BAB II

COOPERATIVE LEARNING TEKNIK JIGSAW DALAM PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI

A. *Cooperative Learning*

1. Pembelajaran *Cooperative Learning*

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Model pembelajaran Cooperative Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran Cooperative Learning dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993 dalam Anita Lie, 2010:31), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Falsafah yang mendasari pembelajaran *Cooperative Learning* (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah "homo homini socius" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.

Cooperative Learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie dalam bukunya "*Cooperative Learning*", bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekadar 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 :

a. Saling ketergantungan positif *(Positive Interdepence)*

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif,

pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

b. Tanggung jawab perseorangan *(Individual Accountability)*

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *Cooperative Learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *Cooperative 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.

c. Tatap muka *(face to face)*

Dalam pembelajaran *Cooperative Learning* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

d. Komunikasi antar anggota *(Interpersonal Communication)*

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. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

e. Evaluasi proses kelompok *(Group Processing)*

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

2. Tujuan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et al. (2000), yaitu:

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para

pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. 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.

c. Pengembangan keterampilan sosial

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

3. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Urutan langkah-langkah perilaku guru menurut model pembelajaran kooperatif yang diuraikan oleh Arends (Setiawan. 2010:28) adalah sebagaimana terlihat pada table berikut ini :

Tabel 2.1

Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase ke-	ke-Indikator	Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua pelajaran yang ingin dicapai siswa belajar.
2	Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demontrasi atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka

5	Evaluasi	Guru mengevaluasi belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu kelompok

Terdapat enam fase utama dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dalam kooperatif dimulai dengan guru menginformasikan tujuan-tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks bukan verbal. Kemudian dilanjutkan langkah-langkah dimana siswa di bawah bimbingan guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang saling bergantung. Fase terakhir dari pembelajaran kooperatif meliputi penyajian produk akhir kelompok atau mengetes apa yang telah dipelajari oleh siswa dan pengenalan kelompok dan usaha-usaha induvidu.

B. Teknik *Jigsaw*

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Arends dalam Yadi, 2011).

Sebelum pembelajaran *cooperative* dimulai, sebaiknya kepada siswa diperkenalkan terlebih dahulu apa itu pembelajaran *cooperative* dan bagaimana aturan-aturan yang harus diperhatikan. Agar pembelajaran berjalan lancar, sebaiknya kepada siswa diberitahukan petunjuk-petunjuk tentang yang akan dilakukan. Petunjuk-petunjuk tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran
2. Apa saja yang akan dikerjakan siswa dalam kelompok
3. Batas waktu untuk menyelesaikan tugas
4. Jadwal pelaksanaan kuis untuk STAD dan JIGSAW
5. Jadwal presentasi kelas untuk kelompok penyeledikan
6. Prosedur pemberian nilai penghargaan individu dan kelompok
7. Format presentasi laporan

Pembelajaran *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* yaitu suatu teknik pembelajaran yang berupa permainan antar kelompok, serupa dengan pertukaran kelompok dengan kelompok, dimana setiap siswa ditugasi mengajarkan pengetahuan baru yang diperoleh dari hasil diskusi kelompok untuk diajarkan kepada siswa lain pada kelompok lain. Ini merupakan alternatif menarik bila ada materi belajar yang bisa disegmentasikan atau dibagi-bagi dan bila bagian-bagiannya harus diajarkan secara berurutan. Tiap siswa mempelajari suatu yang berbeda dengan lainnya yang bila digabungkan dengan meteri yang dipelajari oleh siswa lain, membentuk kumpulan pengetahuan dan keterampilan yang padu Melvin L. (Mulyadi 2010:29)

Pembelajaran *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 Arends (Yadi, 2011:36)

Model pembelajaran *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain Arends. (Setiawan, 2010:27)

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggungjawab 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.

Menurut Anita Lie (2010:69), "siswa bekerja dengan sesama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan unutk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi". Para anggota dari kelompok yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk berdiskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa itu kembali pada kelompok asal

untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Menurut suhardi (Yadi, 2011:17) mengatakan bahwa teknik *Jigsaw* adalah suatu teknik belajar diskusi kelompok yang digambarkan sebagai berikut:

1. Suatu kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, banyaknya anggota kelompok disesuaikan dengan banyaknya problem yang ditawarkan guru, kelompok-kelompok ini disebut dengan *home group* (kelompok asal).
2. Setiap anggota *home group* diberi problem yang berbeda-beda, tetapi masing-masing *home group* diberi persoalan yang sama sesuai dengan indikatornya. Dengan batasan waktu tertentu masing-masing anggota kelompok diskusi menyelesaikan problemnya secara individu.
3. Anggota *home group* akan berpencar dan membentuk kelompok baru yang membawa persoalan yang sama, kelompok ini disebbut *expert group* (kelompok ahli). Di kelompok inilah mereka berdiskusi untuk menyamakan persepsi atas jawaban mereka.
4. Setelah selesai mereka kembali ke *home group* dan anggota-anggotanya mensosialisasikan hasil/jawaban dari kelompok ahli tersebut lewat presentasi perkelompok. Diskusi dengan teknik *Jigsaw* adalah suatu pengembangan dari pembelajaran yang inovatif dan kooperatif dimana peranan siswa sangat besar sekali.

Teknik *Jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan

pembelajaran. Tujuan dari *Jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif dan menguasai pegetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Setiap yang ada di "kelompok asal" mengkhususkan diri pada satu bagian dari sebuah unit pembelajaran. Para siswa kemudian bertemu dengan anggota kelompok lain yang ditugaskan untuk mengerjakan bagian yang lain, dan setelah menguasai materi lainnya ini mereka akan pulang ke kelompok asal mereka dan menginformasikan materi tersebut ke anggota lainnya.

Semua siswa dalam "kelompok asal" telah membaca materi yang sama dan mereka bertemu serta mendiskusikannya untuk memastikan pemahaman.

Mereka kemudian berpindah ke "kelompok *jigsaw*" dimana anggotanya berasal dari kelompok lain yang telah membaca bagian tugas yang berbeda. Dalam kelompok-kelompok ini mereka berbagi pengetahuan dengan anggota kelompok lain dan mempelajari materi-materi yang baru.

Setelah menguasai materi baru ini, semua siswa pulang ke "kelompok asal" dan setiap anggota berbagi pengetahuan yang baru mereka pelajari dalam "kelompok *jigsaw*".

Secara terperinci langkah-langkah dalam penerapan teknik *Jigsaw* adalah sebagai berikut :

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok beranggotakan 4 sampai dengan 6 orang. Anggota kelompok terdiri atas siswa dengan

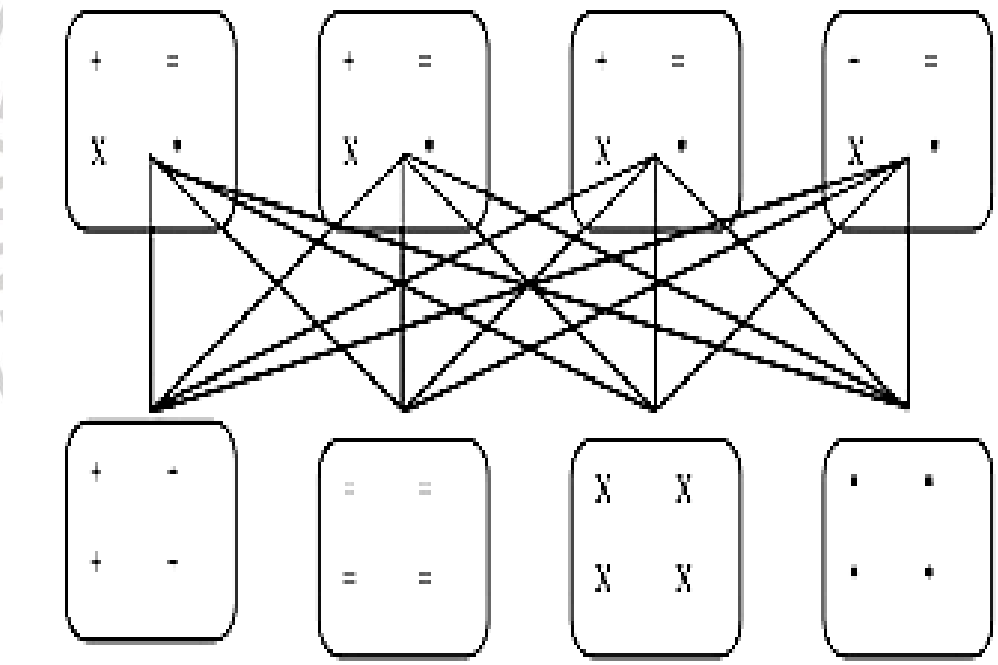
beragam latar belakang. Misalnya dari segi prestasi, jenis kelamin, suku, agama, status sosial dan lain-lain. Kelompok ini disebut kelompok asal.

2. Tiap anggota dalam tim diberi bagian materi yang berbeda dan diberi nomor urut.
3. Setiap siswa yang mendapat sub topik yang sama berkumpul membentuk tim ahli. Tim ahli membahas sub topik masing-masing dan menjadi ahli dalam sub topik itu.
4. Setelah selesai berdiskusi dalam tim ahli, anggota kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian secara bergantian, tiap siswa yang telah menjadi ahli mengajar teman satu tim mereka tentang sub topik yang mereka kuasai.
5. Kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, atau membuat rangkuman. Guru bisa juga memberikan tes pada kelompok. Tapi pada saat mengerjakan tes siswa tidak boleh bekerja sama.
6. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
7. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
8. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan pemahaman siswa individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.

9. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
10. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut secara cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut. Arends (Yadi, 2011:28) :

Kelompok Asal



Kelompok Ahli

Gambar 2.1

Ilustrasi Kelompok Jigsaw

Untuk melihat dengan jelas perbandingan antara keempat pendekatan pembelajaran kooperatif atau yang sering disebut sebagai teknnik pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel 2.2 Arends (Yadi, 2011:29)

Tabel 2.2

Perbandingan Empat Pendekatan dalam Pembelajaran *Cooperative*

Pendekatan Unsur	**STAD**	**JIGSAW**	**Kelompokan Penyelidikan**	**Pendekatan Struktural**
Tujuan Kognitif	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik sederhana	Informasi akademik tingkat tinggi dan keterampilan inkuiri	Informasi akademik sederhana
Tujuan Sosial	Kerjasama dalam kelompok	Kerjasama dalam kelompok	Kerjasama dalam kelompok kompleks	Keterampilan kelompok dan sosial
Struktur Kelompok	Kelompok heterogen dengan 4-5 orang anggota kelompok heterogen dengan 4-5 orang anggota	Kelompok heterogen dengan 5-6 anggota dan menggunakan kelompok asal dan ahli	Kelompok belajar homogen dengan 5-6 orang anggota	Bervariasi berdua, bertiga, kelompok dengan 4-6 orang anggota
Pemilihan Topik	Biasanya guru	Biasanya guru	Biasanya guru	Biasanya guru
Tugas Utama	Siswa dapat	Siswa mempelajari	Siswa menyelesaikan	Siswa mengerjakan

	mengguna kan LKS dan saling membantu untuk menuntask an materi belajarnya.	materi dalam kelompok ahli kemudian membantu anggota kelompok asal mempelajari materi itu	inkuiri komplek	tugas-tugas yang diberikan baik sosial dan kognitif
Penilaian	Tes mingguan	Bervariasi, missal tes mingguan	Menyelesaikan proyek dan menulis laporan	Bervariasi

C. Pemahaman

Pemahaman menurut *Tyler* diartikan sebagai usaha merenggut makna secara jelas dan lengkap terhadap apa yang telah dijelaskan. Sedangkan pemahaman menurut *Gilmore* pemahaman merupakan kemampuan merenggut makna atau kemampuan untuk memprediksi sebagai tugas yang amat sulit (Rubyanti, 2010:12) pemahaman tidak dapat dilakukan oleh seseorang dengan mudah, karena dalam memahmi tidak cukup untuk sekedar mengingat tetapi harus dapat memperoleh makna dan kemudian dapat menjelaskan apa yang dipahami dengan dengan baik. Jadi menurut *Gilmore*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman siswa adalah suatu proses.

Menurut Sumarno (Rubiyanti 2010:13) ada tiga macam pemahaman yaitu :

1. Pengubahan (*Tanslation)*
2. Pemberian arti *(Interpretation)*
3. Pembuatan ekstrapolasi *(extrapolation)*

Pemahaman adalah suatu proses untuk membangun keterampilan intelek dan mengembangkan kemampuan anak untuk membangun dan membentuk suatu konsep dimana dalam suatu konsep menurut para peneliti terdapat empat pencapaian sebagai berikut :

1. Tahap pertama adalah kongkrit, tahap ini anak membedakan satu obyek dengan obyek lainnya.
2. Tahap kedua identitas, yang meliputi pengenalan obyek dalam berbagai situasi atau dari berbagai pandangan.
3. Tahap ketiga adalah klasifikator dapat disimpulkan dari tingkah laku anak pada kemampuan mengenali contoh-contoh yang dijumpai.
4. Tahap keempat adalah tahap formal dan dicapai jika anak dapat mengidentifikasikan.

Apabila suatu konsep sudah diperoleh, maka pada anak akan timbul kemampuan suatu pemahaman untuk menggeneralisasi konsep apapun yang ditemui dalam situasi-situasi stimulus yang berlainan yang pernah dijumpai pada waktu memperoleh konsep tersebut.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Selain IPS ada beberapa istilah lain yang hampir sama yaitu ilmu-ilmu social dan studi sosial. Pengertian ketiganya adalah sebagai berikut :

a. Ilmu-ilmu sosial.

"Ilmu sosial lebih menekankan kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial yang secara khusus dipelajari dan dikembangkan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi" Ischak (Wildan 2010:34).

Norma Mackenzie Ischak (Wildan 2010:35). mengungkapkan bahwa : "Ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat".

b. Studi sosial.

Studi sosial ialah seperti yang diungkapkan oleh Ischak (wildan 2010:35). sebagai berikut : bidang pengetahuan dan penelaahan gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial, dalam usah mencari jalan keluar dari masalah-masalah tersebut.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah "Ilmu pengetahuan yang merupakan fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial (Depdikbud, 2003:325 dalam Irman, 2010:32).

Lebih jauh seorang ahli mengungkapkan pengertian IPS sebagai berikut:

> "Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisa masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Sedangkan pengertian ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu

> yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat". Ischak, dkk, (Irman, 2010:32).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sosial yang mempelajari, menelaah dan menganalisa gejala dan masalah sosial di msyarakat dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

2. Tujuan Pendidikan IPS.

Tujuan pembelajaran mata pelajaran pendidikan IPS adalah seperti pendapat-pendapat para ahli sebagai berikut ini. Misalnya Sumaatmadja (2007:1.8) mengemukakan "bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara". Sedangkan Ischak, dkk. (Wildan, 2010:30) mengatakan bahwa :

> "Tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab. Sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli pada bidang ilmu sosial".

Tujuan IPS dalam kurikulum 2006 adalah mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

a. Mengenal berbagai konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

b. Memiliki kemampuan dasar unuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, bertanggungjawab, memiliki pengetahuan, keterampilan dan berkemampuan sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

3. Fungsi IPS sebagai Program Pendidikan.

Fungsi IPS sebagai Program Pendidikan, yaitu : Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang bertanggungjawab merealisasikan tujuan nasional. Sumaatmadja. (Wildan 2010 : 34).

4. Ruang Lingkungan IPS sebagai Program Pendidikan.

Adapun ruang lingkup IPS sebagai program pendidikan adalah sebagai berikut.

a. Sosiologi, yakni segala hal yang berhubungan dengan aspek hubungan sosila yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalah dan sebagainya.
b. Ilmu ekonomi, yaitu ilmu yang mempelajari dan mengkaji perkembangan, faktor dan permasalahan ekonomi.
c. Psikologi sosial, yaitu ilmu yang mempelajari dan mengkaji segala permasalahan aspek psikologi.
d. Antropologi, yaitu ilmu yang mempelajari aspek budaya dan segala permasalahan serta perkembangannya.
e. Geografi, yaitu ilmu yang mengkaji lebih lanjut tentang karakter ruang terhadap kehidupan manusia di masyarakat dan bermasyarakat.
f. Ilmu politik, adalah ilmu yang mempelajari landasan keutuhan dan kesejahteraan masyarakat. Sumaatmadja, (1997) dalam Wildan (2010:38)

Berdasarkan kutipan di atas, maka nampak bahwa ruang lingkup IPS sangat luas yang mencakup sosiologo, ekonomi, psikologi sosial, antropologi, geografi dan ilmu politik, sehingga guru IPS harus memiliki wawasan yang luas sesuai dengan ruang lingkup IPS sebagaimana tersebut di atas.

E. Model *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* dalam Pembelajaran IPS

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran tentu sebagai guru harus menentukan suatu metode pembelajaran yang relevan dan akan menunjang

dalam keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Suatu metode pembelajaran harus dipertimbangkan dan direncanakan agar metode itu menjadi tepat guna atau mencapai sasaran pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memahami bagaimana prinsip dalam menerapakan suatu metode pembelajaran dalam mata pelajaran IPS.

Metode adalah jalan, cara atau kebijaksanaan yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam pencapaian tujuan pengajaran, dilihat dari susdut mana dan bagaimana proses pengajaran atau materi pengajaran itu, umum atau khusus. Russefendi (Wildan, 2010:24).

Berikut prinsip metode mengajar dalam pembelajaran menurut Abin Syamsudin (Irman, 2010: 30).

1. Metode mengajar harus memungkinkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu terhadap meteri pelajaran
2. Metode mengajar harus memungkinkan dapat memberikan peluang untuk berekspresi yang kreatif
3. Memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah
4. Memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran
5. Memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan terhadap suatu topic permasalahan
6. Memungkinkan siswa mampu menyimak
7. Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (Independent Study)
8. Memungkinkan siswa untuk belajar secara bekerjasama (Cooperative Learning)

9. Memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

Dari hakikat dan prinsip pembelajaran diatas, maka terdapat tiga ranah tujuan pembelajaran, yaitu:

1. Kognitif, dengan tingkatan: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis,sintetis, dan evaluasi.
2. Afektif, dengan tingkatn: penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi, serta pembentukan pola hidup.
3. Psikomotorik, dengan tingkatan: persepsi kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian, dan kreativitas

Metode pembelajaran yang diterapkan yaitu model *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw,* ini merupakan bagian dari proses belajar dari pengalaman yang diperoleh siswa dari lingkungan melalui hasil pengamatan, mencari dan menemukan informasi. Melalui penemuan masalah siswa dituntut untuk dapat mengolah informasi serta dapat memecahkan masalah yang ditemuinya secara berkelompok, sehingga siswa mengalami perubahan tingkah laku dan memiliki kepribadian yang dimanifestasikan sebagai suatu respon yang berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan atau pemahaman.

Alasan rasional penggunaan metode *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* adalah bahwa siswa akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik mengenai pengetahuan sosial dan akan lebih tertarik terhadap mata pelajaran IPS jika siswa dilibatkan secara aktif dalam "melakukan" sesuatu dalam proses pembelajaran. Investigasi yang dilakukan oleh siswa merupakan tulang

punggung metode *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw*. Investigasi ini difokuskan untuk memahami konsep-konsep social dan meningkatkan keterampilan proses berpikir ilmiah siswa. Blosser (Irman, 2010: 24) Pada hakikatnya manusia itu berbeda-beda, demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak akan dicapai melalui tingkat yang berbeda-beda.

Sebagai ilmu yang abstrak cenderung sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya penyelenggaraan proses pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu pilihan penyelenggaraan proses pembelajaran adalah melalui model pembelajaran *Coopertaive Learning* teknik *Jigsaw,* karena pembelajaran ini menekankan kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

F. Perkembangan Teknologi Transportasi

Teknologi transportasi adalah keseluruhan sarana atau alat kebutuhan manusia untuk memindahkan manusia, barang dan yang lainnya dari satu tempat ke tempat lainnya. Alat transportasi darat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu transportasi darat, transportasi air dan transportasi udara. Tantya Hisnu (2008:183)

Transportasi atau disebut juga angkutan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Transportasi diperlukan untuk mengangkut penumpang atau barang dari satu tempat ke tempat lain. Sarana dan prasarana transportasi yang baik dan memadai akan memperlancar kegiatan transportasi. Teknologi transportasi dari waktu ke waktu mengalami perkembangan dan kemajuan

1. Teknologi Transportasi Masa Lalu

   Transportasi atau angkutan pada masa lalu awalnya menggunakan tenaga manusia, yaitu dengan cara dipikul, digendong atau didorong. Lalu berkembang menggunakan tenaga hewan, seperti kuda, keledai, dan gajah. Alat transportasinya sederhana, baik transportasi darat maupun transportasi air.

   Alat transportasi darat semula menggunakan tenaga manusia, seperti sepeda, becak, dan gerobag dorong. Kemudian berkembang menggunakan tenaga hewan, seperti pedati ditarik sapi, delman ditarik kuda, dan sebagainya. Transportasi laut yang menggunakan tenaga alam atau angin, yaitu perahu layar, sedangkan yang menggunakan tenaga manusia, misalnya rakit dan perahu dayung.

2. Teknologi Transportasi Masa Kini

   Transportasi masa kini telah menunjukkan kemajuan yang pesat baik transportasi darat, air, dan udara. Sarana dan prasarana transportasi semakin lengkap dan baik. sarana transportasi berupa alat angkutan, seperti mobil, kereta api, kapal, dan pesawat terbang. Prasarana

transportasi adalah penunjang kelancaran pengakutan antara lain jalan,jembatan, terminal, stasiun, lapangan terbang, dan pelabuhan.

a. Transportasi darat

Alat angkutan darat ada yang masih tradisional dan ada yang sudah modern.

1) Alat angkutan darat tradisional atau tidak bermesin, antara lain sepeda, becak, cikar dan gerobag. Sepeda, becak dan cikar dapat digunakan sebagai alat angkutan barang dan penumpang. Sedangkan gerobag digunakan untuk alat angkutan barang. Alat angkutan darat tradisional pada umumnya hanya melayani pengangkutan jarak dekat.
2) Alat angkutan darat modern atau bermesin terdiri atas kendaraan penumpang dan kendaraan angkutan barang. Kendaraan penumpang seperti sepeda motor, bemo, mobil, bus, dan kereta api. Kendaraan angkutan barang, antara lain pik-up, truk, truk tangki, kereta api barang dan mobil box.

b. Transportasi air

Transportasi air adalah pengangkutan melalui air, meliputi angkutan sungai, danau, selat, dan laut. Alat angkutan air ada yang sederhana dan ada yang modern.

1) Alat angkutan air sederhana seperti rakit, sampan, perahu, dan perahu layar. Rakit, sampan dan perahu lebih banyak digunakan di

sungai, sedangkan perahu layar digunakan sebagai angkutan selat dan laut.

2) Alat angkutan air modern, terdiri atas kapal penumpang dan kapal angkutan barang. Kapal penumpang, seperti speed boat, jet foil, kapal feri, dan kapal pesiar. Speedboat dan jet foil dapat digunakan di sungai, danau dan laut. Kapal feri digunakan sebagai kapal penyeberangan selat. Sedangkan kapal pesiar untuk kegiatan wisata bahari atau wisata laut antarpulau bahkan antarnegara. Kapal angkutan barang, seperti kapal tanker dan kapal peti kemas. Kapal tanker untuk mengangkut minyak dan gas bumi.

Selain kapal-kapal tersebut di atas, ada kapal jenis lain. Misalnya kapal perang yang digunakan untuk patroli menjaga keamanan laut; kapal keruk digunakan untuk mengambil lumpur di lingkungan pelabuhan; dan kapal tunda yang digunakan untuk memandu kapal besar

c. Transportasi udara

Transportasi udara adalah jenis pengangkutan atau perhubungan yang paling cepat. Negara kita Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Untuk menjangkau daerah-daerah yang jauh dan terpencildibutuhkan alat angkutan udara, yaitu pesawat terbang. Penerbangan yang melayani daerah terpencil disebut penerbangan perintis. Di Indonesia terdapat pesawat terbang militer dan pesawat terbang sipil. Pesawat terbang militer digunakan untuk keperluan

perang. Pesawat terbang sipil terdiri atas pesawat penumpang dan pesawat angkutan barang.

Jenis pesawat terbang bermacam-macam, antara lain pesawat terbang capung, pesawat terbang bermesin turbo baling-baling, pesawat terbang bermesin jet, dan pesawat terbang bermesin roket. Selain itu ada pesawat terbang tanpa sayap, yaitu pesawat helikopter yang dapat terbang dan mendarat tegak lurus.

Transportasi udara melayani angkutan-angkutan dalam negeri dan keluar negeri. Perusahaan negara yang melayani angkutan udara adalah PT Garuda Indonesia (GIA) dan PT Merpati Nusantara (MNA).