

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dari berbagai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, model pembelajaran yang digunakan guru untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan merupakan faktor utama yang harus diperhatikan. Pada umumnya model pembelajaran IPS yang diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas selama ini masih terbatas pada diskusi dan ceramah. Guru sudah berusaha untuk menyampaikan materi pembelajaran secara utuh kepada siswa, namun siswa masih belum dapat menginternalisasi konsep yang disampaikan. Guru masih mengambil peran besar sebagai penceramah sehingga kurang merangsang siswa dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini tentu mengakibatkan siswa menjadi pasif karena mereka tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

John Dewey (Huda, 2011 hlm 3) mengatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Oleh karena itu pendidikan harus mendesain pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) agar aktivitas mereka terus meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran lebih berpusat kepada siswa adalah model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa di dalam kelas, yaitu model pembelajaran kooperatif.

Roger dkk (Huda, 2011 hlm 29) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajara bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Hamid Hasan, 1996 (Komalasari, 2010 hlm 62) yang menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil (2-5 orang) dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk

memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas masing-masing anggota kelompok. Guru harus mampu membentuk kelompok yang kooperatif agar semua anggotanya dapat bekerjasama memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman sekelompoknya.

Dalam pembelajaran IPS, hasil belajar merupakan sebuah *feedback* yang dihasilkan dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru. Dalam pelajaran IPS siswa tidak hanya belajar satu materi saja tetapi siswa belajar mengenai masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Nursid Sumaatmadja (2008 hlm 29) mengemukakan bahwa “secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya”. Dapat dipahami bahwa mempelajari IPS berarti mempelajari kehidupan manusia, meliputi tingkah laku dan kebutuhannya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran Jigsaw. Jigsaw dalam bahasa inggris dapat diartikan sebagai teka-teki, menyusun potongan-potongan gambar. Model pembelajaran jigsaw ini dilakukan secara berkelompok dimana setiap anggota kelompok harus mempelajari bagian yang berbeda dari materi tersebut.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pelajaran siswa akan belajar bagaimana bekerjasama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga kegiatan pembelajaran tidak lagi terpusat kepada guru, tapi kepada siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata harus bisa mengajar teman satu kelompoknya dan mendengarkan apa yang disampaikan anggota kelompoknya masing-masing dan bersama-sama bermusyawarah untuk memecahkan masalah. Masing-masing siswa dilatih untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya. Hal ini sejalan dengan tujuan IPS yaitu: (a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir 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, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sesuai dengan observasi awal peneliti yang dilaksanakan di SMP Pasundan 6 Bandung, peneliti menemukan beberapa permasalahan di antaranya ketika pelajaran IPS siswa cenderung pasif jika guru mengajukan pertanyaan, padahal pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan yang mudah. Selain itu, ketika guru sedang menerangkan materi, banyak siswa yang berisik dan sulit diatur. Hal tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang masih berada di bawah KKM. Masalah lainnya, apabila siswa diminta untuk belajar secara berkelompok, banyak siswa yang enggan untuk berkelompok sehingga ketika guru membagikan kelompok belajar, siswa lebih memilih untuk membentuk kelompok sendiri. Hal ini mengakibatkan jumlah anggota kelompok menjadi tidak seimbang karena siswa memilih untuk satu kelompok dengan teman segrupnya saja.

Setelah diteliti lebih lanjut, ada beberapa hal yang memungkinkan menjadi penyebab. Pertama, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan hampir selalu mencatat materi. Hal ini dikarenakan sekolah tidak memiliki buku pelajaran IPS kelas VIII sehingga mau tidak mau siswa harus mencatat semua materi yang disampaikan oleh guru. Selama observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas dapat dikatakan bahwa siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain model pembelajaran yang konvensional, media pembelajaran yang digunakan pun masih sangat terbatas yaitu hanya papan tulis dan spidol. Hal ini merupakan masalah yang penting, karena dalam pelajaran IPS siswa tidak hanya dituntut untuk mendengarkan penjelasan guru saja, tapi siswa dituntut mampu untuk memahami dan menganalisis materi yang disampaikan agar siswa mampu mengaktualisasikan materi ke dalam kehidupan sosialnya.

Dari beberapa permasalahan diatas, dapat dikatakan menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat pada pelajaran IPS. Imbasnya, pencapaian atau hasil belajar mereka juga cenderung kurang atau berada di bawah rata-rata.

Sedangkan pada aspek sikap, setiap mata pelajaran IPS akan berlangsung, banyak siswa yang keluar kelas dengan alasan ke kamar mandi, membeli pulpen atau buku. Pada saat bel masuk, masih banyak siswa yang berada di luar kelas dan baru masuk ketika guru menyuruh mereka masuk. Bahkan ada beberapa siswa yang ijin pada guru untuk ke kamar mandi, tetapi sampai jam pelajaran IPS habis mereka tidak kembali ke kelas. Siswa juga terlihat kurang menghargai keberadaan guru, ketika guru meminta siswa untuk diam dan tidak berisik, mereka cenderung untuk tidak menghiraukan imbauan guru dan tetap mengobrol dan bermain-main.

Disaat akan memulai pelajaran, sebagian besar siswa masih banyak yang mengobrol dan tidak mengeluarkan buku catatannya. Mereka baru akan mengeluarkan buku ketika guru meminta mereka mengeluarkannya. Ketika guru menerangkan materi, siswa tidak mendengarkan dan malah ribut mengobrol dengan temannya, dan ada yang berjalan-jalan. Hal lain yang menjadi permasalahan adalah tidak adanya buku pelajaran untuk pegangan siswa, sehingga mau tidak mau siswa harus mencatat setiap kali pelajaran IPS berlangsung. Hal itu merupakan salah satu yang menyebabkan siswa cenderung bosan dan malas-malasan saat guru meminta siswa untuk mencatat. Ketika diadakan ulangan harian, nilai siswa sebagian besar masih berada di bawah KKM. Ketika guru memberikan pekerjaan rumah (PR), hanya sedikit siswa yang mengerjakannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti, dilihat dari minat siswa belajar IPS, siswa belajar IPS hanya sebagai pelengkap, atau karena sudah ditetapkan oleh sekolah, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa memperlihatkan sikap yang kurang tertarik, bosan, dan tidak kondusif atau lebih memilih untuk mengerjakan tugas mata pelajaran lain disaat proses pembelajaran IPS sedang berlangsung. Terlebih lagi, media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis saja karena siswa tidak memiliki buku teks dan hanya guru yang memiliki buku teks.

Ketika guru memberikan tugas untuk dikerjakan di kelas, sering kali siswa harus mencari jawaban dengan memanfaatkan *handphone* dan mencari di internet. Tetapi tidak semua siswa menggunakan *handphone*-nya untuk mencari jawaban dari tugas yang telah diberikan. Sebagian besar justru menggunakannya untuk

membuka *social media* dan mengandalkan temannya yang lain untuk mencari jawaban. Ada juga siswa yang beralasan bahwa mereka tidak memiliki akses internet. Ketika ulangan, dapat dipastikan bahwa hampir semua siswa nilainya berada di bawah standar. Selain itu, pada aspek sikapnya, siswa cenderung mengabaikan atau tidak peduli dengan keadaan lingkungannya. Hal ini terlihat dari kondisi kelas yang kotor dan banyak terdapat sampah bungkus makanan di bawah tempat duduk dan di laci meja, padahal tempat sampah tersedia di luar ruang kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk meneliti apakah kondisi siswa seperti yang telah disebutkan di atas dapat berubah jika guru menggunakan model dan media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya. Untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang aktif dan variatif dan dapat juga dibantu dengan media pembelajaran yang kreatif. Melalui model pembelajaran yang berbeda dari model konvensional, diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga akan berdampak pula pada peningkatan prestasi atau hasil belajar siswa.

Hamacheck (Prayitno, 1989) mengungkapkan bahwa apapun model pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk siswa, mereka akan tetap termotivasi asalkan mereka melihat hubungan materi pelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kebutuhan atau kepentingan dirinya di masa sekarang atau masa depan. Jika siswa melihat adanya kegunaan dari objek yang dipelajarinya terhadap kepentingan dirinya, maka mereka akan berusaha untuk mempelajarinya walaupun mereka tidak menyukainya. Jika guru telah mampu menciptakan suasana belajar yang dapat memotivasi siswa, maka hal itu juga akan berdampak pada pencapaian prestasi belajar siswa. Siswa yang termotivasi akan berusaha untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga hasilnya akan memuaskan.

Salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model kooperatif ini lebih banyak memberikan kesempatan kepada

siswa untuk lebih aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Salah satu tipe dalam metode pembelajaran kooperatif adalah tipe jigsaw dan *two stay two stray*. Model pembelajaran tipe ini melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap materi yang mereka dapatkan masing-masing.

Pemilihan model pembelajaran tipe Jigsaw dan *two stay two stray* ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh beberapa ahli. Pada jurnal penelitian oleh Elliot Aronson yang berjudul *Co-Operative Learning Models: The Jigsaw Classroom* mengemukakan bahwa dalam kelas yang menggunakan model pembelajaran jigsaw siswa mencapai keberhasilannya dengan cara memperhatikan rekan-rekan mereka, mengajukan pertanyaan yang baik, saling membantu, saling mengajari satu sama lain. Saling ketergantungan diperlukan. Unsur saling ketergantungan yang dibutuhkan kalangan siswa yang membuat metode belajar ini menjadi unik, dan saling ketergantungan ini yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran mereka. Belajar dari satu sama lain secara bertahap dapat meningkatkan prestasi siswa yang lain dan mengurangi atmosfer persaingan secara individu yang kadang justru dapat menghambat siswa lain. Kondisi semacam ini biasanya terjadi dalam kelas yang berorientasi sepenuhnya kepada guru. Daripada berceramah kepada siswa, guru memfasilitasi mereka untuk belajar bersama, setiap siswa diminta untuk menjadi peserta aktif dan bertanggung jawab atas apa yang ia pelajari. Data penelitian tentang penggunaan Jigsaw ini secara merata positif. Model pebelajar jigsaw ini dilaporkan sukses digunakan dari tingkat lima sampai universitas dan paling mudah diterapkan ada mata pelajaran bahasa dan ilmu sosial.

Hasil penelitian lain juga diungkapkan pada jurnal penelitian oleh Travis S. Crone dan Mary C. Portillo yang berjudul *Jigsaw Variations and Attitudes About Learning and the Self in Cognitive Psychology*. Pada penelitian mereka menyebutkan bahwa peserta pada kelas jigsaw melaporkan lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara lisan tentang psikologi, dalam menyampaikan materi kelas pada orang lain, dan kepercayaan diri mereka

meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal senada juga diungkapkan oleh Debra J. Mesch (1991, hal 396) dalam penelitiannya yang berjudul *The Jigsaw Technique: A Way to Establish Individual Accountability in Group Work*, bahwa siswa merasa lebih senang, siswa memiliki pemahaman yang lebih ketika mereka diminta untuk mengajarkannya kepada siswa lain. mereka merasa bertanggung jawab kepada kelompok untuk memahami materi karena kelompok mengandalkan mereka.

Tetapi pada penelitian Travis S. Crone dan Mary C. Portillo, mereka mengatakan bahwa meskipun peneliti berniat untuk meningkatkan kinerja akademik dan aspek sikap, penelitiannya tidak menunjukkan perbaikan akademik. Penerapan jigsaw tidak berdampak buruk pada pencapaian akademik tetapi juga tidak meningkatkan hasil belajar mereka. Secara sederhana, teknik jigsaw ini tidak menurunkan maupun meningkatkan aspek kinerja akademik. Kemampuan yang meningkat adalah kemampuan lisan untuk berkomunikasi dan mengajar orang lain. Salah satu keterbatasan dari penelitian ini adalah bahwa sebagian besar penelitian dilakukan pada siswa tingkat dasar dan menengah, tetapi penelitian kali ini dilakukan pada siswa tingkat atas. Penelitian ini dilakukan di kelas yang pengajarnya berbeda. Ada kemungkinan bahwa hal itu disebabkan oleh gaya mengajar dosen yang berbeda. Selanjutnya, mahasiswa tidak bisa secara acak ditetapkan pada kondisi yang berbeda, sehingga tidak mungkin untuk menyingkirkan kemungkinan pencampuran variabel lainnya. Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa teknik jigsaw justru meningkatkan aspek afektif mahasiswa, yakni berkaitan dengan kepercayaan diri untuk berkomunikasi secara lisan. Akan tetapi aspek kognitifnya tidak meningkat ataupun menurun (stagnan).

Pada jurnal penelitian oleh David V. Perkins dan Renee N. Saris yang berjudul *A "Jigsaw Classroom" Technique for Undergraduate Statistics Courses* hasilnya menyebutkan bahwa secara keseluruhan nilai pada ujian meningkat dari 63 % (sebelum pelaksanaan Jigsaw) ke 68% (setelah pelaksanaan jigsaw). Pada penelitian ini disebutkan bahwa jigsaw mampu meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Teknik ini juga membantu siswa menghargai

bahwa salah satu cara terbaik untuk belajar adalah mengajar orang lain (Webb, 1992).

Penelitian lainnya yang pernah dilakukan adalah oleh I Made Arya Artama dengan judul **Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII di SMPN 1 Mendoyo**. Pada penelitian ini, hasilnya terlihat bahwa skor rata-rata hasil belajar IPS pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi sebesar 26,800 untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, serta rata-rata skor hasil belajar IPS sebesar 21,150 untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Sedangkan hasil belajar pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menunjukkan hasil yang berbeda. Hal tersebut dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar IPS sebesar 22, 900 untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, serta rata-rata skor hasil belajar IPS sebesar 20,850 untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hal ini menggambarkan bahwa model belajar kooperatif tipe jigsaw dapat berdampak positif pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi. Namun, bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah justru dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran hasil belajarnya menurun.

Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Ismiyatun dkk, mengenai model **Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini** juga menunjukkan hasil dimana pada siklus I diperoleh presentase daya serap klasikal 44,9% pada presentase ketuntasan belajar diperoleh 33,3% masih berada pada kategori sangat kurang. Sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan diperoleh presentase daya serap klasikal mencapai 80,60% pada presentase ketuntasan klasikal mencapai 80% hasilnya pada kategori sangat baik.

Pada jurnal penelitian Hanafi Pontoh dkk yang berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan**

Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta juga menunjukkan hasil yang serupa dengan penelitian-penelitian lainnya yaitu adanya peningkatan terhadap hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran Jigsaw. Hasil ketuntasan pada tes awal yaitu hanya 18 siswa dari 38 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dengan persentase nilai rata-rata kelas 52,63% dengan ketuntasan belajar klasikal 47,36% serta daya serap klasikal 64,86%. Peningkatan hasil belajar siklus I yaitu dari 38 siswa hanya 25 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dengan persentase nilai rata-rata 67% dengan ketuntasan belajar klasikal 65,79% serta daya serap klasikal 67,11%. Pada siklus II mengalami peningkatan dari 38 siswa diperoleh 33 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase nilai rata-rata 73,82% dengan ketuntasan belajar klasikal 86,84% dan daya serap klasikal sebesar 73,8%.

Dalam jurnal penelitian oleh Ifa Maria mengenai **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu** Pada Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) hasilnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 10.72 %, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional hasil belajar siswa hanya meningkat sebesar 8.8 %.

Hal serupa ditunjukkan oleh penelitian I Ketut Kesnajaya dkk dalam jurnalnya yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada SD Negeri 3 Tianyar Barat**. Hasilnya diketahui terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dimana hasil belajar IPS siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (rata-rata = 33,16) lebih tinggi dari siswa yang diberi pembelajaran konvensional (rata-rata = 28,68).

Demikian juga pada penelitian Luh Sri Sudharmini dkk yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi**

Belajar Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan, dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan skor rata-rata 34,639, sedangkan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan skor rata-rata 25,417.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dipahami bahwa model Jigsaw cukup efektif diterapkan di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran IPS. Pernyataan ini didukung oleh **Elliott Aronson** yang menyatakan bahwa model Jigsaw ini mudah diterapkan pada mata pelajaran bahasa dan ilmu sosial. Sedangkan peneliti yang lain membuktikan bahwa model Jigsaw ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek afektif.

Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chairil Anam dengan judul **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal**, dimana hasilnya mengungkapkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran two stay two stray hasil belajarnya meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran two stay two stray.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Musta'in dengan judul **Studi Komparasi Antara Strategi Two Stay Two Stray Dengan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah**. Hasilnya menyatakan bahwa Strategi Two stay two stray lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan strategi jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di kelas VIII C dan tipe *two stay two stray* di kelas VIII B. Peneliti mengambil sampel dengan menetapkan bahwa kelas VIII C akan menjadi kelas eksperimen, dan kelas VIII B akan dijadikan kelas kontrol. Alasan kenapa peneliti mengambil kelas VIII B dan VIII C adalah karena permasalahan di kedua kelas

tersebut relatif sama, yaitu berkaitan dengan hasil belajar IPS dan sikap siswa terhadap mata pelajaran IPS yang masih kurang. Kelas VIII B akan dijadikan kelas kontrol karena kelas tersebut merupakan kelas unggulan, sedangkan kelas VIII C merupakan kelas yang biasa saja. Meskipun kelas VIII B merupakan kelas unggulan, akan tetapi pencapaian hasil belajar IPS masih terbilang rendah. Permasalahan kedua kelas relatif sama. Hal ini tampak pada kelas yang diteliti oleh peneliti. Ketika mereka diminta untuk belajar dalam kelompok, mereka menolak untuk dikelompokkan oleh guru dan memilih untuk berkelompok dengan teman setimnya saja. Ketika guru sedang menerangkan, banyak siswa yang tidak memperhatikan. Diantaranya ada yang mengobrol, melamun, dan tidak memperhatikan apa yang sedang diterangkan. Pada mata pelajaran IPS, kedua kelas masih mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga terlihat cenderung pasif dan kurang menunjukkan antusiasme terhadap pelajaran IPS. Contohnya, ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menjawab meskipun pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan yang sederhana.

Pada penelitian ini, yang akan diteliti adalah sikap belajar dan hasil belajar pada ranah kognitif karena permasalahan yang ditemukan oleh peneliti adalah bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi IPS masih rendah, hal ini dibuktikan dengan pencapaian hasil belajar siswa yang masih rendah dilihat dari nilai harian siswa. Selain itu, sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS juga masih kurang, hal ini dibuktikan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Banyak siswa mengobrol ketika guru sedang menerangkan. Pemilihan model pembelajaran Jigsaw dan two stay two stray ini juga didasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran ini cukup efektif dan mudah diterapkan, khususnya pada pelajaran ilmu sosial.

Dalam model pembelajaran tipe jigsaw ini, keuntungannya siswa tidak hanya bertukar materi dengan kelompok lain, tapi juga belajar untuk mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh temannya, melatih siswa bertanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing, bekerja sama dengan anggota kelompok, dan membantu teman-temannya agar paham dengan materi

yang disampaikan. Sama halnya dengan model pembelajaran *two stay two stray* yang mirip dengan model pembelajaran jigsaw, siswa mencapai keberhasilannya dengan bekerjasama dengan teman kelompoknya.

Karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda satu sama lain, maka melalui model pembelajaran kooperatif ini diharapkan siswa lebih memiliki kebebasan untuk mengaktualisasikan atau mengekspresikan gaya belajarnya dengan lebih bebas dan tidak terikat pada cara mengajar guru seperti biasanya pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, melalui model pembelajaran *jigsaw* dan *two stay two stray* ini diharapkan mampu mengubah paradigma siswa bahwa pelajaran IPS itu susah dan membosankan. Jika siswa telah menemukan kenyamanan melalui cara belajar mereka di dalam kelas, maka diharapkan hal itu berpengaruh terhadap pencapaian belajar siswa kedepannya.

Agar permasalahan yang diteliti pada penelitian ini tidak terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam ruang lingkup penelitian. Penelitian ini dibatasi oleh:

- a) Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan two stay two stray
- b) Aspek yang diteliti adalah mengenai hasil belajar pada ranah kognitif (ranah C1-C4) dan sikap siswa terhadap pembelajaran IPS
- c) Ranah sikap yang diteliti merupakan sikap positif siswa terhadap pelajaran IPS
- d) Pada aspek sikap yang diteliti adalah ranah kognisi, afeksi dan konasi

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Eksperimen Kuasi Pada Siswa kelas VIII di SMP Pasundan 6 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kelas eksperimen?

2. Adakah perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kelas eksperimen?
3. Adakah perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada kelas kontrol?
4. Adakah perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada kelas kontrol?
5. Adakah perbedaan sikap dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran jigsaw dan *two stay two stray*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adakah perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kelas eksperimen?
2. Mengetahui adakah perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kelas eksperimen?
3. Mengetahui adakah perbedaan sikap siswa terhadap pelajaran IPS sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada kelas kontrol?
4. Mengetahui adakah perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada kelas kontrol?
5. Adakah perbedaan sikap dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran jigsaw dan *two stay two stray*?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memperkaya pengetahuan khususnya bagi peneliti lain yang akan mengembangkan model pembelajaran Jigsaw dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pendidik maupun calon pendidik sebagai salah satu bahan rujukan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam kegiatan pembelajaran IPS, serta diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk:

- a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif, agar mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

- b. Bagi Peneliti

Sebagai modal pengetahuan untuk diterapkan kedalam dunia pendidikan dan sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa berdasarkan rumusan masalah yang ada.

- c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk memperkaya pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS, maupun sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif.

- d. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan dalam diri siswa meliputi peningkatan dalam ranah kognitif serta melatih siswa untuk meningkatkan sikap sosialnya dalam kegiatan pembelajaran karena siswa terlibat secara aktif bersama-sama dengan teman-temannya dan bekerja secara berkelompok. Diharapkan siswa mampu mengembangkan sikap positif terhadap sesamanya.

- e. Bagi Pembaca

Sebagai bahan pengetahuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun dari lima bab yakni Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran dengan deskripsi sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Membahas latar belakang yang menjelaskan permasalahan yang ditemui di lapangan, yaitu mengenai hasil belajar IPS siswa dan model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Selain itu dalam bab ini juga membahas mengenai rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Membahas kajian pustaka yang didasarkan pada permasalahan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya. Kajian pustaka yang dikaji oleh peneliti berkaitan dengan **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP SIKAP DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS”** diantaranya mengenai: *Pertama*, mengenai pendeskripsian teori yang meliputi pengertian belajar, hasil belajar, prinsip belajar-mengajar, indikator hasil belajar, pengertian sikap, hakikat pembelajaran IPS, strategi pembelajaran kooperatif, dan keterkaitan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan two stay two stray dengan sikap dan hasil belajar. *Kedua*, menjabarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. *Ketiga*, membahas gambaran mengenai kerangka berpikir. *Keempat*, membahas mengenai hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian

Membahas metodologi penelitian yang berkaitan dengan desain penelitian, tempat, waktu dan subjek penelitian, populasi dan sampel yang diteliti, serta pengolahan data yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, metode pengumpulan data, instrument penelitian, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh selama penelitian, serta pembahasan berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya.

Bab V Simpulan dan Saran

Membahas mengenai simpulan penelitian berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data yang telah diperoleh selama penelitian, serta saran dan masukan yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian ini.