atau pertandingan permainan tim dikembngkn secara asli oleh David De Vries dan Keaath(1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

e. *Thing Pair Share (TPS)*

Strategi think-pair-share (TPS) atau berpikir berpsangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

3. Kajian tentang Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

a. Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

Tipe Jigsaw dalam pembelajaran kooperatif telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aroson dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins.[14] Meskipun memiliki banyak persamaan dengan tipe yang lain, namun tipe ini memiliki keunikan, yaitu memberikan penekanan

[14] Ibid,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada penggunaan stuktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Dalam penerapan Jigsaw, siswa dibagi berkelompok dengan 5 atau 6 anggota kelompok heterogen. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu bahan yang diberikan itu

b. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Langkah-langkah pembelajaran Jigsaw adalah sebagai berikut: [15]

a. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang)

b. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.

c. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Misalnya , jika materi yang disampaikan mengenai peninggalan sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Maka seorang siswa dari satu kelompok mempelajari tentang masuknya Islam di Indonesia, siswa yang lain dari kelompok mempelajari tentang peninggalan sejarah yang berupa masjid, begitu juga siswa yang lainnya mempelajari peninggalan sejarah yang berupa karya sastra atau peninggalan yang berupa tradisi.

[15] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

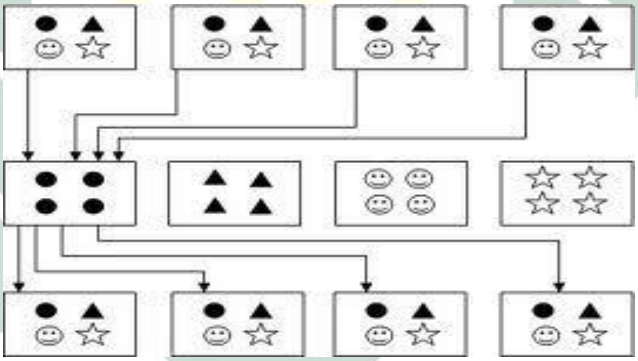
d. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.

e. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.

f. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut:

Kelompok Asal



Kelompok asal

c. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

1) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya.

b. Mempersingkat waktu dalam menjelaskan materi.

c. Setiap anggota bertanggung jawab dengan hasil diskusinya.

d. Terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli yang mana dapat saling bertukar pikiran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

2) Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a. Siswa lebih mengandalkan teman yang lebih pandai untuk mengerjakannya.

b. Lebih banyak ramainya daripada harus berpikir.

c. Materi yang didapat kurang dimengerti siswa yang kemampuannya rendah

persyaratan lain yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran tersebut antara lain:

1. Bahan Kuis
2. Lembar Kerja siswa (LKS)
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id