

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pelaksanaan Proses Pembelajaran di IAIN Antasari

Berdasarkan Keputusan Rektor IAIN Antasari Nomor 265 Tahun 2014 tentang Pedoman Proses Pembelajaran IAIN Antasari, ketentuan tentang pelaksanaan pembelajaran dimuat pada lampiran keputusan tersebut pada Bab V butir 5.2 (halaman 43- 47) sebagai berikut.

Kegiatan pembelajaran merupakan implementasi silabus dan SAP yang telah disiapkan. Kegiatan itu dapat dikelompokkan menjadi kegiatan, yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup atau variasi-variasi ketiga langkah tersebut. Pelaksanaan pembelajaran merupakan wahana yang secara langsung mengembangkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan membangun karakter mahasiswa IAIN Antasari yang cerdas, ilmiah, religious dan edukatif. Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rencana proses pembelajaran meliputi kegiatan (1) kegiatan pendahuluan, (2) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan pembelajaran merupakan wahana pemberian informasi yang menyeleuruh tentang capaian proses sebelumnya berdasarkan penilaian dan umpan balik dan mengaitkannya dengan materi yang akan disampaikan, tujuan yang ingin dicapai, serta indicator keberhasilannya. Kegiatan pendahuluan berisi kegiatan yang dapat membangkitkan minat mahasiswa atas topic

bahasan yang diberikan. Dalam kegiatan pendahuluan, dosen:

- a. Menyiapkan mahasiswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
- b. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan sesuai urutan silabus.

Kegiatan pendahuluan didahului oleh kegiatan administratif, yaitu dosen:

- a. Salam dan tegur sapa
- b. Mengecek kehadiran mahasiswa
- c. Mengisi berita acara perkuliahan
- d. Mempersiapkan bahan pelajaran atau alat bantu belajar seperti LCD *projector*, OHP, atau lainnya.
- e. Mengecek kesiapan mahasiswa

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan ini merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis mahasiswa. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan mata kuliah, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan ekplorasi, dosen:

- 1) Menciptakan kondisi di mana mahasiswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dalam menerapkan prinsip belajar mandiri dan belajar sepanjang hayat, berguru pada alam, serta *silih asah*, *silih asih*, dan *silih asuh*.
- 2) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain.
- 3) Melibatkan mahasiswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- 4) Memfasilitasi mahasiswa dalam melakukan percobaan di laboratorium, studio, bengkel kerja, simulator, atau di lapangan.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, dosen:

- 1) Membiasakan mahasiswa membaca dan menulis dengan model retorika yang beragam (eksposisi, narasi, argumentasi) melalui tugas yang relevan dan bermakna.
- 2) Memfasilitasi mahasiswa melalui pemberian tugas, diskusi, dan lainnya untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 3) Memberikan kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak.
- 4) Memfasilitasi mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 5) Memfasilitasi mahasiswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

- 6) Memfasilitasi mahasiswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik secara lisan maupun tertulis, secara individu maupun kelompok.
- 7) Memfasilitasi mahasiswa untuk menyajikan variasi, kerja individual maupun kelompok.
- 8) Memfasilitasi mahasiswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta karya atau produk yang dihasilkan.
- 9) Memfasilitasi mahasiswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri mahasiswa seperti menjadi atlet nasional, lomba debat, lomba robot tingkat internasional, mendaki gunung dan sejenisnya.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, dosen:

- 1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat maupun hadiah terhadap keberhasilan mahasiswa.
- 2) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi mahasiswa melalui berbagai sumber.
- 3) Memfasilitasi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam rangka mencapai kompetensi dasar, yaitu dengan:
 - a) Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan mahasiswa yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.
 - b) Membantu menyelesaikan masalah.
 - c) Memberi acuan agar mahasiswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.
 - d) Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.

- e) Memberikan motivasi kepada mahasiswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, dosen:

- a. Bersama-sama dengan mahasiswa dan/atau sendiri-sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.
- b. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
- c. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- d. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk program remedial, pengayaan, tugas dan sejenisnya.
- e. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

B. Pembelajaran IPS di PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak dapat dihindari lagi. Hal ini seiring dengan kemampuan manusia dalam mengembangkan segala potensi yang dimiliki untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang beragam. Danim (2005) menyebutkan bahwa dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Perkembangan ini lambat laun juga akan berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Seiring dengan itu, maka dunia pendidikan baik mulai jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi perlu memperbarui diri

agar tidak ketinggalan dengan kemajuan sekarang ini. Dengan demikian, maka peranan dunia pendidikan sebagai agen pembaharu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa ditawar lagi. Begitu pula dengan mata kuliah IPS pada program S1 PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari yang mempunyai tujuan untuk menjadikan peserta didiknya mampu menjadi calon pendidikan yang profesional khususnya terhadap penguasaan konsep dasar IPS untuk dijadikan sebagai bahan untuk membelajarkan mata pelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, maka dalam proses pembelajaran IPS di PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari telah menetapkan mata kuliah Konsep Dasar IPS SD/MI dengan kode GMI 3094 dan Pembelajaran IPS SD/MI dengan kode GMI 5922. Salah satu materi dalam silabus mata kuliah Konsep Dasar IPS SD/MI memuat pembelajaran tentang penggunaan peta, globe dan atlas. Secara khusus materi tersebut dimuat dalam mata kuliah Konsep Dasar IPS di SD/MI dengan kode GMI 5904 yang disajikan pada semester ganjil (III) pada tahun akademik 2015/2016. Materi tersebut untuk membekali mahasiswa sebagai calon guru yang nanti akan mengajar di MI.

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS SD/MI, materi yang terkait dengan penguasaan peta ada pada kelas dan semester serta kompetensi dasar sebagai berikut.

Tabel 2.1. Kompetensi Dasar yang Terkait dengan Penguasaan Peta.

Kelas	Semester	Kompetensi Dasar
III	I	2.2. Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah
IV	I	2.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi serta hubungannya dengan keanekaragaman sosial dan budaya.
V	I	1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.

Kurikulum harus dikelola dengan secara baik dan profesional. Secara langsung maupun tidak penyampaian kurikulum menuntut tanggung jawab dosen/guru sebagai pengembang kurikulum di perguruan tinggi atau sekolah, khususnya dengan layanan belajar peserta didik. (Zulkipli, 2006: 3)

Dosen atau guru dalam melaksanakan tugasnya dituntut memiliki kemampuan profesional yang tinggi dalam mengembangkan kurikulum, sehingga melalui kegiatan belajar mengajar, peserta didik dapat mencapai kualitas yang diharapkan. Memang disadari bahwa tidak semudah untuk mencapai kualitas yang diharapkan, karena pendidikan merupakan suatu sistem yang banyak faktor

mempengaruhinya. Walaupun demikian, dosen/guru mempunyai peranan yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan suatu pendidikan.

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 36 ayat 1 menegaskan bahwa pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu kepada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Perubahan dan pengembangan kurikulum ditujukan untuk memenuhi kepentingan pembelajaran dan memperoleh mutu yang kompetitif dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pendidikan.

Kurikulum tidak sekedar mempelajari mata kuliah, akan tetapi lebih menekankan pada pengembangan pikiran, wawasan serta pengembangan pengetahuan yang dimiliki peserta didik (mahasiswa). Kurikulum akan menyiapkan peserta didik sebagai pribadi yang baik dalam memecahkan masalah individualnya maupun masalah yang terjadi di lingkungannya. Proses pengembangan kurikulum adalah kebutuhan untuk menspesifikasi peranan-peranan lulusan yang harus dilaksanakan pada bidang pekerjaan tertentu.

Banks (dalam Sapriya, 2003) mengatakan yang menjadi tujuan dalam pengajaran IPS adalah (1) pengetahuan (*knowledge*); (2) keterampilan (*skills*); (3) sikap dan nilai (*attitudes and value*); (4) tindakan warga Negara (*civic action*). Hal ini dipertegas lagi oleh Hasan (dalam Sapriya, 2003) bahwa IPS bertujuan untuk: (1) pengembangan kemampuan intelektual; (2) pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial, dan (3) pengembangan kepribadian peserta didik yang berkenaan dengan sikap, nilai, norma dan moral.

Untuk mencapai tujuan tersebut di atas banyak berbagai pendekatan yang bias digunakan, seperti pendekatan *inquiry* dan *discovery*, *critical thinking*, *reflektif thinking*, *problem solving*, pendekatan sains teknologi dan masyarakat. Sedangkan metode yang dapat digunakan di antaranya dapat berupa resitasi, diskusi, Tanya jawab, ceramah, bermain peran, demonstrasi, proyek. Salah satu model yang dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk menerapkan pendekatan-pendekatan dan metode-metode tersebut di atas adalah dengan model pembelajaran kooperatif. (Zulkipli, 2006: 20)

Ellisa (2003) menegaskan bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif di sekolah harus memperhatikan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Penyesuaian tingkat perkembangan kognitif peserta didik meliputi pemilihan media, strategi dan setting kelas. Media yang digunakan harus menarik, sehingga dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Strategi digunakan dapat berupa permainan-permainan atau kelompok dengan aturan yang mudah dipahami dan mudah dilaksanakan. Sedangkan setting kelas yang digunakan tidak boleh menyulitkan guru dalam memantau mobilitas peserta didik yang relatif tinggi. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat benar-benar diraih.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

Arends (1997) menegaskan tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya. Model pembelajaran yang terbaik adalah model yang paling dikuasai oleh guru dan dapat diterapkan dalam

proses pembelajaran, serta dapat mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Demikian pula, guru dalam memilih model pembelajaran sebaiknya memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas dalam mengenai model-model pengajaran dengan dasar pertimbangan atau alasan dalam memilih, seperti: karakteristik materi, kondisi sekolah, sikap guru dan hasil belajar yang diharapkan.

Beberapa model pembelajaran yang dikenal seperti model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berdasarkan masalah dan diskusi kelas, maka setiap pendekatan dari model pembelajaran tersebut memberikan peran yang berbeda kepada peserta didik, memerlukan keadaan fisik ruang kelas dan pada sistem sosial kelas berbeda.

Kunandar (2007: 337) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interkasi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Selanjutnya Slavin (dalam Hasrin, 2004) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Lingkungan belajar untuk pembelajaran kooperatif dicirikan oleh proses demokrasi dan peran aktif peserta didik dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Guru menerapkan suatu struktur tingkat tinggi dalam pembentukan kelompok dan mendefinisikan semua prosedur, namun peserta didik diberi kebebasan dalam mengendalikan dari waktu ke waktu di dalam kelompoknya.

Arends (dalam Hasrin, 2004) model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peserta didik bekerja dalam kelompok serta kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar.
2. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.
5. Pembelajaran kooperatif yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling mencerdaskan, menyayangi dan tenggang rasa antar sesama peserta didik sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

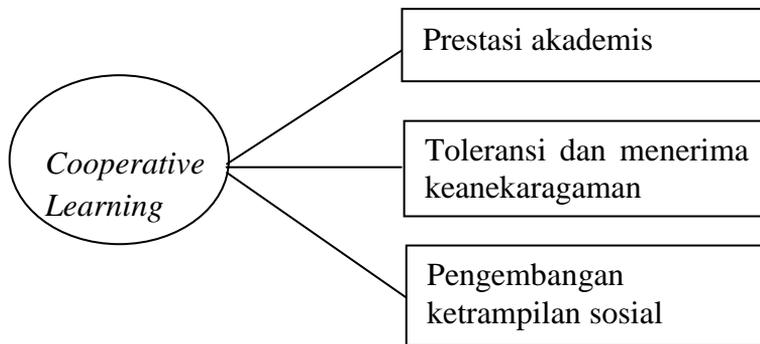
Kunandar (2007: 337) mengatakan unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah: (1) Saling ketergantungan positif; (2) Interaksi tatap muka; (3) Akuntabilitas individual; dan (4) keterampilan menjalin hubungan antarpribadi.

Pelajaran-pelajaran yang diorganisasikan di seputar model-model yang *teacher-centered* (berpusat pada guru) secara umum ditandai oleh struktur-struktur tugas dari guru yang menangani seluruh kelas atau tempat siswa bekerja secara individual untuk menguasai isi akademis. Struktur tujuan dan *reward* paling sering didasarkan pada kompetisi dan usaha individual. Sebaliknya model pembelajaran kooperatif ditandai oleh struktur tugas, tujuan, dan *reward* yang kooperatif.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa didorong dan dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara

bersama-sama, dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas itu. Di samping itu, dalam pembelajaran kooperatif, dua individu atau lebih saling bergantung (interdependen) untuk mendapatkan *reward* yang akan mereka bagi, bila mereka sukses sebagai kelompok.

Berikut ini adalah gambaran tentang hasil yang diperoleh peserta didik dari *cooperative learning*.



Gambar 2.1 Hasil yang Diperoleh Peserta Didik dari *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting yaitu prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. (Richard I Arends, 2008: 5) sebagaimana dapat dilihat pada gambar 2.1.

1. Hasil belajar akademik

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas

akademik. Di mana pada pembelajaran ini siswa yang mempunyai kemampuan tinggi akan menjadi tutor bagi siswa yang mempunyai kemampuan sedang dan rendah dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas-tugas akademiknya sehingga kemampuan akademik siswa dengan kategori tinggi akan lebih meningkat pada proses tutorial ini, begitu pula sebaliknya bagi siswa dengan kategori kemampuan sedang dan rendah juga akan meningkat.

2. Toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran ini memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling ketergantungan satu sama lain atas tugas-tugas bersama, serta belajar untuk menghargai satu sama lain sehingga siswa yang mempunyai status/kelas sosial lebih tinggi bisa menghargai siswa yang mempunyai status/kelas sosial di bawah mereka, begitu pula siswa yang berasal dari suku/budaya yang berbeda dapat bekerja sama tanpa mempersoalkan perbedaan tersebut.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki anak guna persiapan dalam kehidupan bermasyarakat, sebab manusia merupakan makhluk sosial.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara mempersiapkan anak didik untuk bisa bersosialisasi kelak

di dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran dengan *cooperative learning* dapat ditandai dengan fitur-fitur (ciri-ciri) berikut ini:

1. Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar.
2. Tim-tim itu terdiri atas siswa-siswa yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi.
3. Bilamana mungkin, tim-tim itu terdiri atas campuran ras, budaya, dan gender.
4. Sistem *reward*-nya berorientasi kelompok maupun individu.

Selain itu, pembelajaran kooperatif mempunyai unsur-unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur tersebut sebagai berikut:

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
2. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa harus membagi tugas dan berbagai tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
5. Para siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.

7. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. (Muhammad Nur, 1996: 4).

D. Pembelajaran Model Jigsaw

Hisyam Zaini (2008: 56) menyatakan *Jigsaw Learning* (belajar model jigsaw) adalah strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model Pembelajaran Jigsaw memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Di samping metode ini memiliki beberapa kelebihan sebagaimana tersebut di atas, juga terdapat beberapa kekurangan yaitu:

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi. Untuk mengantisipasi masalah ini guru harus benar-benar memperhatikan jalannya diskusi, guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak

terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.

- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar siswa yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- d. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran mempunyai 2 kelompok peserta didik yaitu kelompok awal dan kelompok ahli. Kunandar (2007: 343) mengemukakan langkah-langkah model jigsaw adalah sebagai berikut:

- a. Kelompok ahli
 1. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil terdiri 3 – 6 siswa
 2. Bagikan wacana atau tugas yang sesuai dengan materi yang diajarkan
 3. Masing-masing peserta didik dalam kelompok mendapatkan wacana atau tugas yang berbeda-beda dan memahami informasi yang ada di dalamnya.
- b. Kelompok kooperatif
 1. Kumpulkan masing-masing peserta didik yang memiliki wacana atau tugas yang berbeda dalam

satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sesuai dengan wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru

2. Dalam kelompok ini ditugaskan agar peserta didik belajar bersama sesuai dengan wacana atau tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
3. Tugaskan semua anggota kelompok kooperatif untuk mempresentasikan agar anggota yang lain dapat memahami dari wacana atau tugas yang telah ditugaskan kepadanya dalam kelompok kooperatif.
4. Apabila tugas telah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli, masing-masing peserta didik kembali ke kelompok ahli.
5. Beri kesempatan secara bergiliran, masing masing anggota kelompok ahli untuk menyampaikan perolehan hasil atau tambahan pada kelompok kooperatif.
6. Apabila kelompok sudah menyampaikan tugasnya, secara keseluruhan masing-masing kelompok melaporkan hasilnya dan guru memberi klarifikasi.

Pengaruh model jigsaw terhadap pembelajaran adalah menciptakan suatu sistem penghargaan positif di dalam kelompok, di mana kelompok-kelompok mulai meniru tanpa diminta setelah kelompok yang diinginkan menerima perhatian positif guru. Perilaku-perilaku terpuji di antaranya termasuk membantu teman, kerjasama dengan teman satu tim dan perhatian terhadap kebutuhan, pendapat dan keinginan orang lain.

Selain itu juga pembelajaran model jigsaw melatih peserta didik memikirkan masalah sosial penting yang dihadapi pada hari itu, sehingga upaya memecahkan

masalah di dalam kelompok kecil mereka telah belajar prinsip demokrasi melalui interaksi satu sama lain. (Arends, 1997).

Menurut Hisyam Zaini, dkk. (2008: 57) dalam buku *Strategi Pembelajaran Aktif* mengemukakan langkah-langkah strategi jigsaw learning sebagai berikut:

- a. Memillih materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
- b. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah peserta didik adalah 37 orang, sementara jumlah segmen yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 7 sampai 8 orang.
- c. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda.
- d. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok.
- e. Mengembalikan suasana kelas seperti semula kemudian menanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- f. Memberikan peserta didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

E. Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya

1. Hasil Belajar

Ada pendapat mengatakan bahwa belajar hanyalah dianggap sebagai penambahan dan pengumpulan sejumlah ilmu pengetahuan. Pendapat ini sangat sempit diatikan hanya sekedar mengumpulkan ilmu pengetahuan. Sebenarnya Lester D. Crow dan Alice Crow (dalam

Kunandar, 2007: 297) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan individu dalam kebiasaan, pengetahuan dan sikap.

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu. Belajar selalu melibatkan tiga hal pokok yaitu adanya perubahan tingkah laku, sifat perubahan relatif permanen dan perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan oleh proses kedewasaan ataupun perubahan-perubahan kondisi fisik yang temporer sifatnya.

Mujiono (dalam Nolina, 2006) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melibatkan diri dengan masalah-masalah yang ada hubungannya dengan materi pelajaran yang diberikan. Sedangkan prestasi belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai dan diperoleh siswa yang telah mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kunandar (2007: 300) mengemukakan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, antara lain: (1) usahakan agar tujuan pembelajaran jelas dan menarik; (2) guru harus antusias dalam melaksanakan tugas mengajar dan mendidik; (3) ciptakan suasana yang sejuk dan menyenangkan; (4) libatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran; (5) hubungkan pelajaran dengan kebutuhan siswa; (6) usahakan banyak memberikan penghargaan dan pujian daripada menghukum dan mencela; (7) berikan PR yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa; (8) berikan kejelasan setiap hasil kerja siswa; (9) hargailah hasil pekerjaan siswa; (10) berikan kritik dengan senyuman;

dan (11) gunakan cara atau metode dan media mengajar yang bervariasi.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhinya pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam siswa, luar siswa dan faktor pendekatan belajar (Muhibbin Syah, 2003: 650).

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu:

- 1) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) seperti tingkat kesehatan, indera pendengar, indera penglihat, dan lain sebagainya
- 2) Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah) seperti tingkat kecerdasan/inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor dari luar siswa yakni lingkungan yang terdiri dari:

- 1) Lingkungan sosial, terdiri dari lingkungan rumah tangga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.
- 2) Lingkungan non sosial ialah gedung sekolah, rumah, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar adalah upaya pembelajaran antara guru dan siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam rangka mempelajari materi-materi pelajaran yang telah ditentukan.

F. Konsep Peta dalam Pembelajaran IPS

Dalam kehidupan sehari-hari kita sangat memerlukan peta untuk mencari tempat yang akan kita kunjungi. Ketika kita membaca berita mengenai bencana alam atau peristiwa penting lainnya, kita juga memerlukan peta.

Peta adalah gambaran permukaan bumi yang dibuat dengan skala tertentu dan digambarkan pada bidang datar. Peta dapat menunjukkan setiap daerah di muka bumi. Peta menunjukkan di mana letak suatu negara (termasuk di dalamnya propinsi, kabupaten/kota, kecamatan atau desa/kelurahan), pegunungan, laut, danau, sungai ataupun selat. Peta dapat menggambarkan unsur-unsur alami misalnya samudera, laut, sungai, danau, pantai, bukit, dan gunung. Peta juga dapat menggambarkan unsur-unsur buatan manusia, misalnya jalan rel kereta api, lapang terbang, perumahan, kawasan industri, daerah perkebunan, gedung bersejarah, museum dan sebagainya.

Agar peta dapat dibaca dalam kenampakannya di lapangan, maka peta harus memenuhi beberapa persyaratan yang antara lain meliputi judul, skala, petunjuk arah, keterangan atau legenda, garis lintang dan garis bujur serta *lettering*.

Dilihat berdasarkan skala peta dan isi peta, maka peta dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Jenis peta

berdasarkan skala peta dapat dibedakan menjadi : (1) peta skala besar yakni skala di atas 1 : 250.000; (2) peta skala sedang yakni skala 1 : 250.000 – 1 : 1.500.000; (3) peta skala kecil yakni skala di bawah 1 : 1.500.000; (4) peta kadaster/peta teknik yakni skala 1 : 100 - 1 : 5000; dan (5) peta geografis berskala 1 : 1.000.000 ke atas. Sedangkan peta berdasarkan isi peta dapat dibedakan menjadi: (1) peta umum yaitu peta yang berisi berbagai kenampakan secara umum; (2) peta khusus yaitu peta yang menggambarkan sekelompok kenampakan tertentu. Contoh: peta politik, peta persebaran bahan tambang, peta pariwisata, peta statistik, peta topografi.

Berdasarkan teknik pembuatan peta, maka ada tiga (3) bentuk peta yaitu: (1) peta timbul (peta relief) adalah peta yang dibuat berdasarkan bentuk permukaan bumi yang sebenarnya; (2) peta dasar (peta biasa) adalah peta yang dibuat pada suatu bidang datar; (3) peta digital adalah peta yang biasanya ditayangkan pada televisi. Misalnya peta cuaca dan iklim.

Demikian pula memperbesar dan memperkecil peta secara sederhana kita dapat melakukannya dengan sistem petak (dam) dengan pertolongan garis-garis koordinat horizontal dan vertikal. Selain itu juga kita bisa menggunakan alat sederhana yaitu dengan *panthograf*.