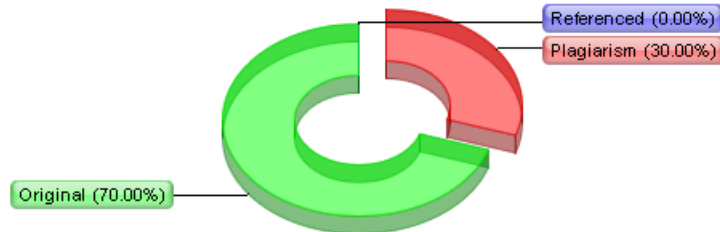


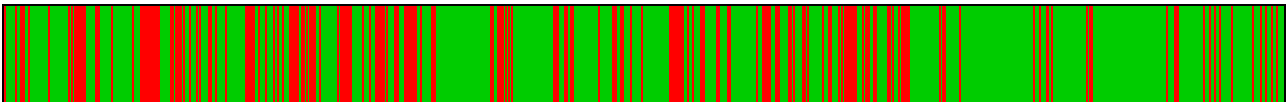
Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/16/2020 8:08:31 AM

Analyzed document: ANDRE_4_ARTIKEL.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

	% 7		wrds: 143	https://irmawatipgmi.blogspot.com/2015/12/makalah-model-pembelajaran-games.html
	% 5		wrds: 324	https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2016/01/20/model-pembelajaran-jigsaw/
	% 5		wrds: 282	http://docplayer.info/55431215-l-pendahuluan-watak-serta-peradaban-bangsa-yang-b...

[Show other Sources:]

Processed resources details:

204 - Ok / 45 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia: [not detected]	Google Books: [not detected]	Ghostwriting services: [not detected]	Anti-cheating: [not detected]
---	--	---	---

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected


Detailed document analysis:

KOMPARASI MOD EL Plagiarism detected: 0.1% https://journal.ikipgriptk.ac.id/i... + 2 resources!	id: 1
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DA N JIGSAW PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASIAndre Susilo	

1, Bambang Soenarko2, Ilmawati Fahmi Imron3mailto:andresusilo0058@gmail.com1
andresusilo0058@gmail.com1 , mailto:bambangsoen@unpkediri.ac.id2
bambangsoen@unpkediri.ac.id2,mailto:ilmawati@unpkediri.ac.id3
ilmawati@unpkediri.ac.id3Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak Ilmu

pengetahuan sosial (IPS)

 **Plagiarism detected: 0.1%** <http://eachzmmh.queerstream.xyz/sosi...> id: 2

adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan

sosial, kemanusiaan dan masalah-masalah yang timbul di masyarakat. Pembelajaran IPS bertujuan untuk

 **Plagiarism detected: 0.41%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 6 resources! id: 3

membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Sehingga dalam proses pembelajaran IPS diperlukan keterampilan berkomunikasi yang baik agar tujuan pembelajaran IPS tercapai.

 **Plagiarism detected: 0.14%** <https://www.scribd.com/document/379...> + 2 resources! id: 4

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang

inovatif. Dari berbagai model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam IPS dipertimbangkan adalah TGT dan Jigsaw. Keduanya dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa tetapi dari hasil temuan kajian komparasi model Jigsaw lebih efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPS dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Kata kunci: IPS, Teams Games Tournament, Jigsaw dan Keterampilan BerkomunikasiAbstract


Social science (IPS) is the study of social life, humanity and problems that arise in society. Social studies learning aims to foster students to become good citizens, who have the knowledge, skills and social care that are useful

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://www.greenbiz.com/article/wa...> id: 5

for themselves as well as for

society and the country. So that in the social studies learning process it takes good communication skills so that the learning objectives of social studies are achieved. To achieve this we need an innovative learning model. Of the various learning models that are suitable for improving communication skills in IPS considered are TGT and Jigsaw. Both can develop students' communication skills but from the findings of a comparative study of Jigsaw models are more effective to be applied to social studies learning in developing communication skills.

Keywords: IPS, Teams Games Tournament, Jigsaw and Communication Skills

 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://docplayer.info/68383411-Upa...> id: 6

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor

penentu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang Undang

 **Plagiarism detected: 0.1%** <http://repository.unpas.ac.id/5936/> id: 7

Republik Indonesia No. 20 tahun 2003


Pasal 3 UU No.20/2003 termasuk didalamnya tujuan diadakannya pendidikan, yaitu:

 **Plagiarism detected: 0.91%** <http://docplayer.info/55431215-l-pe...> + 10 resources! id: 8

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.


Pada hakikatnya untuk mencapai tujuan tersebut, ditempuh melalui pelaksanaan pembelajaran dimana guru sebagai ujung tombak dalam

mewujudkan pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas. Guru ideal itu adalah guru yang memiliki 4 kompetensi sebagaimana ditegaskan pada UU No.14 Tahun 2005 pasal 10 ayat 1 tentang Guru dan Dosen, yaitu : "

 **Plagiarism detected: 0.36%** <http://kompetensi.info/kompetensi-g...> + 2 resources! id: 9

Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan

profesi."Dengan demikian dalam upaya mengembangkan pembelajaran yang inovatif guru perlu menguasai 4 kompetensi yang dimaksud untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya, sehingga guru dapat menguasai berbagai strategi pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan masalah yang terjadi di sekolah-sekolah pada umumnya, kegagalan pencapaian belajar diduga disebabkan karena dalam

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://www.scribd.com/document/379...> id: 10

proses belajar mengajar yang dilakukan

guru

belum menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan kurang ada komunikasi dengan guru juga antar siswa. Selama proses pembelajaran hanya satu / dua siswa yang aktif untuk merespon, misalnya bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Untuk itu dipandang perlu ditemukan solusinya dengan mencoba menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, yang memungkinkan siswa semangat, tertarik, terlibat aktif dalam pembelajaran. Ada banyak model yang bisa dipilih dan diterapkan dalam pembelajaran, namun dari sekian banyak model, ada 2 yang dipertimbangkan lebih memungkinkan siswa akan dapat terbangun semangatnya, ketertarikannya, keaktifannya, yakni

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://journal.stkipsingkawang.ac....>

id: 11

model Teams Games Tournament (TGT) dan

model Jigsaw. Model Teams Games Tournament dan model pembelajaran JIGSAW dipertimbangkan mampu untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Hal ini mengingat kelebihan model TGT dan Jigsaw sebagaimana ditegaskan Shoimin (2014:207-208)

 **Plagiarism detected: 1.5%** <https://irmawatipgmi.blogspot.com/2...> + 5 resources!

id: 12

sebagai berikut: Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya

Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan

kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Dalam model pembelajaran TGT membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan suasana kelas yang menyenangkan karena siswa belajar dengan kelompok dan berlomba untuk menjawab pertanyaan, sehingga dengan model ini dapat menyelesaikan permasalahan kelas yang membosankan. Selanjutnya dengan model JIGSAW menurut Shoimin (2014:93) memiliki kelebihan yaitu:


 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 2 resources!

id: 13

Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.

Hubungan antara guru

dan murid

 **Plagiarism detected: 0.53%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 2 resources!

id: 14

berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.

Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.

Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan

individual.

Dalam model pembelajaran JIGSAW siswa diajak membuat kelompok kecil

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 6 resources!

id: 15

dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok

lain. Dengan hal ini dapat mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Berdasarkan beberapa statement di atas terkait dengan


 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://journal.stkipsingkawang.ac....>

id: 16

model Teams Games Tournament (TGT) dan

model JIGSAW perlu dilakukan proses kajian teori pada kedua model tersebut untuk membandingkan model mana yang lebih efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPS. PEMBAHASAN

Tinjauan

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 2 resources!

id: 17

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS

S) Pengertian Mata Pelajaran IPS

IPS

 **Plagiarism detected: 0.1%** <http://eachzmmh.queerstream.xyz/sosi...>

id: 18

adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan

sosial, kemanusiaan dan masalah-masalah yang timbul di masyarakat, oleh karena IPS mengandung materi-materi tentang kehidupan sosial dan lingkungan serta masalahnya yang berkaitan dengan sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi maupun budaya. Berikut beberapa pendapat ahli terkait dengan mata pelajaran IPS: Siska (2016:7)


mengemukakan



 Plagiarism detected: **0.26%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 6 resources! id: 19


bahwa: "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti:

ilmu sosiologi sejarah, geografi, ekonomi, dan, budaya." Rusmiati (2020: 2) berpendapat

 Plagiarism detected: **0.09%** <https://meaningaccordingtoexperts.b...> + 3 resources! id: 20

bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan

suatu program pengajaran atau mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial (ilmu sejarah, ilmu geografi, ilmu ekonomi, dan ilmu sosiologi) dan humaniora (aspek norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya). Dari beberapa pernyataan

 Plagiarism detected: **0.17%** <https://meaningaccordingtoexperts.b...> + 5 resources! id: 21

di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan

suatu integrasi dari berbagai ilmu sosial yang mempelajari tentang konsep, peristiwa, fakta dan masalah sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi maupun budaya yang muncul berdasarkan perilaku dan tindakan manusia sebagai makhluk sosial. Pembelajaran Mata Pelajaran IPS

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar.


Berikut beberapa pendapat ahli terkait pembelajaran mata pelajaran IPS: Susanto (2013:18) mengemukakan bahwa: "Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik." Siska (2016: 21

) mengemukakan bahwa:

 Plagiarism detected: **0.87%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 3 resources! id: 22

Pembelajaran IPS mempunyai tingkatan masing-masing sesuai dengan kemampuan peserta didik menangkap tentang arti sosial. Banyak sekolah-sekolah yang memasukkan IPS ke dalam kurikulum sekolah. Istilah IPS di Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial

kehidupan. Berdasarkan beberapa pernyataan

 Plagiarism detected: **0.1%** <https://www.scribd.com/document/379...> id: 23

di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

IPS yaitu sebuah proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan oleh peserta didik tentang ilmu sosial, sains, dan berbagai isu juga masalah-masalah sosial kehidupan melalui aktivitas belajar mengajar di sekolah.

 Plagiarism detected: **0.09%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> id: 24

Karakteristik Mata Pelajaran IPS
Setiap mata

pelajaran

memiliki karakteristik yang berbeda, demikian juga dengan IPS. Berikut beberapa pendapat ahli terkait dengan karakteristik mata pelajaran IPS : Soemantri (dalam Yulia Siska, 2016: 14) menegaskan bahwa ciri-ciri IPS sebagai berikut:

 Plagiarism detected: **0.21%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 7 resources! id: 25

Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan

berpikir serta pemeliharaan/pemanfaat lingkungan alam. Mencerminkan

 Plagiarism detected: **0.24%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 7 resources! id: 26

berbagai kegiatan dasar dari manusia.

Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang integrated

(terpadu), correlated (berhubungan), sampai yang separated (terpisah)

 Plagiarism detected: **0.24%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 5 resources! id: 27

Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewargaan negara, fungsional, humanistik, sampai yang

struktural. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi. Evaluasinya

 Plagiarism detected: **0.77%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 7 resources! id: 28

tak hanya akan mencakup aspek-aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut democratic quotient dan citizenship quotient. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan

pembelajaran Darsono & Widya (2017: 2)

berpendapat ruang lingkup mata pelajaran IPS antara lain :Pembelajaran


 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> id: 29

IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi

materi atau topik (tema/sub tema) tertentu. Pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.21%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> id: 30

IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner. Pembelajaran IPS

 **Plagiarism detected: 0.58%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> id: 31

dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan

keamanan. Pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> id: 32

IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara

keseluruhan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan karakteristik mata pelajaran IPS di sekolah dasar adalah mengkaji dan memahami kehidupan manusia yang menekankan pada minat siswa terhadap pengelolaan lingkungan, kehidupan sosial atau masalah yang ada di masyarakat seperti sejarah, keberagaman budaya, geografi, kegiatan ekonomi dan mengenal jenis-jenis usaha yang dikemas secara terpadu.

Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS di berbagai Negara mengalami perubahan dalam konteks tujuan dalam pembelajaran IPS.

Menurut Permendikbud No 21 Tahun 2016

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://meaningaccordingtoexperts.b...> + 2 resources! id: 33

mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai

berikut:

 **Plagiarism detected: 0.89%** <https://edoc.pub/kurikulum-2013-di-...> + 3 resources! id: 34


Menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat. Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warganegara Indonesia.

Menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.


Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Dengan demikian pada mata pelajaran IPS bertujuan untuk membuat peserta didik mengetahui lembaga sosial, ekonomi dan kebudayaan masyarakat serta bertanggung jawab akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup sehingga peserta didik dapat menjadi warga Negara yang baik. Seperti ditegaskan Rusmiati, (2020: 2) bahwa: "Pendidikan IPS bertujuan

 **Plagiarism detected: 0.19%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 6 resources! id: 35

membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan,

keterampilan dan kepedulian sosial, yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara." Hal ini dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah menjadikan

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 4 resources! id: 36

peserta didik menjadi warga negara yang baik

dan berguna bagi masyarakat, negara dan peka akan masalah sosial yang di hadapinya. Hal tersebut senada dengan pendapat Rahmad (2016: 68) yang mengatakan bahwa:

 **Plagiarism detected: 0.84%** <http://docplayer.info/55431215-l-pe...> + 12 resources! id: 37

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, 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 di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa


masyarakat umum. D

ari pendapat di atas tujuan pembelajaran

 **Plagiarism detected: 0.22%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 6 resources! id: 38

IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan,


keterampilan dan kepedulian sosial, yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara serta peka akan masalah sosial yang di hadapinya, memiliki sikap mental

 **Plagiarism detected: 0.44%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 7 resources! id: 39

positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa

masyarakat umum dengan penuh rasa tanggung jawab. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS Menu

urut Permendikbud RI No. 21 tahun 2016, yang menjelaskan

 **Plagiarism detected: 0.12%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 4 resources!

id: 40

bahwa: Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

Manusia, tempat, dan lingkungan tentang

 **Plagiarism detected: 0.96%** <https://edoc.pub/kurikulum-2013-di-...> + 3 resources!

id: 41

konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan tentang Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal Reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara Sistem sosial dan budaya tentang norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia

dan Perilaku ekonomi dan kesejahteraan tentang


 **Plagiarism detected: 0.15%** <https://edoc.pub/kurikulum-2013-di-...> + 2 resources!

id: 42

kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa

nasionalisme. Kutipan tersebut menegaskan bahwa

ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah tentang penyelesaian permasalahan lingkungan hidup manusia, sejarah dan perubahan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan sampai awal reformasi dan perekonomian masyarakat. Menurut Siska, (2016: 19) menjelaskan bahwa: "

 **Plagiarism detected: 0.53%** <http://penyerdass.blogspot.com/2017...> + 2 resources!

id: 43

Ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah, itu pun diutamakan pada gejala dan masalah sosial sehari-hari yang

ada di lingkungan siswa. "Dengan demikian, pendapat di atas memberikan kejelasan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS pada sekolah dasar mempelajari tentang perubahan pola hidup manusia, sistem sosial dan budaya, sejarah dan geografi, ekonomi dan kesejahteraan masyarakat serta gejala dan masalah sosial yang ada di tempat dan lingkungan hidup siswa. Keterampilan Berkomunikasi


Salah satu keterampilan yang urgen bagi kebutuhan interaksi sosial ialah keterampilan komunikasi, keterampilan ini perlu dimiliki oleh setiap siswa.

Dengan komunikasi seseorang dapat berinteraksi antar satu dengan yang lainnya. Berikut beberapa pendapat ahli terkait keterampilan berkomunikasi : Marfuah (2017: 151) berpendapat bahwa: Komunikasi merupakan alat untuk membina hubungan sebagai implementasi dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial.

Komunikasi merupakan proses individu dalam hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat membuat dan menggunakan informasi untuk berhubungan satu sama lain dengan lingkungan. Rohaniawati (2018: 27) mengemukakan bahwa: "Keterampilan berkomunikasi merupakan suatu seni untuk menyampaikan informasi, ide-ide, dan sikap-sikap dari seseorang kepada orang lain." Dari beberapa statement di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berkomunikasi adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide-ide gagasan, sikap atau pendapat kepada orang lain. Selanjutnya perlu ditegaskan bahwa kemampuan tersebut (keterampilan komunikasi), merupakan kemampuan yg harus dikembangkan sejak dini melalui proses pembelajaran, baik secara verbal maupun tulisan, melalui berbagai cara atau metode.

Model Pembelajaran Model Pembelajaran, Tujuan dan Ragamnya

Model pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran harus dirancang dan dipilih dengan tepat agar proses pembelajaran dapat terlaksana dan berhasil secara optimal. Menurut Arend (dalam Agus Suprijono, 2012: 45)


 **Plagiarism detected: 0.27%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 11 resources!

id: 44

mengatakan bahwa: "Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun

tutorial." Selanjutnya menurut Joyce (dalam Trianto, 2011:5) adalah:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan

 **Plagiarism detected: 0.53%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 11 resources!

id: 45

atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa

 **Plagiarism detected: 0.15%** <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 3 resources!

id: 46





pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah

suatu pola perencanaan pembelajaran yang

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...>

id: 47

mengacu pada pendekatan yang akan digunakan	
untuk dapat mencapai tujuan belajar, dengan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk	
Plagiarism detected: 0.1% https://lusagokil.blogspot.com/2012...	id: 48
buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-	
lain.Mo	
del pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan sejumlah kompetensi. Seperti pendapat Abdul (2013: 175)	
tujuan model pembelajaran yaitu: Mengembangkan keterampilan sosial siswa, berbagi tugas, aktif dalam	
kelas,menghargai dan menerima pendapat orang lain, mau dan mampu menjelaskan ide atau pendapat ke	
teman, dan mampu bekerja dalam kelompok.	
Dalam melaksanakan pembelajaran terdapat berbagai jenis model yang dapat diterapkan. Menurut Huda (2014:	
186) terdapat macam-macam model pembelajaran: 1) Model Pembelajaran Inkuiri (
Inquiry), 2) Model pembelajaran Problem Solving, 3) Model Pembelajaran Numbered Head Together, 4) Model	
Pembelajaran Snowball Throwing, 5) Model Pembelajaran Jigsaw, 6) Model Pembelajaran Example Non-	
example, 7) Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divison (STAD), 8) Model Pembelajaran Role	
Playing, 9) Model Pembelajaran Think Pair and Share (TPS), 10) Model Teams Games Tournament	
(TGT).Dengan adanya model pembelajaran yang beragam tidak semuanya cocok untuk semua mata pelajaran,	
karena masing-masing memiliki tujuan atau kegunaan sendiri-sendiri, disamping adanya kelebihan atau	
keunggulan dan kelemahannya.	
Dengan demikian dalam praktik pembelajaran, guru dituntut mempertimbangkan model pembelajaran yang akan	
digunakan sesuai dengan materi dan tujuan yang hendak dicapai.Model	
Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)Pengertian Model Pembelajaran TGTModel	
Plagiarism detected: 0.09% https://www.scribd.com/document/393... + 2 resources!	id: 49
pembelajaran Teams Games Tournament (TGT),	
menurut Rusman (2012: 224) mengemukakan bahwa:	
Plagiarism detected: 0.5% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 12 resources!	id: 50
Teams Games Tournament	
(TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok	
yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang	
berbeda.Hal ini s	
ejalan dengan penegasan Trianto (2010: 83) yang mengatakan bahwa: "Pada model pembelajaran TGT	
Plagiarism detected: 0.1% https://www.scribd.com/document/393... + 2 resources!	id: 51
siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang	
terdiri dari 3-5 orang untuk	
Plagiarism detected: 0.24% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 4 resources!	id: 52
memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk mendapatkan tambahan poin untuk skor tim	
mereka."	
Berdasarkan beberapa steatment di atas dapat	
Plagiarism detected: 0.26% https://downloadaplikasi.co.id/peng... + 6 resources!	id: 53
disimpulkan bahwa model	
pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif	
yang mengandung permainan dimana siswa dibagi dalam kelompok kecil berdasarkan dengan jenis kelamin,	
suku atau ras, dan kemampuan yang berbeda sehingga seluruh siswa dapat aktif dalam	
pembelajaran.Kegunaan Model Pembelajaran TGT	
Kegunaan model pembelajaran Team Games Tournament adalah membuat siswa dapat lebih aktif dan senang	
dalam mengikuti pembelajaran. Berikut beberapa pendapat ahli terkait kegunaan model pembelajaran TGT	
:Huda	
(2013: 197) mengemukakan bahwa: "TGT dapat mengemukakan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif	
antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda." Shoimin	
(2014: 204) berpendapat bahwa: "Pembelajaran kooperatif model TGT dapat membuat siswa belajar	
bertanggung jawab, kerja sama, bersaing sehat, dan terlibat dalam proses belajar." Berdasarkan beberapa	
steatment	
Plagiarism detected: 0.1% https://putusutrisna.blogspot.com/2... + 2 resources!	id: 54
di atas dapat disimpulkan bahwa kegunaan	
Plagiarism detected: 0.1% https://idr.uin-antasari.ac.id/5706...	id: 55
model pembelajaran Teams Games Tournament dapat	
membuat siswa mempunyai rasa tanggung jawab, menjalin interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap	
penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda, bersaing secara sehat dan seluruh siswa terlibat aktif dalam	
pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada siswa.Langkah-langkah Model	
Pembelajaran TGTMenurut Shoimin (2014: 205-207) langkah-langkah model pembelajaran Teams Games	
Tournament	

<p> Plagiarism detected: 0.24% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 7 resources!</p> <p>yaitu:Penyajian Kelas (Class Presentations) pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau</p>	id: 56
<p>biasa disebut presentasi kelas.Belajar</p>	
<p> Plagiarism detected: 0.14% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 7 resources!</p> <p>dalam kelompok (Teams) guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok</p>	id: 57
<p>berdasarkan kriteria akademik,, jenis kelamin, etnik dan ras.Permainan (Games)</p>	
<p> Plagiarism detected: 0.38% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 8 resources!</p> <p>permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar</p>	id: 58
<p>kelompok.Pertandingan atau Lomba (Tournament) turnamen lomba adalah struktur belajar, dimana permainan terjadi.Penghargaan Kelompok (Team Recognition) setelah turnamen berakhir</p>	
<p> Plagiarism detected: 0.1% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 6 resources!</p> <p>guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang,</p>	id: 59
<p>setiap tim yang memenuhi kriteria akan mendapat sertifikat atau hadiah jika rata-rata poin 50 atau lebih "Super Team", 40-50 "Great Team", kurang dari 40 "Good Team" Sejalan dengan pendapat Slavin (2005: 166-167) langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah: Penyajian kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi. Kelompok, pembentukan</p>	
<p> Plagiarism detected: 0.1% https://modelpembelajarankooperatif... + 3 resources!</p> <p>kelompok yang terdiri dari 4-5 orang</p>	id: 60
<p>Permainan, siswa memilih soal bernomor Tournament , masing-masing siswa mengambil nomor undian, yang memperoleh nomor terbesar menjadi reader, terbesar kedua menjadi chalanger 1, terbesar ketiga sebagai chalanger 2, dan seterusnya. Reader bertugas membacakan soal dan menjawab soal pada kesempatan pertama, chalanger 1 bertugas menjawab soal yang dibacakan reader apabila jawabannya masih salah, dan seterusnya.Penghargaan Kelompok, guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang, masing masing tim akan mendapatkan penghargaan apabila memenuhi kriteria.Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan pada pokoknya 5 langkah inti pembelajaran TGT, yaitu 1) Penyajian materi, 2) Pembentukan kelompok secara heterogen oleh guru, 3) Siswa memilih nomor yang di dalamnya berisi pertanyaan, 4) Guru memulai Tournament 5) Guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang dan memberi penghargaan pada kelompok yang berhasil memenuhi kriteria.Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGTMenurut pendapat Shoimin (2014: 207-208)</p>	
<p> Plagiarism detected: 1.14% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 7 resources!</p> <p>bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament memiliki kelebihan sebagai berikut:Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.</p>	id: 61
<p>Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik ini,</p>	
<p> Plagiarism detected: 0.24% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 5 resources!</p> <p>membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa</p>	id: 62
<p>turnamen dalam model ini. Sedangkan menurut Slavin (2015: 167) model TGT mempunyai beberapa kelebihan yaitu:</p>	
<p> Plagiarism detected: 0.17% https://www.scribd.com/document/393... + 2 resources!</p> <p>Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman-teman secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada pada kelas tradisional. Meningkatkan perasaan/pesepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.</p>	id: 63
<p> Plagiarism detected: 0.1% https://www.scribd.com/document/393... + 2 resources!</p> <p>TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa.</p>	id: 64

<p> Plagiarism detected: 0.1% https://www.scribd.com/document/393... + 2 resources!</p> <p>Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.</p> <p>Dari dua pendapat di atas dapat dikatakan</p>	id: 65
<p> Plagiarism detected: 0.1% https://idr.uin-antasari.ac.id/5706...</p> <p>bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament memiliki kelebihan yaitu membuat siswa senang, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat menerima informasi dalam pembelajaran dengan baik, selain itu juga dapat membuat siswa memiliki rasa kebersamaan pada saat belajar bersama. Sedangkan kekurangan pada model TGT menurut Shiomin (2014: 208) diantaranya adalah sebagai berikut: Membutuhkan waktu yang lama.</p>	id: 66
<p> Plagiarism detected: 0.38% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 5 resources!</p> <p>Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.</p> <p>Selanjutnya kekurangan model pembelajaran TGT menurut Salvin (2015: 224) adalah sebagai berikut: Memerlukan waktu yang banyak. Sulitnya mengelompokkan kemampuan yang heterogen siswa dari segi akademik. Masih adanya siswa yang</p>	id: 67
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://irmawatipgmi.blogspot.com/2... + 4 resources!</p> <p>berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan. Dari pendapat di atas dapat dikatakan</p>	id: 68
<p> Plagiarism detected: 0.1% https://downloadaplikasi.co.id/peng... + 2 resources!</p> <p>kekurangan model pembelajaran Teams Games Tournament yaitu pada penerapannya membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding model pembelajaran kooperatif yang lain, tidak semua materi cocok untuk pembelajaran ini, sulit menentukan kelompok yang heterogen dan juga persiapannya membutuhkan waktu yang lama dan masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi tapi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan. Cara Mengatasi Kelemahan Model Pembelajaran TGT Cara mengatasi kelemahan model pembelajaran Teams Games Tournament yaitu guru harus memperhitungkan dengan benar waktu yang akan digunakan, dalam pembentukan kelompok guru semaksimal mungkin membentuk kelompok secara heterogen, pemilihan materi yang akan disampaikan harus benar-benar dapat dijadikan kompetisi dalam pembelajaran dan guru harus memberi arahan dan memotivasi siswa supaya berani dan percaya diri untuk memberikan penjelasan kepada siswa lain. Model Pembelajaran Jigsaw</p>	id: 69
<p> Plagiarism detected: 0.17% https://bagawanabiyasa.wordpress.co... + 5 resources!</p> <p>Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran dalam kelompok kecil heterogen. Berikut beberapa pendapat ahli terkait dengan pembelajaran Jigsaw :Hamdayama (2014: 87) berpendapat model pembelajaran Jigsaw yaitu:</p>	id: 70
<p> Plagiarism detected: 0.73% https://bagawanabiyasa.wordpress.co... + 13 resources!</p> <p>Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya, sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun sosial siswa diperlukan. Shiomin (2014: 90) mengemukakan bahwa :Model jigsaw merupakan model</p>	id: 71
<p> Plagiarism detected: 0.48% https://bagawanabiyasa.wordpress.co... + 10 resources!</p> <p>kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Huda (2013: 204) berpendapat bahwa: "Model pembelajaran Jigsaw dapat diterapkan pada materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara." Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan</p>	id: 72
<p> Plagiarism detected: 0.26% https://bagawanabiyasa.wordpress.co... + 11 resources!</p> <p>bahwa model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang dapat diterapkan pada materi yang berhubungan dengan keterampilan</p>	id: 73
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://modelpembelajarankooperatif...</p> <p>membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara sehingga dapat</p>	id: 74

mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial siswa, selain itu model ini dapat melatih siswa bekerjasama dan siswa dituntut rasa tanggung jawabnya.

Kegunaan Model Pembelajaran Jigsaw

Sebagaimana hasil kajian tentang pengertian model pembelajaran Jigsaw, telah ditegaskan

 **Plagiarism detected: 0.26%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 11 resources! id: 75

bahwa model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang

dapat diterapkan pada materi yang berhubungan dengan keterampilan

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://modelpembelajarankooperatif...> id: 76

membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara sehingga dapat


mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial siswa, selain itu model ini dapat melatih siswa bekerjasama dan siswa dituntut rasa tanggung jawabnya. Dengan demikian didalamnya tersirat bahwa kegunaan model pembelajaran Jigsaw ini salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini sangat sejalan yang ditegaskan Huda (2013: 204) yang mengatakan bahwa: "Dalam model pembelajaran Jigsaw guru memberi banyak kesempatan pada siswa

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://elfalasy88.wordpress.com/20...> + 2 resources! id: 77

untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi."


Penegasan tentang kegunaan dimaksud dikuatkan oleh

pendapat Shoimin (2014: 90) yang mengatakan bahwa: "Pembelajaran Jigsaw, membuat siswa

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> id: 78

memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan


mengolah informasi

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://modelpembelajaran1.wordpres...> id: 79

yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan

berkomunikasi." Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan

bahwa pembelajaran Jigsaw memiliki kegunaan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, karena pada pembelajaran Jigsaw siswa memiliki lebih

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://elfalasy88.wordpress.com/20...> + 2 resources! id: 80

banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan

mengemukakan pendapat dari hasil tersebut. Langkah-


 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 9 resources! id: 81

langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Langkah-langkah model

pembelajaran tipe Jigsaw

menurut Hamdayama (2014: 88-89) adalah sebagai berikut. Membentuk

 **Plagiarism detected: 0.55%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 12 resources! id: 82

kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang.

Tiap orang dalam kelompok diberi subtopik yang berbeda.

Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.


 **Plagiarism detected: 0.55%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 9 resources! id: 83

Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut

Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.


Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.

Sejalan dengan pendapat Stephen, Sikes, and Snapp (dalam Rusman, 2012: 220)

 **Plagiarism detected: 0.09%** <https://elfalasy88.wordpress.com/20...> + 4 resources! id: 84


langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw adalah:

Siswa dikelompokkan ke dalam 1-5 anggota tim. Tiap orang dalam tim diberi bagian yang berbeda. Tiap

 **Plagiarism detected: 0.5%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 5 resources! id: 85

orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian atau subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusika


n subbab mereka. Setelah selesai diskusi sebagian tim ahli,

 **Plagiarism detected: 0.43%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 5 resources! id: 86

tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang

mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-

sungguh. Tiap tim ahli mempersentasikan hasil diskusi. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran tipe Jigsaw yaitu 1) guru membentuk kelompok heterogen beranggotakan 4-6 orang, 2) setiap orang dalam kelompok diberi bagian subtopik yang berbeda, 3) setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 10 resources! id: 87

masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan

bergabung di kelompok ahli, 4)

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 9 resources! id: 88

kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik

tersebut,

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://www.scribd.com/document/379...> + 3 resources! id: 89

5) anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing untuk

bergantian menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya tentang subbab yang mereka kuasai, 6) setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 5 resources! id: 90

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw

M

odel pembelajaran Jigsaw menurut Hamdayama (2014: 89-90) memiliki beberapa kelebihan berikut:

 **Plagiarism detected: 0.68%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 11 resources! id: 91

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

Sedangkan menurut Wardani (2002: 87) model pembelajaran Jigsaw memiliki kelebihan sebagai berikut: Jigsaw lebih menitik beratkan pada suasana yang dapat memberikan para siswa bersifat aktif dan saling berpendapat.

Siswa didorong untuk mampu berinteraksi sosial dengan temannya secara baik

Secara individual, siswa dapat bertanggung jawab, aktif dan kreatif.

Dari pendapat di atas dapat dikatakan model pembelajaran Jigsaw memiliki kelebihan yaitu

suasana kelas lebih hidup, dengan adanya kelompok ahli yang bersifat aktif dan saling berpendapat


memperlancar dalam melaksanakan tugas pembelajaran, disamping itu dengan adanya kelompok ahli bersifat

aktif dan saling berpendapat, disamping itu model Jigsaw menjadikan siswa lebih kreatif, pemerataan materi

dapat dicapai dengan waktu yang lebih singkat dan model ini dapat melatih siswa dalam berbicara dan


berpendapat (berkembangnya keterampilan komunikasi). Sedangkan kekurangan model pembelajaran

jigsaw menurut Hamdayama (2014: 90) di antaranya berikut ini:

 **Plagiarism detected: 0.19%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 8 resources! id: 92

Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya

diskusi. Pembagian

 **Plagiarism detected: 0.34%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 8 resources! id: 93

kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua.

Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses


pembelajaran. Selanjutnya menurut Wardani (2002: 87) model pembelajaran Jigsaw memiliki kekurangan sebagai berikut:

Tidak hidupnya suasana kondusif dalam kelompok membuat siswa yang tergabung dalam kelompok tersebut kurang berani mengungkapkan pendapat ataupun bertanya.

Memerlukan waktu yang cukup lama dan persiapan yang matang dalam mempersiapkan bahan ajar dan LKS.

Dari pendapat di atas kelemahan pada model pembelajaran Jigsaw yaitu dalam persiapan pembelajaran

membutuhkan waktu yang cukup lama,

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 8 resources! id: 94

siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi,

pengelompokan yang anggotanya kurang heterogen akan melemah dan menghadapi banyak kesulitan dan siswa yang tidak biasa berkompetisi akan kesulitan mengikuti pembelajaran. Cara Mengatasi Kelemahan Model Pembelajaran Jigsaw

Bertolak dari hasil kajian tentang kelemahan model pembelajaran Jigsaw sebagaimana dipaparkan di atas, maka

untuk mengatasi kelemahan model Jigsaw bisa dilakukan dengan: a) Jauh-jauh sebelumnya guru

harus sudah menyiapkan segala keperluan untuk pembelajaran, b) Guru melakukan pendampingan secara

intensif pada siswa yang kurang aktif dalam kelompok, c) guru semaksimal mungkin membentuk kelompok

dengan anggota yang heterogen. Komparasi TGT dan Jigsaw

Model pembelajaran TGT dan Jigsaw merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar dalam

kelompok kecil, melatih kerjasama siswa, tanggung jawab siswa, dan keberanian siswa sehingga membuat

suasana kelas menjadi hidup.

Tabel

4.1 Perbandingan

TGT dan Jigsaw

Aspek

TGT

Jigsaw

Komentar

1

Kegunaan Model TGT dapat membuat siswa mempunyai rasa tanggung jawab, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda, bersaing secara sehat dan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Model pembelajaran Jigsaw dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa karena pada model pembelajaran Jigsaw siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat.

Model TGT dapat membuat siswa aktif dan bersaing secara sehat sedangkan pada model jigsaw lebih dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi. 2

Kelebihan dan kelemahan

Kelebihan model TGT yaitu dapat membuat siswa senang, aktif dan bersemangat serta membuat siswa memiliki rasa kebersamaan pada saat belajar sebagai tim, selain itu model TGT memiliki beberapa kelemahan yaitu penerapannya membutuhkan waktu yang lama, tidak semua materi cocok untuk model pembelajaran ini, sulit menentukan kelompok yang heterogen. Kelebihan model Jigsaw yaitu dapat membuat kelas lebih hidup, siswa lebih kreatif dan melatih siswa untuk berani berbicara dan berpendapat. Selain itu model Jigsaw memiliki kelemahan yaitu dalam persiapannya membutuhkan waktu yang lama, siswa yang aktif mendominasi diskusi, dan kelompok yang anggotanya kurang heterogen akan melemah dan mengalami banyak kesulitan. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu dapat membuat siswa aktif dan bersemangat dalam pembelajaran sedangkan pada model pembelajaran Jigsaw lebih melatih siswa untuk berani berbicara dan berpendapat. 3

Langkah-langkah

langkah-langkah


pembelajaran TGT sebagai berikut: 1) Penyajian materi,

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://core.ac.uk/display/14521079...>

id: 95

2) Pembentukan kelompok secara heterogen, 3)


Siswa memilih nomor yang di dalamnya berisi pertanyaan, 4) Guru memulai tournament 5) Guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang dan memberi penghargaan pada kelompok yang berhasil memenuhi kriteria. Langkah-

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://modelpembelajaranblog.wordpress...> + 8 resources!

id: 96

langkah model pembelajaran Jigsaw adalah sebagai berikut:

1) Guru membentuk kelompok heterogen, 2) Setiap orang dalam kelompok diberikan subtopik yang berbeda, 3) Setiap kelompok mendiskusikan subtopik

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 10 resources!

id: 97


masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan

bergabung di kelompok ahli, 4)

 **Plagiarism detected: 0.24%** <https://modelpembelajarankooperatif...> + 9 resources!

id: 98

Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut,

 **Plagiarism detected: 0.17%** <https://zainguru.blogspot.com/2013/...> + 3 resources!

id: 99

5) Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan

untuk bergantian menjelaskan subtopik yang mereka kuasai, 6) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.

Model TGT siswa diajak untuk berkompetisi atau lomba yang dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, jika pada Jigsaw siswa lebih diberi kebebasan dalam belajar secara kelompok dan menjelaskan kembali materi yang dikuasai kepada anggota kelompok. Kajian Terdahulu P

eneliti Marfuah, Alamat jurnal dari Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Volume 26, Nomor 2, Desember 2017. Dengan judul Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, kemudian hasil penelitian menggunakan model Jigsaw yaitu dapat memancing rasa ingin tahu peserta didik tentang konsep atau materi, penguasaan kompetensi pembelajaran dengan kategori baik mengalami peningkatan signifikan, kategori cukup (C) dalam siklus sebelumnya meningkat menjadi kategori Amat Baik (AB) pada siklus III. Dengan demikian model Jigsaw selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pene

liti Nany Andita Putri, Alamat jurnal dari Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 tahun ke-7 2018. Dengan judul

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://docplayer.info/72537412-Iss...>

id: 100

Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui penerapan


pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang, dengan hasil penelitian menunjukkan penerapan TGT

 **Plagiarism detected: 0.15%** <https://jatengpos.co.id/hasil-belaj...> + 5 resources!

id: 101

dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri

Gombang.

 **Plagiarism detected: 0.12%** <https://docplayer.info/61180966-Upa...>

id: 102

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari kegiatan

pra tindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 26,31% pada akhir siklus I meningkat menjadi 42,10%, pada akhir siklus II meningkat menjadi 78,94%. Hasil belajar afektif juga menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 62,55% meningkat di siklus II menjadi 79,20%. Dengan demikian tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa. De

ngan demikian menggunakan metode penelitian kajian literatur yang berdasarkan dari hasil tabel komparasi dan diperkuat hasil penelitian yang relevan di atas dapat dilihat bahwa model pembelajaran TGT dan Jigsaw keduanya memiliki kegunaan untuk dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Namun dalam penerapannya bila diterapkan pada pembelajaran IPS untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi model pembelajaran TGT lebih rumit karena terdapat kompetisi yang dimungkinkan sangat memakan waktu dan agak sulit menjelaskan tata cara dan aturan permainan, dan kadang seringkali dalam praktik penerapannya belum tentu atau kurang sesuai dengan ketentuan, sedangkan model Jigsaw dipertimbangkan lebih efektif bila diterapkan pada pembelajaran IPS untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, karena pada model Jigsaw siswa lebih banyak memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya terlebih dengan adanya kelompok ahli yang dapat mempermudah pemerataan penguasaan materi. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sebuah kajian atau studi literature. Kajian literatur yaitu kajian penelitian yang mengkaji dari beberapa literatur seperti buku, jurnal, artikel yang kemudian disimpulkan menjadi satu atau dianalisis. Dijelaskan oleh Karyani (2015: 3) "Kajian literatur memberikan tinjauan mengenai sesuatu yang telah dibahas oleh peneliti atau penulis, teori dan hipotesis yang mendukung, permasalahan penelitian yang diajukan metodologi yang sesuai". Kajian literatur tidak cukup dengan hanya memberikan sebuah rangkuman saja tetapi juga memberikan penilaian dan menunjukkan hubungan antara bahan-bahan yang berbeda sehingga dapat memunculkan sebuah tema. T

ujuan dari kajian literatur yaitu untuk menulis sebuah buku, jurnal maupun artikel yang diperkenalkan pada kajian baru dalam sebuah topik tertentu, untuk kepentingan penelitian sendiri serta memperkaya wawasan pada topik penelitian. Maka dapat dipahami bahwa kajian literatur merupakan suatu bagian penting dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk menulis sebuah makalah, buku, jurnal, artikel yang diperkenalkan pada kajian baru dalam sebuah topik tertentu. SIMPULAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS)


 **Plagiarism detected: 0.1%** <http://eachzmmh.queerstream.xyz/sosi...>

id: 103

adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan

sosial, kemanusiaan dan masalah-masalah yang timbul di masyarakat.

IPS mengandung materi tentang kehidupan sosial dan lingkungan serta masalahnya yang berkaitan dengan sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi maupun budaya. Pembelajaran IPS bertujuan untuk

 **Plagiarism detected: 0.41%** <https://akhmadsudrajat.wordpress.co...> + 6 resources!

id: 104

membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Agar tujuan pembelajaran IPS tercapai maka diperlukannya adanya keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi sangat penting dikuasai oleh siswa karena menjadi dasar dalam memberikan atau menerima sebuah informasi.

Untuk mengembangkan hal tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang inovatif yakni TGT dan Jigsaw. Dari beberapa model pembelajaran, berdasarkan pertimbangan yang matang maka 2 model dirasa cocok untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam pembelajaran IPS. Walaupun kedua model dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, akan tetapi model Jigsaw dipertimbangkan lebih efektif bila diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, karena pada model Jigsaw siswa lebih banyak memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian, bertolak dari hasil kajian teoritik perbandingan pada kedua model pembelajaran yakni TGT dan Jigsaw,

 **Plagiarism detected: 0.1%** <https://ainamulyana.blogspot.com/20...>

id: 105

maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

Jigsaw lebih efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPS dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi. DAFTAR PUSTAKA

Darsono, dan Widya Karmilasari.

2017.

 **Plagiarism detected: 0.24%** <http://ejournal.umm.ac.id/index.php...>

id: 106

Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial

. <https://www.usd.ac.id>

<https://www.usd.ac.id> (diunduh 14 Mei 2020) Elmi, Bahrul. 2014.



<p> Plagiarism detected: 0.12% https://bagawanabiyasa.wordpress.co... + 2 resources!</p>	id: 107
Penggunaan	
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa Volume 3 Nomor 6.Hamdayama, Jumanta.	
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://bagawanabiyasa.wordpress.co...</p>	id: 108
2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.Huda, Miftahul. 2013. Model Model Pembelajaran dan Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Karyani, dwi dkk. 2015. Metodologi Penelitian Kajian Literatur. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.Majid, Abdul. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.Marfuah.	
2017. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik	
<p> Plagiarism detected: 0.1% https://www.scribd.com/document/379...</p>	id: 109
melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.	
http://ejournal.upi.edu/index.php/jpis http://ejournal.upi.edu/index.php/jpis (diunduh 18 Mei 2020)Rahmad. 2016. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. https://media.neliti.com https://media.neliti.com (diunduh 14 Mei 2020)Rohaniawati, Dede. 2018. Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu. http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad (diunduh 18 Mei 2020)Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran. Depok: Rajagrafindo Persada.Rusmiati, Dede. 2020. Perkembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. https://osf.io/preprints/inarxiv/dsba2/ https://osf.io/preprints/inarxiv/dsba2/ (diunduh 9 Mei 2020)Shoimin, Aris.	
<p> Plagiarism detected: 0.17% https://bagawanabiyasa.wordpress.co... + 2 resources!</p>	id: 110
2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz	
Media.Siska, Yulia. 2016. KONSEP DASAR IPS. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning: Teori,Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.Slavin, Robert E. 2015. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa	
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://www.scribd.com/document/379... + 4 resources!</p>	id: 111
Media.Suprijono, Agus. 2012. Metode dan Model-Model Mengajar. Bandung: Alfabeta.Susanto, Ahmad. 2013.	
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://docplayer.info/146014470-Ke...</p>	id: 112
Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.Trianto. 2011. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.Wardani. 2002. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.Peraturan	
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://sekolahsd.com/2018/06/07/st...</p>	id: 113
Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016, Tentang Standar Isi https://bnsp-indonesia.org https://bnsp-indonesia.org (diunduh 29 Juni 2020)	
<p> Plagiarism detected: 0.12% https://docplayer.info/68383411-Upa...</p>	id: 114
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional https://sipuu.setkab.go.id https://sipuu.setkab.go.id (diunduh 27 April 2020)Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen https://sipuu.setkab.go.id https://sipuu.setkab.go.id (diunduh 27 April 2020)21	

