

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan di segala bidang. Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai sarana dalam menciptakan sumber daya manusia yang diinginkan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan terus-menerus dilakukan apalagi setelah UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dibuat yang mengamanatkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan.

Masalah peningkatan mutu pendidikan tentu sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran. Menurut Reber (Suprijono, 2009: 3) ‘Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan’. Jadi, belajar merupakan suatu konsep untuk memperoleh pengetahuan dan guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi juga merupakan kegiatan guru membimbing dan memfasilitasi siswa menemukan pengetahuan dan pengalaman belajar tersebut.

Proses pembelajaran yang sementara ini dilakukan di lembaga-lembaga pendidikan kita masih banyak yang mengandalkan cara konvensional dalam penyampaian materi. Begitu juga dengan proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pada umumnya masih menekankan aspek kognitif dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Demikian halnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), IPS merupakan salah satu mata pelajaran non eksak di SD. “IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan” (Sapriya, 2009: 11). Pembelajaran mata pelajaran ini

biasanya diajarkan secara konvensional hampir di setiap SD, dengan metode klasik seperti ceramah dan diskusi kelompok. Guru merasa sudah melaksanakan pembelajaran ketika menyampaikan materi pembelajaran, tetapi model pembelajarannya kurang melibatkan aktifitas siswa secara optimal sehingga bekal pengetahuan dan keterampilan untuk hidup bermasyarakat kurang memadai.

Padahal tujuan dari IPS itu sendiri menurut (Hamalik, 1992: 42) berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: “(1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan”. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap kehidupan yang terjadi dilingkungan masyarakat, dan dapat mengimbangi dengan sikap positif, yang tentunya diperlukan suatu pengalaman sehingga peserta didik akan lebih tahu dan memaknai arti sesungguhnya dalam kehidupan bermasyarakat.

Guru berasumsi bahwa IPS adalah pengetahuan yang bisa ditransformasikan secara utuh dari pikiran guru ke benak siswa, sehingga model pembelajaran yang menekankan transformasi aspek pengetahuan mendominasi dalam kegiatan pembelajarannya. Dampak dari hal itu mengakibatkan terciptanya kejenuhan dalam lingkungan belajar yang pada akhirnya kurang membentuk sikap antusias pada siswa sendiri, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi yang diajarkan.

Seyogyanya IPS adalah salah satu mata pelajaran yang berusaha membekali wawasan dan keterampilan siswa SD untuk mampu beradaptasi dan bermasyarakat serta menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi. Melalui mata pelajaran ini, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik dan warga dunia yang efektif. Upaya mata pelajaran IPS untuk membimbing siswa agar menjadi warga negara Indonesia yang baik dan warga dunia yang efektif merupakan tantangan yang berat karena dinamika masyarakat terus berkembang dan era globalisasi selalu mengalami perubahan di setiap saat. Maka, mata pelajaran IPS perlu dirancang

untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berkembang secara terus menerus.

Namun pada kenyataannya, untuk pembelajaran IPS di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, pencapaian tersebut sangatlah sulit terlaksana dengan adanya keterbatasan alat bantu belajar dan keterbatasan guru dalam mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional, sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan dan kejelasan materi ajar secara optimal, kurangnya variasi dalam penyampaian materi, membuat siswa bosan dan jenuh, kurangnya kesempatan siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Dampak dari hal tersebut terlihat dari perolehan nilai siswa pada pembelajaran IPS dengan materi peninggalan sejarah kabupaten. Berdasarkan data perolehan nilai siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi memang sangat kurang, melihat jumlah siswa yang dikatakan tuntas hanya 6 siswa atau 23% dari keseluruhan siswa di mana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk IPS adalah 65.

Untuk lebih jelas, berikut ini merupakan data hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel :

Tabel 1.1

## Data Awal Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Nilai	Ketuntasan	
		1	2	3	4	5		Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Cahyana	15	15	10	10	10	60		√
2.	Agung Nugraha	15	10	15	10	10	60		√
3.	Agus Tarnudin	10	10	10	10	10	50		√
4.	Dede Firman	10	10	10	10	10	50		√
5.	Rivaldi	15	10	10	10	10	55		√
6.	Asti Sulastri	10	15	10	10	10	55		√
7.	Amanda Dwi Amelia	15	15	15	10	10	65	√	
8.	Aditia	10	10	10	10	10	50		√
9.	Ahmad Fauzi	15	10	15	10	10	60		√
10.	Cahyana Mustofa	10	15	15	10	10	60		√
11.	Dini Rahayu	10	15	10	10	10	55		√
12.	Dewi Amelia	10	10	10	10	10	50		√
13.	Gilang Nugraha	15	15	10	15	10	65	√	
14.	Irfan Ramdani	15	10	10	10	10	55		√
15.	Iis Ismayanti	10	10	10	10	10	50		√
16.	Keni Yuniar	15	10	15	10	10	60		√
17.	Lekka Anisa	15	10	15	10	10	60		√
18.	Muhammad Abdul	15	10	10	10	15	60		√
19.	Resnawati Putri	15	15	15	10	10	65	√	
20.	Restu Nurfadilah	15	15	15	10	10	65	√	
21.	Reza Fauzi	15	10	10	10	10	55		√
22.	Syahrul Mu'ammarr	15	15	15	15	10	70	√	
23.	Siti Sulma Mudawiyah	15	15	15	15	15	75	√	
24.	Moh. Irgiant Gusnawan	15	10	10	10	10	55		√
25.	Rizal Sopyan	10	15	10	10	10	55		√
26.	Siti Nursela	10	15	10	10	10	55		√
Jumlah							1515	6	20
Rata-rata							58,3	-----	-----
Persentase Tuntas								23%	-----
Persentase Tidak Tuntas								-----	77%

Keterangan :

Skor Tiap Soal = 20

Skor Ideal = 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Perolehan hasil belajar siswa pada tabel menunjukkan bahwa memang hampir semua siswa tidak memahami materi pembelajaran. Skor siswa untuk soal nomor 1, 16 siswa yang mendapatkan skor 15 dan 12 siswa mendapatkan skor 10. Skor siswa untuk soal nomor 2, 12 siswa mendapatkan skor 15, dan 14 siswa mendapatkan skor 10. Skor siswa untuk soal nomor 3, 10 siswa mendapatkan skor 15 dan 16 siswa mendapatkan skor 10. Untuk soal nomor 4 dan 5 hampir semua siswa mendapatkan skor 10, untuk soal nomor 4 hanya 3 siswa yang mendapatkan skor 15 dan untuk soal nomor 5 hanya 2 siswa yang mendapatkan skor 15. Skor untuk setiap soal adalah 20, sehingga berdasarkan perolehan hasil belajar siswa tersebut dapat dikatakan bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan skor 20. Nilai akhir yang diperoleh siswa yaitu 5 siswa dengan nilai 50, 8 siswa dengan nilai 55, 7 siswa dengan nilai 60, 4 siswa dengan nilai 65, 1 siswa dengan nilai 70, dan 1 siswa dengan nilai 75.

Berdasarkan penjelasan itu, sudah sangat jelas nilai akhir siswa pun banyak yang dikategorikan tidak tuntas karena rata-rata perolehan skor tiap soal dan nilai akhir siswa yang sangat rendah.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep, yang didasari pertimbangan teori belajar konstruktivisme Vygotsky, di mana implementasi pembelajarannya adalah guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar bersama guru, teman, dan para ahli yang menekankan belajar sebagai suatu proses dialog interaktif.

Pengertian pembelajaran kooperatif yang diungkapkan Solihatin dan Raharjo, (2008: 5) sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif adalah suatu 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, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan langsung dari setiap anggota kelompok itu sendiri.



Konsep pembelajaran kooperatif pada dasarnya mengacu pada pendekatan teori konstruktivisme, di mana dalam proses pembelajarannya memfokuskan pada aktivitas siswa secara individual, menemukan, dan mentransformasikan informasi secara kompleks. Jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan kerja kelompok dan interaksi setiap anggota kelompok dan menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Dalam model kooperatif jigsaw, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat sehingga meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok juga bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari serta dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain. Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dan fleksibel. Banyak penelitian telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dengan dasar jigsaw. Penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa siswa yang terlibat di dalam pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw ini memperoleh prestasi lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik, dan lebih positif terhadap pembelajaran.

Adapun mengenai media pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto (1988: 21), “Media pengajaran atau media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara di dalam proses belajar mengajar”. Dengan demikian yang dimaksud dengan media untuk adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian proses belajar mengajar agar efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Media yang digunakan dalam tindakan ini yaitu puzzle karena pembelajaran menggunakan puzzle dapat memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Puzzle merupakan suatu bentuk media pembelajaran dengan metode menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan

sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Dengan keingintahuan tersebut anak akan terus menggali informasi sehingga dengan proses ini akan dapat mengembangkan jiwanya dan menggerakkan untuk termotivasi belajar. Menurut Adenan (1989: 9) dinyatakan bahwa “Puzzle adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dapat memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan keberhasilan”.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses ini anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang *fair* dan beragam dari anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, peneliti mencoba mengangkat masalah ini menjadi bahan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Melalui Puzzle Berkonsep Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kabupaten Di Kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang”.

## **B. Perumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, permasalahan yang muncul adalah keterlibatan atau aktifitas siswa ketika pembelajaran sangatlah kurang. Oleh karena itu, penulis merumuskan permasalahan tersebut sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kabupaten di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kabupaten di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
  - c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kabupaten di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

## **2. Pemecahan Masalah**

Kesulitan yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung adalah kurangnya pemahaman siswa yang terlihat pada saat tanya jawab dilaksanakan dan evaluasi pembelajaran dengan hasil yang kurang memuaskan. Hal ini muncul, dikarenakan kurangnya persiapan dari guru untuk menyampaikan materi ajar, sehingga tidak ada inovasi tersendiri dari guru untuk menambah suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Upaya yang dapat dilakukan guru guna mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang benar-benar mampu mengatasi keadaan tersebut. Suatu model pembelajaran yang memunculkan proses komunikasi, pemecahan masalah, kreatifitas, pengambilan keputusan, saling memahami dan menghargai perbedaan. Dengan harapan pembelajaran akan lebih memiliki makna tersendiri bagi siswa.

Seperti diungkapkan oleh Lie (Sobari, 2006: 25) 'Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri'. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS akan menghasilkan beberapa keunggulan dan nilai lebih dalam upaya pengembangan potensi diri siswa seperti yang diungkapkan Roger dan Jhonson (Suprijono, 2009: 58) antara lain:



1. *positive interdependence* (saling ketergantungan positif)
2. *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
3. *face to face promotive interaction* (interaksi promotif)
4. *interpersonal skill* (komunikasi anatar anggota)
5. *group processing* (pemrosesan kelompok)

Ketergantungan positif menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok, yaitu mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok dan menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Selain itu, Johnson dan Johnson, (Suprijono, 2008: 59) mengemukakan ketergantungan positif yang terbangun, antara lain:

1. Menumbuhkan perasaan siswa bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan.
2. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan.
3. Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap siswa dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok.
4. Setiap siswa ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terkait dengan peserta didik lain dalam kelompok.

Tanggung jawab individu sebagai salah satu unsur pembelajaran kooperatif bertujuan untuk membentuk anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Interaksi promotif di sini antara lain, saling percaya, saling membantu, saling mengingatkan, saling memotivasi untuk keberhasilan bersama. Hal itu juga yang nantinya akan menumbuhkan keterampilan sosial sehingga siswa mampu berkomunikasi secara akurat dengan teman satu kelompoknya. Terakhir, pemrosesan kelompok yang mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi siapa anggota kelompok yang sangat membantu dan tidak, tujuannya untuk meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan konsepsi di atas, maka langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS, menurut Slavin,

(Suprijono, 2008: 59) secara umum dapat dijelaskan operasionalnya sebagai berikut:

1. Langkah pertama yang dilakukan guru adalah merancang rencana pembelajaran.
2. Langkah kedua guru membimbing dan mengarahkan siswa.
3. Langkah ketiga melakukan observasi untuk setiap kegiatan siswa.
4. Langkah keempat refleksi.

Langkah pertama guru mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Di samping itu, guru juga menetapkan sikap dan keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dikembangkan dan diperlihatkan oleh siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Lalu guru membentuk kelompok ahli yang anggotanya merupakan utusan dari masing-masing kelompok asal. Dalam merancang program, guru harus mengorganisasikan materi dan tugas-tugas siswa dari masing-masing kelompok ahli yang mencerminkan sistem kerja kelompok kecil. Artinya bahwa materi dan tugas itu untuk dibelajarkan pada kelompok ahli dan dikerjakan secara bersama dalam dimensi kerja kelompok ahli. Untuk memulai pembelajaran, guru harus menjelaskan tujuan dan sikap serta keterampilan sosial yang dicapai dan diperlihatkan siswa. Hal ini perlu dikemukakan agar siswa memahami apa yang harus dikerjakan selama proses pembelajaran berlangsung. Langkah kedua, dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru membimbing dan mengarahkan masing-masing kelompok ahli tentang tema tertentu agar ketika kembali kepada kelompok asal, siswa dari kelompok ahli bisa memberi penjelasan pada teman-temannya di kelompok asal. Guru tidak lagi menyampaikan seluruh tema materi secara panjang lebar kepada seluruh kelompok karena pemahaman dan pendalaman materi akan dilakukan anggota tim ahli kepada kelompok asal. Guru hanya menjelaskan pokok-pokok materi agar siswa memiliki wawasan dan orientasi yang memadai tentang materi yang diajarkan. Pada saat siswa belajar secara berkelompok, guru melakukan monitoring dan mengobservasi kegiatan belajar siswa berdasarkan lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya. Langkah ketiga, dalam melakukan

observasi terhadap kegiatan siswa, guru membimbing dan mengarahkan siswa baik secara individual maupun kelompok dalam hal memahami materi maupun sikap serta perilaku siswa selama kegiatan belajarnya. Pemberian pujian dan kritik membangun merupakan aspek yang penting untuk dilakukan guru pada saat siswa bekerja dalam kelompok. Ketika siswa terlibat dalam diskusi dalam masing-masing kelompok, guru secara periodik memberikan layanan kepada siswa baik secara individual maupun secara klasikal. Langkah keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Pada saat diskusi kelas ini guru bertindak sebagai moderator. Dalam melakukan refleksi diri, guru tetap berperan sebagai mediator dan moderator aktif. Artinya, pengembangan ide, saran dan kritik terhadap proses pembelajaran harus diupayakan berasal dari siswa, kemudian barulah guru melakukan perbaikan dan pengarahan terhadap ide, saran dan kritik yang berkembang.

Di samping mendorong siswa dalam menuju ketercapaian tujuan, penerapan tipe jigsaw juga menumbuhkan kegairahan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model tersebut menumbuhkan suasana pembelajaran yang dinamis, dimana siswa bukan hanya dijadikan obyek pembelajaran semata-mata melainkan juga sebagai tutor bagi siswa lainnya. Hal ini karena setiap anggota kelompok memiliki dua tanggung jawab dasar, yaitu mempelajari dan memahami materi atau bahan ajar dan membantu teman belajarnya untuk mampu memahami dan mengerti seperti yang ada pada dirinya. Konsep tutor sebaya merupakan salah satu karakteristik tipe jigsaw, yaitu pada saat belajar secara kolaboratif dalam suasana kebersamaan dalam kelompok kecil, akan tumbuh berkembang interaksi yang positif diantara siswa. Selain itu, siswa bukan hanya berusaha memahami materi tetapi juga dituntut untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk kesuksesan kelompoknya.

Berdasarkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep, maka prosedur pelaksanaan tindakan dilakukan dalam beberapa langkah, antara lain:

Langkah	Indikator	Tingkah Laku Guru
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa
Langkah 3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	Guru menginformasikan pengelompokan siswa
Langkah 4	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar
Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
Langkah 6	Memberikan penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

Adapun target proses dan hasil dari pemecahan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya adalah:

a) Target Proses

Target proses yang diharapkan pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep, baik dari segi kinerja guru maupun aktivitas siswa diharapkan mampu mencapai 80%.

b) Target Hasil

Selain target proses, ada pula target hasil yang ingin dicapai melalui pelaksanaan tindakan ini adalah dengan meningkatnya perolehan hasil belajar siswa sebesar 80%.

Sehingga target keseluruhan baik dari target proses maupun hasil yang diharapkan melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep ini adalah 80%.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada perumusan masalah, maka penulis menentukan tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kabupaten di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui puzzle berkonsep untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kabupaten di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw melalui kartu puzzle berkonsep pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kabupaten di kelas IV SDN Rancapurut Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan diperoleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Siswa
  - a. Menumbuhkan minat belajar dan rasa inisiatif pada siswa.
  - b. Meningkatkan kemampaun siswa dalam memahami materi pembelajaran.
  - c. Meningkatkan aktifitas siswa ketika proses pembelajaran.



- d. Memperoleh hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi kehidupannya.
2. Manfaat Bagi Guru
  - a. Sebagai referensi atau panduan bagi guru yang akan melaksanakan pembelajaran dengan materi yang sama.
  - b. Meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam menciptakan serta melaksanakan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
  - c. Menambah wawasan tentang teori, strategi, metode, dan model pembelajaran.
  - d. Menambah pengalaman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Manfaat Bagi Sekolah
  - a. Meningkatkan fungsi sekolah sebagai sarana dan prasarana pendidikan.
  - b. Meningkatkan kualitas mutu pendidikan khususnya di SD.

#### **E. Batasan Istilah**

Untuk memeperjelas fokus permasalahan ini, maka penulis memberikan batasan istilah secara definitif yang berkaitan dengan judul, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. (Solihatin dan Raharjo, 2008: 4)
2. Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif melalui pembagian kelompok asal dan kelompok ahli dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. (Sobari, 2006: 25)

3. Puzzle adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dapat memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan keberhasilan. (Adenan, 1989: 9)
4. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. (Sudjana, 2009: 22).
5. Peninggalan Sejarah adalah warisan masa lampau yang mempunyai nilai sejarah. (Tantya dan Winardi, 2008: 88).

