**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS YANG DIAJAR DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* KELAS IV SD INPRES BERTINGKAT KELAPA TIGA KOTA MAKASSAR**

**SJAMSIAH**

**Pascasarjana Universitas Negeri Makassar**

*e-mail: sjamsiahsyaharuddinr@gmail.com*

**ABSTRACT:** This study aims to (i) to find out the learning outcomes of learners on the subjects of IPS by using cooperative learning model type Jigsaw and cooperative learning model type Teams Games Tournament; (Ii) description of the application of Jigsaw type cooperative model and type of Teams Games Tournament; (Iii) to know the difference of learners' learning outcomes in IPS subjects taught using Jigsaw type cooperative learning model and type of Teams Games Tournaments.

The research used in research True-Experimental Design with pretest-possttest control group design design. Technique of collecting data through observation and test result of learning. The population is high / upper class students who are in SD Inpres Kelapa Kelapa Tiga, each consisting of two rombels with a total number of 52 students. Sampling was obtained by 46 students as sample. Furthermore, the experiment group was determined by 23 students and control group of 23 students. Data analysis techniques used are descriptive analysis and inferential analysis.

The result of the research shows that the result of pretest study of experimental group before being taught by Jigsaw type co-operative model is in the "enough" category and after being given the treatment increased to "good" category while the pretest of control group learning before being taught by cooperative model of Teams Games Tournament type is categorized "enough "And after the treatment is categorized as" good ". The depiction of Jigsaw type cooperative model implementation consisting of student grouping, giving mateti, expert group, expert group discussion and material percentage is basically done with" good "as well as on applying TGT type cooperative model From group formation, giving materials, group learning, tournaments are also done "good". There is a significant difference between learning result of IPS of students using cooperative model of jigsaw type with learning result of IPS of students using cooperative type Teams Games Tournament at fourth grade students of SD Inpres Kelapa Tiga with tcount 23,693> ttable 2.01537.

***Keywords****: Learning outcomes, Jigsaw Type Co-operative Model and Type Teams Games Tournament*

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan (i) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament;* (ii) gambaran penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Teams Games Tournament;* (iii)untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Teams Games Tournaments*.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian *True-Experimental Design* dengan desain *pretest-possttest control group design*. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes hasil belajar. Populasinya adalah peserta didik kelas tinggi/atas yang berada di SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga yang masing-masing terdiri dari dua rombel dengan jumlah siswa sebanyak 52 orang. Penyampelan diperoleh 46 siswa sebagai sampel. Selanjutnya ditentukan kelompok eksperimen sebanyak 23 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 23 orang peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar pretes kelompok eksperimen sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* berada pada kategori “cukup” dan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi kategori “baik” sedangkan hasil belajar pretes kelompok kontrol sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikategorikan “cukup” dan setelah diberikan perlakuan dikategorikan “baik”.Gambaran penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* yang terdiri dari pengelompokan siswa, pemberian mateti, kelompok ahli, diskusi kelompok ahli dan persentase materi pada dasarnya terlaksana dengan “baik” begitupun pada penerapan model kooperatif tipe TGT yang terdiri dari pembentukan kelompok, pemberian materi, belajar kelompok, turnamen juga terlaksana dengan “baik”. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dengan hasil belajar IPS peserta didik yang menggunakan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga dengan nilai thitung 23,693 > ttabel 2,01537.

61

***Kata kunci****: Hasil belajar, Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe Teams Games Tournament*

**PENDAHULUAN**

Salah satu cita-cita Nasional yang harus diperjuangkan oleh bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa melalui Pendidikan Nasional. Masa depan bangsa Indonesia selain ditentukan oleh sumber alam juga ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Upaya untuk membentuk manusia yang cerdas, berilmu, dan berkualitas serta berkepribadian baik adalah bagian dari misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru.

Hal ini sesuai yang diamanatkan oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah “Untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan amanat Undang-undang di atas jelaslah bahwa seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu saja tetapi masih banyak yang harus dilakukan guru yaitu mendidik peserta didik agar menjadi manusia yang utuh, dengan demikian dapat dikatakan bahwa tugas guru adalah lebih berat “Seorang guru dituntut penguasaan berbagai kemampuan sebagai guru yang profesional dalam bidangnya”. Kemampuan tersebut adalah mulai dari cara mengajar, penguasaan materi, pemilihan berbagai metode mengajar, kemampuan membuat perangkat pembelajaran, sikap dan tingkah laku serta dapat ditauladani.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik terjadi interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang disebut dengan kurikulum. Secara bertahap kurikulum mengalami penyempurnaan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berorientasi pada kemajuan Sistem Pendidikan Nasional. Namun demikian penyempurnaan kurikulum tersebut tidak diimbangi dengan pelaksanaan kurikulum di sekolah yang berupa proses pembelajaran.

Sekolah mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didik baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat. Latar belakang perkembangan pendidikan sebagai suatu proses yang dinamis, pendidikan akan senantiasa berkembang dari masa ke masa sesuai dengan perkembangan yang terjadi di lingkungan pada umumnya. Salah satu ciri dari perkembangan pendidikan adalah adanya perubahan-perubahan dalam berbagai komponen sistem pendidikan. Wujud keberhasilan dalam kegiatan proses pembelajaran dalam pendidikan formal adalah nilai ulangan dalam setiap materi yang diberikan kepada peserta didik berupa hasil belajar. Dalam hasil ulangan setiap materi dapat dilihat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dengan mendapatkan nilai yang tinggi atau nilai diatas KKM sedangkan peserta didik yang belum memahami materi akan mendapatkan hasil di bawah KKM.

Dunia pendidikan khususnya pendidikan di Indonesia, kehadiran mata pelajara Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar berfokus kepada hubungan antar manusia, proses, dan membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan ini ditunjukkan untuk mencapai keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial atau kewarganegaraan lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dan arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Kelemahan tersebut sudah tentu terkait atau dilatarbelakangi oleh banyak hal, terutama proses pendidikan atau pembelajarannya, kurikulum, para pengelola dan pelaksananya serta faktor-faktor yang berpengaruh lainnya.

Menurut Sardiyo dkk (2009: 1.26) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menganalisis, gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti memutuskan mengkaji IPS karena IPS salah satu ilmu penting untuk dipelajari oleh peserta didik ditingkat dasar agar mereka memiliki peranan yang nyata saat berada di lingkungan masyarakat. Selain itu, diajarkannya pelajaran IPS ditingkat sekolah dasar diharapkan dapat membekali pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dengan baik, yang pada akhirnya peserta didik yang belajar IPS dapat terbina menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Kenyataan bahwa pada saat pra penelitian pada tanggal 15 Oktober 2016 di kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga Kecamatan Rappocini Kota Makassar setelah Ujian Tengah Semester (UTS) ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS tergolong rendah, hal ini disebabkan karena banyak masalah yang terjadi pada guru disebabkan karena model pembelajaran kurang efektif lebih banyak menggunakan ceramah, pengamatan mengenai keterampilan guru menunjukkan kegiatan belajar mengajar lebih didominasi oleh guru, guru belum membiasakan peserta didik untuk memunculkan ide-ide dan belum mengembangkan kreativitasnya, selain itu guru belum memanfaatkan media. Aktifitas peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka kurang tertarik dan memperhatikan materi pembelajaran. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang mengembangkan kreatifitas mereka selain itu siswa belum mampu memunculkan ide-idenya.

Salah satu cara mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran oleh guru. Beberapa diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan bekerja sama dalam sebuah kelompok dalam penguasaan materi pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan atau turnamen.

Dengan penggunaan model tersebut akan diperoleh aktivitas belajar siswa yang diinginkan yaitu siswa aktif dan proses pembelajaran berjalan baik. Kedua model tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga dalam penelitian ini akan diperoleh hasil belajar siswa yang berbeda pula.

 Berdasarkan uraian tersebut di atas maka peneliti bersama guru mitra menentukan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan kulitas pembelajaran IPS. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua model pembelajaran untuk membandingkan model yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran IPS. Adapun model yang peneliti gunakan adalah *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe Teams Games Tournaments.*

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?(2) Bagaimanakah gambaran perbandingan hasil belajar IPS yang diajar dengan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe T*eams Games Tournament*? (3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Teams Games Tournaments*?

Pada prinsipnya tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament.* (2) Untuk mengetahui gambaran perbandingan hasil belajar IPS yang diajar dengan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe T*eams Games Tournament.* (3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Teams Games Tournaments*.

Menurut Sudjana (2008: 23) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Slameto (2010: 2) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya “.Menurut Susanto (2013: 4) belajar adalah:

Suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru yang memungkinkan terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalm berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Menurut Kunandar (2010: 2) 13:62) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti prose belajar mengajar”.

Selanjutnya Susanto (2013: 5), mengemukakan bahwa “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Selain pendapat diatas, menurut Dimyati & Mudjiono (2010: 3) berpendapat bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Bedasarkan berbagai pendapat diatas, maka secara sederhana dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kogniif, afektif, dan psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah peserta didik sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Melalui hasil belajar maka diketahui seberapa besar keberhasilan anak telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan kepada peserta didiknya.

 Hasil belajar peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik. Sudjana (2008: 39) mengemukakan beberapa faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri peserta didik maupun pengaruh lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal, peserta didik itu sendiri dan lingkungannya.

 Ruseffendi (Susanto, 2013: 14) mengidentifikasi “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam 10 macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemampuan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sudjana (Susanto, 2013: 15), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan.

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara.

Trianto (2013: 176) mengemukakan bahwa “tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perhatian segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi sstiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat”. Sejalan dengan itu Susanto (2013: 145) menjelaskan bahwa:

Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri

Menurut Gunawan (2011: 39) mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaiatan dengan kehidupan masyarakat dengan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengenalkan berbagai konsep terhadap peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya agar dapat mengahadapi berbagai masalah sosial yang terjadi baik dalam dirinya maupun masyarakat.

Ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas (2008: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Jika di telaah lebih lanjut, ada beberapa karakteristik yang terdapat pada ruang lingkup IPS di sekolah dasar, antara lain:

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, budaya, dan psikologi (Susanto, 2013: 137).
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuwan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup. Seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

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

Trianto (2013:57) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan. Sebagaimana pendapat Joyce &Weil (Rusman: 2012) bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajara jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lainnya”.

 Rusman (2012: 202) bahwa: “Pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara murid belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

 Senada dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2010: 37) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Isjhoni (Masjidin, 2012: 11) secara sederhana menyebutkan *(cooperative learning)* atau belajar secara kooperatif adalah penempatan atau pengelompokan beberapa siswa dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Pembelajaran kooperatif akan efektif dan efisien digunakan apabila : (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secaraindividual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki adanya kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan (Sanjaya, 2006).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan pembelajaran yang menuntut adanya kerjasama antar peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik atau ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Adanya kerjasama antar anggota kelompok
2. Terjadinya hubungan timbal balik antara anggota kelompok
3. Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama
4. Setiap anggota kelompok mempunyai peluang untuk berhasil.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (akademik skill), sekaligus keterampilan sosial (social skill), serta kecakapan pribadi (interpersonal skill). Menurut pendapat Ibrahim, dkk. (Trianto, 2010: 44) bahwa tujuan pembelajaran kooperatif mencakup tiga jenis yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Johnson & Johnson (Trianto, 2010: 57) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

 Slavin (2009: 33) mengemukakan bahwa “tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan konstribusi”. Sedangkan Riyanto (Masjidin, 2012: 17) bahwa tujuan dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Individual, keberhasilan seseorang ditemukan oleh orang lain itu sendiri tidak dipengaruhi oleh orang lain.
2. Kompetitif, keberhasilan seseorang dicapai karena kegagalan orang lain (ketergantungan negatif).
3. Kooperatif, keberhasilan seseorang karena keberhasilan orang lain, orang tidak dapat mencapai keberhasilan dengan sendiri.

Selain itu menurut Ibrahim (2000: 7) pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yang penting adapun tiga tujuan itu antara lain:

1. Hasil belajar akademik.
2. Penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang menjadi tujuan pembelajaran kooperatif adalah kerjasama yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu kelompok untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas, dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins. Teknik mengajar model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dikembangkan oleh Aronson et. al. sebagai metode cooperatif learning Sugianto (2010: 45). Teknik ini dapat digunakan dalam pembelajan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara.

 Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu dari metode-metode pembelajaran kooperatif yang paling fleksibel. Menurut Slavin (2009: 246)

 Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu variasi model collaboratif yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota kelompok.

Sudrajat (2008: 1) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok antara 4-5 orang yang bertanggung jawab atas penguasaan materi pembelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan strategi menarik untuk digunakan jika materi yang dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri 4 – 5 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam tipe ini setiap peserta didik diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi dari pembelajaran tersebut.
2. Semua peserta didik dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, peserta didik mendiskusikan bagian materi yang sama, serta menyusun rencana bagaimana mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal.
3. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal untuk memberikan informasi yang telah diperoleh dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.
4. Setelah peserta didik 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.
5. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
6. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk belajar materi baru, maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidaklah selalu berjalan dengan mulus meskipun rencana telah dirancang sedemkian rupa.

Sedangkan menurut Rusman (2012: 218) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Sintaks model Kooperatif Tipe *Jigsaw* ini meliputi:

* 1. siswa dikelompokkan dengan anggota ± 4 orang;
	2. tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda;
	3. anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli);
	4. setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.

tiap tim ahli mempersentasekan hassil diskusi.

Model pembelajaran koopeatif tipe *Teams Games Tournment* merupakan pembelajaran kelompok yang memunculkan adanya kerjasama dalam belajar, disamping itu ada persaingan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok sehingga model pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan waktu, guru tidak harus secara marathon menjelaskan materi. Kemampuan dan potensi yang dimiliki peserta didik cukup dengan arahan dan bimbingan dari guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan oleh guru dan tim kerja yang sama seperti dalam model pembelajaran kooperatf tipe STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, siswa memainkan game akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan point bagi skor timnya.

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* adalah sebagai berikut:

1. Kelompokkan siswa dalam masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda.
2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, dan pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk menanamkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
3. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi dengan tugas-tugas kelompok. Dalam melakukan tugas kelompok siswa dapat mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada siswa yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar kerja tetapi juga untuk mempelajari konsep.
4. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan dalam tournament. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
5. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan point diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Point ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
6. Guru memberikan penghargaan kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu mendapatkan penghargaan.

Penilaian hasil belajar sebagai objek yang menjadi sasaran penilaian. Rusman (2012: 218) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Rusman, 2012: 224) meyatakan bahwa:

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertnyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dan digolongkan ke dalam penelitian *True-Experimental Design.* Adapun jenis desain yang digunakan adalah *prestest-posttest.* Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga yang terdiri dari 2 rombel dengan jumlah siswa 52 orang. Setelah dilakukan perhitungan besaran sampel menggunakan rumus diperoleh 46,02 namun untuk menyeimbangkan sampel setiap kelompok maka dibulatkan menjadi 46 siswa. Selanjutnya ditentukan kelompok eksperimen sebanyak 23 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 23 orang siswa.

Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar IPS, observasi, dokumentasi. Pengisian lembar angket dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi meliputi Validasi rasional dan Validasi Empiris. Teknik Analisa Data meliputi analisis statistik desktiptif dan analisis inferensial. Analisis ini diawali dengan uji syarat analisis yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, dan wilayah uji hipotesis (uji t).

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

1. **Deskripsi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Data hasil perolehan nilai hasil belajar IPS peserta didik yang membuktikan adanya peningkatan nilai hasil belajar IPS peserta didik kelas IV di SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga Kecamatan Rappocini Kota Makassar, sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw dan* tipe *Teams Games Tournament*, dapat dilihat pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1** Hasil Analisis Deksriptif Tes Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Statistik** | Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* | Model pembelajaran kooperatif tipe TGT |
| **Sebelum** | **Sesudah** | **Sebelum** | **Sebelum** |
| Subjek | 23 | 23 | 23 | 23 |
| Rata-rata | 49,74 | 79,48 | 53,38 | 71,48 |
| Median | 48,00 | 80,00 | 56,00 | 68,00 |
| Standar Deviasi | 10,775 | 10,941 | 9,233 | 10,672 |
| Varians | 180,19 | 119,715 | 85,249 | 113,897 |
| Rentang | 40,00 | 40,00 | 32,00 | 40,00 |
| Nilai Terendah | 28,00 | 60,00 | 36,00 | 56,00 |
| Nilai Tertinggi | 68,00 | 100,00 | 68,00 | 96,00 |

Data Primer Hasil Penelitian, 2017

Data tes hasil belajar pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didika sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan model kooperatif tipe J*igsaw* mengalami peningkatan dari 49,74 menjadi 79,48. Nilai terendah sebelum perlakuan yaitu 28 sedangkan nilai tertinggi 68. Sedangkan nilai terendah sesudah perlakuan yaitu 60 dan nilai tertinggi 100. Standar deviasi menunjukkan sebelum perlakuan yaitu 10,77 menjadi 10,941.

Nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan model kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan dari 53,39 menjadi 71,48. Nilai terendah sebelum perlakuan yaitu 36 sedangkan nilai tertinggi 68. Sedangkan nilai terendah sesudah perlakuan yaitu 56 dan nilai tertinggi 96. Standar deviasi menunjukkan sebelum perlakuan yaitu 9,23 menjadi 10,67.

Distribusi nilai tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2** Gambaran Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Antara Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelompok ekperimen (*jigsaw*)** | **Interval** | **Kategori** | **Kelompok kontrol (TGT)** |
| Sebelum | Sesudah |  |  | Sebelum | Sesudah |
| *f* | % | *F* | % |  |  | *f* | % | *f* | % |
| 0 | 0 | 7 | 30,4 | 86-100 | Baik sekali | 0 | 0 | 3 | 13,0 |
| 0 | 0 | 12 | 52,1 | 71-85 | Baik | 0 | 0 | 8 | 34,7 |
| 8 | 34,7 | 4 | 17,3 | 56-70 | Cukup | 12 | 52,1 | 12 | 52,1 |
| 9 | 39,1 | 0 | 0 | 41-55 | Kurang  | 7 | 30,4 | 0 | 0 |
| 6 | 26,0 | 0 | 0 | < 40 | Sangat kurang | 4 | 17,3 | 0 | 0 |
| 23 | 100 | 23 | 100 | Jumlah | 23 | 100 | 23 | 100 |

Sumber: Data Primer Hasil Penelitian, 2017

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa distribusi nilai tes hasil belajar IPS peserta didik hanya terpusat pada kategori cukup, kurang, sangat kurang. Sebelum pemberian perlakuan dari 23 peserta didik, dengan persentase peserta didik yang berada pada kategori cukup adalah 34,78% atau frekuensinya 8 orang , kategori kurang adalah 39,13% atau frekuensinya 9 orang, dan kategori sangat kurang adalah 26,09% atau frekuensinya 6 orang. Sedangkan setelah perlakuan, persentase jumlah peserta didik yang berada pada kategori cukup 17,39% atau frekuensinya 4, kategori baik adalah 52,17% atau frekuensinya 12 orang , dan kategori sangat baik adalah 30,43% atau frekuensinya 7 orang. Hal ini dikelompokkan berdasarkan pengkategorian kecenderungan yang telah diadaptasi peneliti dari Depdiknas (2008). Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga, setelah pemberian perlakuan Model Kooperatif Tipe J*igsaw*.

Distribusi nilai tes hasil belajar IPS peserta didik hanya terpusat pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang. Sebelum pemberian perlakuan dari 23 peserta didik, persentase peserta didik yang berada pada kategori cukup adalah 52,17% atau frekuensinya 12 orang, kategori kurang adalah 30,43% atau frekuensinya 7 orang, dan kategori sangat kurang adalah 17,39% atau frekuensinya 4 orang. Sedangkan setelah perlakuan, persentase jumlah peserta didik yang berada pada kategori cukup adalah 52,17% atau frekuensinya 12 orang, kategori baik adalah 34,78% atau frekuensinya 8 orang, dan kategori baik adalah 13,04% atau frekuensinya 3 orang. Hal ini dikelompokkan berdasarkan pengkategorian kecenderungan yang telah diadaptasi peneliti dari Depdiknas (2008). Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga setelah pemberian perlakuan penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament.*

1. **Gambaran penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Teams Games Tournament.***

Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* merupakan bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dalam meningkatkan hasil belajarnya. Langkah-langkah penerapan model Kooperatif Tipe *Jigsaw* sebagai berikut: (a) Pengelompokan siswa. Tahap ini guru mengelompokkan siswa dengan anggota 4-5 orang, dalam setiap kelompok terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan kemudian guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompoknya. (b) Pemberian mateti. Tahap ini masing-masing orang dalam tim diberikan materi dan tugas yang berbeda oleh guru. Setiap kelompok mempertanggungjawabkan materi yang telah diberikan guru. Salah satu anggota menjadi ketua kelompok dan menguasai materi yang ditugaskan kepadanya. (c) Kelompok ahli. Tahap ini anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli). Masing-masing ketua kelompok yang menguasai materi di gabung dan membentuk kelompok baru. (d) Diskusi kelompok ahli. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang materi yang mereka kuasai. (e) Persentase materi. Pada tahap ini langkah yang dilakukan yaitu mempresentasikan laporan akhir. Setiap kelompok mempercayakan kepada satu orang anggota (tim ahli) kelompoknya untuk mempresentasikan laporan hasil investigasinya. Laporan yang dipresentasikan kemudian didengarkan oleh kelompok lain dan memberi kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya dan memberikan pernyataan dan saran.

Langkah-langkah penerapan model Kooperatif Tipe T*eams Games Tournament* sebagai berikut: (a) Pembentukan kelompok. Tahap ini guru mengelompokkan siswa dengan anggota 4-5 orang secara heterogen, dalam setiap kelompok terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan kemudian guru mengarahkan siswa duduk berdasarkan teman kelompoknya. (b) Pemberian materi. Tahap ini guru memberikan materi kepada siswa untuk didiskusikan dengan teman kelompok. (c) Belajar kelompok. Siswa mendiskusikan materi yang telah diberikan guru bersama teman kelompoknya. Pada tahap ini, guru memantau jalannya diskusi dan mengarahkan siswa jika ada hal yang tidak dimengerti mengenai materi yang telah dibagikan. (d) Turnamen. Setelah waktu yang diberikan cukup, guru memfasilitasi peserta didik melakukan turnamen dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan setiap peserta didik berlomba untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

1. **Perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t) dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis yang disajikan adalah sebagai berikut:

Hasil perhitungan Independent t-test diperoleh thitung = 2,510. Rangkuman hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada Tabel 4.5 sebagai berikut:

**Tabel 4.3**. Rangkuman hasil perhitungan uji-t Independent t-test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **thitung** | **ttabel 0,05** | **Keterangan** |
| 1 | *Posttest* Eksperimen dan kontrol | 2,510 | 2,01537 | Signifikan |

Sumber: Data Primer Hasil Penelitian, 2017

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa perhitungan uji-t menunjukkan hasil perhitungan tentang perbedaan keefektifan antara kedua model pembelajaran secara keseluruhan bahwa thitung = 2,510 > ttabel = 2,01537 pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka hasil belajar IPS antara kelompok peserta didik yang diberikan model kooperatif tipe *Jigsaw* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta yang diberikan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Hasil Perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok peserta didik yang diberikan model kooperatif tipe *Jigsaw* dan kelompok peserta didik yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe  *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS. Oleh karena itu, hasil belajar IPS yang diberikan model kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik secara nyata dibandingkan yang diberikan model kooperatif tipe  *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah hasil belajar IPS peserta didik yang diberikan model kooperatif tipe *Jigsaw* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang diberikan model kooperatif tipe  *Teams Games Tournament*.

**Pembahasan**

1. **Deskripsi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe *Teams Games Tournament***

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Jigsaw* terlihat mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata nilai posttest peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest. Peningkatan prestasi juga dapat dilihat dari hasil nilai postest dimana rata-rata nilainya adalah 79,48. Dalam pembelajaran *Jigsaw*, peserta didik menjadi lebih aktif dan mau berdiskusi. Metode pembelajaran ini menempatkan guru sebagai fasilitator. Model pembelajaran memang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, terlihat bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* juga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar di kelas eksperimen. Peningkatan keaktifan peserta didik juga diperlihatkan dalam jalannya pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian, peserta didik juga menjadi lebih memahami materi dengan baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014: 90) yang menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menitik beratkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Lebih lanjut Yamin (2013: 89) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Dalam penerapannya  *Jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya. Selanjutnya Trianto (2010: 75) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran menggunakan *Jigsaw* terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu orientasi, pengelompokan, pembentukan dan pembinaan kelompok expert, diskusi, penilaian dan pengakuan kelompok.

Ditinjau dari deskripsi data maka hasil belajar IPS yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terjadi peningkatan pretest dan posttest. Dimana skor rata-rata hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pretest dengan nilai rata-rata 53,38 dan nilai rata-rata pada post test model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 71,48. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hasil belajar yang ditemukan oleh peneliti pada kelas kontrol sesuai dengan teori penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana berdasarkan kamus bahasa Indonesia.

Penyelenggaraan pembelajaran kooperatif tipe TGT mengutamakan keaktifan peserta didik sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik dan peserta didik lebih percaya diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama dengan teman lainnya, Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, Menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain, Membantu memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata. Pendidik berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari ketuntasan menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Saco (Rusman, 2012: 224) meyatakan bahwa:

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertnyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Berdasarkan model pembelajaran TGT yang telah dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar siswa sebab pembelajaran TGT mampu memotivasi siswa secara baik, adapun siswa yang tidak mampu mengiuti tahapan pembelajran TGT yaitu siswa yang kurang motivasi dalam pembelajaran tersebut karena tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran TGT secara baik yaitu mereka yang kurang motivasi dalam belajar.

1. **Gambaran penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Teams Games Tournament.***

Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* merupakan bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dalam meningkatkan hasil belajarnya. Pelaksanaan model ini lebih menekankan keaktifan siswa berdasarkan tim ahli yang kemudian memberikan pemahaman kepada temank kelompoknya (tim asal). Sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 218) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Sintaks model Kooperatif Tipe *Jigsaw* ini meliputi: (a) siswa dikelompokkan dengan anggota ± 4 orang; (b) tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda; (c) anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli); (d) setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai. (e) tiap tim ahli mempersentasekan hassil diskusi.

Pelaksanaan model pembelajaran model TGT mengutamakan keaktifan siswa sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik sehingga siswa lebih percaya diri untuk   untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain, membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata.

Sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Menurut Slavin (2009: 1) yaitu guru mengajar seperti biasa. Siswa belajar dalam kelompok heterogen, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerjasama dengan baik. Siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setelah dikelompokkan lalu guru mengadakan games yang terdiri dari pertanyaan bernomor dan siswa menjawab pertanyaan tersebut, setiap meja pertandingan terdiri dari seorang siswa dari setiap kelompok yang sama tahap pencapaiannya. Setelah selesai pertandingan, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok. Guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

1. **Perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

 Dari hasil pengujian hipotesis dengan uji *t* diperoleh nilai t hitung sebesar to = 2,510. Jika dibandingkan dengan nilai *t* tabel dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh t tabel sebesar tα = 2,01537 maka dapat dinyatakan bahwa  = 2,510 > 2,01537. Hal ini menunjukkan bahwa H1 pada penelitian ini diterima. Dari hasil ini, maka dapat disimpulkan bahwa diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik di kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut berbeda secara nyata. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *thitung* sebesar 23,693 dengan nilai *ttabel* = 2,01537. Karena *thitung* > *ttabel* maka H1 diterima. Dengan kata lain ada pengaruh positif terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil penghitungan terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,48 dan kelas kontrol sebesar 71,48. Dengan demikian pembelajaran melalui model kooperatif tipe *jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS di Kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga.

Perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan. Pada kelas eksperimen yang diberi pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Jigsaw*. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif karena model kooperatif tipe J*igsaw* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan bekerja sama dalam sebuah kelompok dalam penguasaan materi pembelajaran. Para peserta didik saling membantu satu sama lain dan saling mendorong untuk melakukan usaha bersama-sama. Sebagai tim ahli mereka berupaya untuk memahami sub materi yang diberikan kemudian setelah peserta didik sebagai tim ahli memahami materi yang diberikan maka peserta didik yang menjadi tim ahli kembali kepada tim asalnya untuk membantu teman-temannya di tim asal.

Temuan yang diperoleh selama penelitian adalah bahwa terdapat perbedaan yang positif antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik dalam beberapa hal dibandingkan dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelas eksperimen lebih baik dalam hal perolehan rata-rata nilai posttest.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan kooperatif tipe TGT, dianggap sebagai model pembelajaran yang masing-masing memiliki keunggulan tertentu. Namun model pembelajaran *Jigsaw* lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini yang diduga menjadi salah satu penyebab bahwa hasil uji hipotesis menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar kedua kelas tersebut signifikan, dimana model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih unggul dalam upaya meningkatakan hasil belajar siswa.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini telah sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Sunal (1993: 94) untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui hasil belajar IPS. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas oleh Nawawi (2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa teori tersebut menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dicapai.

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

**B. Saran**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar pretes kelompok eksperimen sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* berada pada kategori “cukup” dan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi kategori “baik” sedangkan hasil belajar pretes kelompok kontrol sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikategorikan “cukup” dan setelah diberikan perlakuan dikategorikan “baik”. (2) Gambaran penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* yang terdiri dari pengelompokan siswa, pemberian mateti, kelompok ahli, diskusi kelompok ahli dan persentase materi pada dasarnya terlaksana dengan “baik” begitupun pada penerapan model kooperatif tipe TGT yang terdiri dari pembentukan kelompok, pemberian materi, belajar kelompok, turnamen juga terlaksana dengan “baik”. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dengan hasil belajar IPS peserta didik yang menggunakan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga dengan nilai thitung 23,693 > ttabel 2,01537.

61

**B. Saran**

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi guru diharapkan agar menerapkan model kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. (2) Kepala sekolah hendaknya berperan sebagai inisiator agar guru menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pembelajaran yang bersifat teoritis dan pada kelas tinggi di SD. (3) Bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang berkecimpung dalam pendidikan dasar, penelitian yang dilakukan dalam studi ini, hanya mengungkapkan salah satu penggunaan model pembelajaran saja yang ada kaitannya dengan hasil belajar peserta didik, dan masih banyak lagi model-model lain yang belum diungkapkan dalam penelitian ini. Untuk itu disarankan bagi peneliti yang berminat untuk melakukan kajian lebih lanjut dan lebih mendalam.

**DAFTAR PUSTAKA**

Nawawi, H. 2007. Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Bisnis yang Kompetitif. Yogyakarta: Gaja Mada University Press.

Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sardiyo., Didih,S., &Ischak. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas.

Shoimin, A .2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin, R.E. 2009. *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, N. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sunal, C.S. & Haas, M. 1993. *Social Studies and the Elementary/Middle School Student*. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yamin, M. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press group.