

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Aditya Agung Permana^{1*}, Ahmad Sudirman², Alben Ambarita³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

³FKIP Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Caturtunggal Yogyakarta

**email*: Aditagung58@gmail.com, Telp. +6289631590145

Abstract: Increased Activity and Learning Outcomes of IPS Through Cooperative Learning Model Type Jigsaw

The aim of this research was to improve the activities and learning outcomes of IPS cooperative learning model with jigsaw type in fourth grade students A SDN 05 West Metro. This research use classroom action research and the subject was fourth grade student of class IVA. The data collection is done by observation and test, using observation sheets and test questions. The collected data were analyzed by qualitative and kuanitative data analysis. Research result show that implementation of cooperative learning model with jigsaw type can increase activity and study result of student.

Keyword: jigsaw,, activity, study result

Abstrak: Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas IVA SDN 05 Metro Barat. Jenis penelitian ini adalah PTK dan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVA. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes, menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: jigsaw, aktivitas, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan adanya pendidikan maka akan membentuk masyarakat yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan. Melalui pendidikan inilah suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, pendidikan juga dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk generasi muda dimasa yang akan datang. Keberhasilan pembangunan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan. Karena dengan pendidikan yang baik manusia dapat mencapai kesejahteraan hidup, mengembangkan potensi dirinya, mewujudkan kehidupan lebih baik dan berpartisipasi secara lebih aktif dalam pembangunan. Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa sekolah dasar adalah pelajaran IPS. Menurut Sriyanto (2014b) IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan pederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antopologi, dan Ekonomi. Menurut Skeel (1995: 11) IPS (*social studies*) bertujuan untuk membantu mengembangkan konsep diri dengan baik, global dan multikultur, proses sosialisasi ekonomi, politik dan sosial, membangun pengetahuan tentang masa lalu dan sekarang sebagai dasar pengambilan

keputusan, membangun keterampilan *problem solving*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 05 Metro Barat, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas antara lain, guru belum maksimal menggunakan model pembelajaran ditandai dengan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam hal mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, berkerjasama dalam kelompok dan menyimpulkan materi pelajaran. pembelajaran masih didominasi oleh guru dan guru hanya berorientasi pada materi yang ada pada buku sehingga guru kurang mengembangkan pengetahuan siswa. Siswa kurang antusias dalam menerima pembelajaran karena guru hanya menyajikan materi melalui ceramah, tanya jawab dan penugasan tanpa menggunakan media/alat pendukung pembelajaran dan pembelajaran tidak didukung oleh model pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan mid semester ganjil siswa kelas IV A bahwa, dalam pembelajaran IPS terdapat 62% siswa yang belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 72.

Dalam masalah ini, diperlukan suatu perbaikan pembelajaran untuk mengatasi pembelajaran yang belum maksimal. Perbaikan dalam proses pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Maka salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal adalah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Johnson & Johnson (1994),

cooperative learning adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bekerja dalam tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama. Model *cooperative learning* mempunyai banyak tipe dalam penerapannya. Namun model *cooperative learning* tipe *Jigsaw* dirasa tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa.

Kurniasih & Sani (2016: 24) *jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Selain itu, Arends R.I (1997) model *cooperative learning* tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang membentuk beberapa anggota dalam satu kelompok siswa untuk bisa bertanggung jawab atas materi yang telah disampaikan dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Dalam model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan. Kurniasih & Sani, (2016: 27) menyatakan dalam pelaksanaan *jigsaw* siswa bekerja melalui enam langkah, yaitu: (1) persiapan, (2) penjelasan materi, (3) guru membagi siswa kedalam kelompok asal dan ahli, (4) rencana kegiatan, dan (6) evaluasi. Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Kurniasih & Sani (2016: 25-27) mengemukakan bahwa kelebihan *jigsaw* adalah mempermudah pekerjaan guru karena sudah ada kelompok ahli dalam menjelaskan materi kepada teman-temannya, pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu

singkat, melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat. Sedangkan kelemahan *jigsaw* adalah siswa yang aktif lebih cenderung mendominasi, siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir akan mengalami kesulitan, siswa yg cerdas cenderung merasa bosan, siswa yang tidak biasa berkompetisi akan sulit mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas belajar. Bower (1987: 150) belajar adalah perubahan yang relatif tetap dalam perilaku yang terjadi karena adanya pengalaman-pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut diiringi dengan aktivitas belajar yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2013: 101) aktivitas belajar merujuk pada kegiatan belajar di mana siswa terlibat langsung atau berpartisipasi aktif, yang sering disebut sebagai belajar dengan bekerja. Dari kegiatan belajar dan aktivitas belajar diperoleh hasil belajar. Menurut Nawawi dan K. Brahim (dalam Susanto 2013: 5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Bloom (dalam Sudjana 2013: 22-23) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kualitas dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kinerja guru sebagai pendidik dan pengajar. Menurut Isjoni (2007: 122) bahwa kinerja guru pada umumnya tampak dalam tiga kecenderungan, yaitu yang terpusat

pada guru, pada siswa, dan pada bahan pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV A SD Negeri 05 Metro Barat.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Reserch*. McNiff (1992: 1) penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri dan hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat dan pengembangan dan perbaikan pembelajaran..

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 05 Metro Barat, yang beralamatkan di Jl. Soekarno-Hatta No.126 Kelurahan Mulyojati Kecamatan Metro Barat Kota Metro. Penelitian ini diawali dengan melaksanakan observasi pada bulan November 2016, sedangkan penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2017.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV A SD Negeri 05 Metro Barat dengan jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 20 orang, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Prosedur

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus yang berlangsung selama dua siklus sampai tujuan pembelajaran tercapai. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Teknik Pengumpul Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari dua teknik, yaitu non tes dan tes. Pengumpulan data pada teknik nontes ini berupa data kualitatif dengan variabel berupa kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa. Pengamatan pada variabel kinerja guru yaitu dengan cara memberikan *ceklist* skor pada setiap aspek penilaian, sedangkan pengamatan pada variabel aktivitas siswa dengan memberikan skor, dan hasil belajar afektif, dan psikomotor siswa dilakukan dengan cara memberikan *ceklist* skor pada aspek yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa melalui tes formatif. Teknik tes digunakan dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan memberikan soal berbentuk pilihan ganda dan uraian di akhir pertemuan pada setiap siklus.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif

digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas belajar, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar kognitif siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah persentase jumlah aktivitas siswa yang dalam kategori aktif mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, sehingga siswa yang aktif mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut dan persentase hasil belajar pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, sehingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas dengan KKM 72.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan kolaboratif dengan guru wali kelas IV A dan teman sejawat sebagai observer. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan 2 siklus dimulai 15 Maret 2017 sampai dengan 23 Maret 2017 sebanyak empat kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 15 Maret 2017 dan 16 Maret 2017 dengan materi pokok “Pentingnya Koperasi dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat”. Siklus II dilaksanakan juga dalam dua kali pertemuan pada tanggal 22 Maret 2017 dan 23 Maret 2017 dengan materi pokok “Pentingnya Koperasi dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat”.

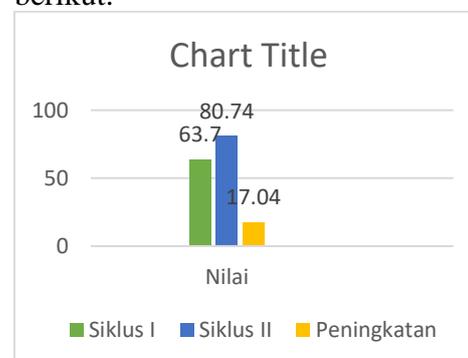
Tahapan pertama dalam penelitian tindakan kelas adalah melakukan perencanaan perbaikan pembelajaran dengan merancang kegiatan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan rancangan perbaikan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai dengan kegiatan penutup. Tahap ketiga yaitu menganalisis hasil pengamatan kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif, psikomotor, dan kognitif siswa. Tahapan keempat adalah melakukan tindakan refleksi pada setiap akhir siklus untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran.

Hasil analisis kinerja guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi kinerja guru.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Kinerja Guru	63,70	80,74
2	Katagori	Baik	Sangat Baik
3	Peningkatan	17,04	

Agar lebih jelas, peningkatan kinerja guru disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Grafik rekapitulasi kinerja guru

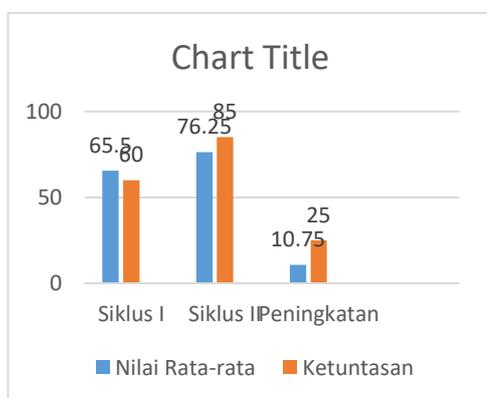
Peningkatan kinerja guru yang telah dialami guru merupakan sebuah prestasi bagi dirinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah dan Aswan (2006: 120) bahwa kinerja guru adalah kemampuan yang ditunjukkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan memilih model dan metode pembelajaran agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas belajar siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	65,50	76,25
2	Ketuntasan Klasikal	60%	85%
3	Peningkatan	10,75	25

Untuk memperjelas data tabel di atas, peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik rekapitulasi aktivitas belajar siswa.

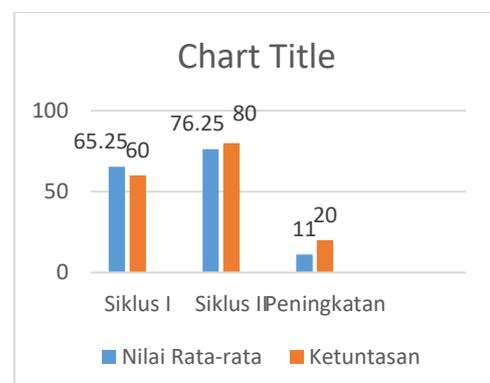
Dilihat dari hasil rekapitulasi aktivitas siswa, menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniasih dan Sani (2016: 24) model *cooperative learning* tipe *jigsaw* memotivasi dan mendorong siswa agar aktif dalam proses belajar mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil belajar pada ranah afektif diperoleh rekapitulasi yang menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar afektif siswa pada setiap siklusnya. Data rekapitulasi hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	65,25	76,25
2	Ketuntasan Klasikal	60%	80%
3	Peningkatan	11	20

Untuk memperjelas data tabel di atas, peningkatan hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



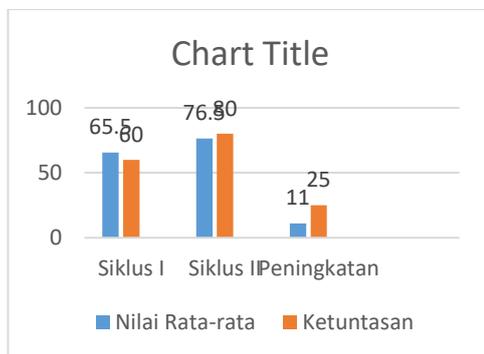
Gambar 3. Grafik rekapitulasi hasil belajar afektif siswa.

Berdasarkan analisis hasil belajar pada ranah psikomotor siswa diperoleh rekapitulasi nilai yang menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II. Data rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	65,50	76,50
2	Ketuntasan Klasikal	60%	85%
3	Peningkatan	11	25

Agar lebih jelas, peningkatan hasil belajar psikomotor siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4. Grafik rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa.

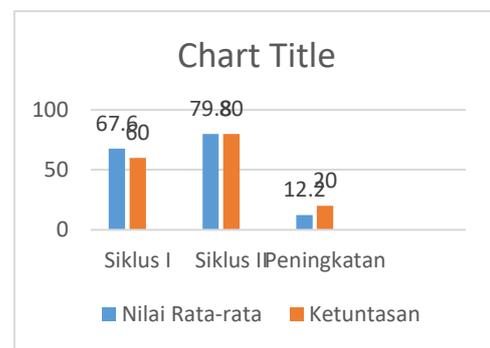
Berdasarkan analisis hasil belajar pada ranah kognitif diperoleh rekapitulasi yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada setiap siklusnya.

Data rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	67,6	79,8
2	Ketuntasan Klasikal	60%	80%
3	Peningkatan	12,2	20

Agar lebih jelas, peningkatan hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 5. Grafik rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa.

Pembahasan

Berdasarkan tabel 1. diperoleh keterangan bahwa pada siklus I nilai kinerja guru yang diperoleh adalah sebesar 63,70 dengan katagori “Baik” dan mengalami peningkatan sebesar 17,04 pada siklus II sehingga nilai kinerja guru pada siklus II mencapai 80,74 dengan katagori “Sangat Baik”.

Berdasarkan tabel 2, diketahui aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 65,50 dan pada siklus II meningkat menjadi 76,25 dengan nilai peningkatan sebesar 10,75. Adapun ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa siklus I adalah 60% kemudian meningkat

menjadi 85% pada siklus II dengan nilai peningkatan sebesar 25%.

Berdasarkan tabel 3. diketahui nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa siklus I sebesar 65,25, siklus II mendapat nilai rata-rata sebesar 76,25. Nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11. Ketuntasan klasikal hasil belajar afektif siswa siklus I sebesar 60%. Pada siklus II mendapat ketuntasan hasil belajar afektif secara klasikal sebesar 80%. Ketuntasan klasikal hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20%.

Berdasarkan tabel 4. diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa siklus I sebesar 65,50 dan siklus II mendapat nilai rata-rata sebesar 76,50. Nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11. Ketuntasan klasikal hasil belajar psikomotor siswa siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 85%. Ketuntasan klasikal hasil belajar psikomotor siswa meningkat sebesar 25%.

Berdasarkan tabel 5. diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 67,6 dan pada siklus II sebesar 79,8. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II adalah 12,2. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 60% dan pada siklus II memperoleh hasil 80%. Ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20%.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan, diketahui bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS, dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar afektif, psikomotor, dan kognitif siswa. Selain itu, berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai yaitu persentase ketuntasan siswa dalam ranah afektif, psikomotor, dan kognitif serta aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga siswa yang tuntas mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* memiliki pengaruh kuat terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut membuktikan pendapat Kurniasih dan Sani (25-27) mengemukakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat. Selain itu, penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* juga sesuai dengan penelitian relevan dari Apriyanto (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V A SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2011/2012” dan penelitian relevan dari Maslucah (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Pamotan Porong Sidoarjo”. Kedua penelitian tersebut membuktikan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dalam penerapan model *jigsaw*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV A SD

Negeri 05 Metro Barat. Peningkatan tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu persentase aktivitas dan hasil belajar afektif, psikomotor, dan kognitif siswa pada akhir penelitian mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa dalam kelas tersebut dengan KKM 72.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada penelitian melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* siswa kelas IV A di SD Negeri 05 Metro Barat dapat diperoleh kesimpulan yaitu: penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65,50 dan siklus II sebesar 76,25 dengan peningkatan 10,75, sedangkan presentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60% dan siklus II sebesar 85% dengan peningkatan 25 % (kategori “Sangat Aktif”).

Penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar meliputi 3 ranah yaitu ranah afektif, psikomotor, dan kognitif. Pada siklus I, nilai rata-rata afektif siswa sebesar 65,25 dan Siklus II sebesar 76,25 dengan peningkatan 11, sedangkan presentase klasikal pada Siklus I sebesar 60% (kategori “Cukup Baik”) dan Siklus II sebesar 80% (kategori “Baik”) dengan peningkatan 20%. Nilai rata-rata psikomotor siswa siklus I sebesar 65,50 dan siklus II sebesar 76,50 dengan peningkatan 11, sedangkan presentase klasikal pada siklus I sebesar 60% (kategori “Cukup Terampil”) dan siklus II sebesar 85% (kategori “Sangat Terampil”). Nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I

sebesar 67,6 dan siklus II sebesar 79,8 dengan peningkatan 12,2, sedangkan presentase klasikal pada siklus I sebesar 60% (kategori “Cukup Tinggi”) dan siklus II sebesar 80% (kategori “Tinggi”) dengan peningkatan sebesar 20%.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyanto, Ferry. 2012. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V A SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2011/2012*. Lampung. Universitas Lampung.
- Arends, Richardl. 1997. *Classroom Instructional Management*. New York. The Mc Graw-Hill Company.
- Bower H.G & Hilgard, E.R. (1987). *Teori Of Leraning*. New Delhi. Prentice-Hall Of India Private Limited.
- Dorothy J. Skeel. (1995). *Elementary Social Studies-Challenger For Tomorrow's world*. United States Of America. Harcourt Brace Collage Publisher.
- Djamarah & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Isjoni. 2007. *INTERGRATED LEARNING Pendekatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Pekanbaru. Falah Production.
- Johnson, D.W & Johnson, R.T. (1994). *Learning Together And Alone, Cooperative, Competitive, And*

- Individualistic Learning (4th Ed)*. Boston. Allyn And Bacon.
- Kurniasih Imas dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Untuk Peningkatan. Profesionalitas Guru*. Yogyakarta. Kata Pena.
- Maslucan, Yeni. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Pamotan Porong Sidoarjo*. Surabaya. Universitas Surabaya.
- McNiff, Jean. (1992). *Action Research; Principles and Practice*. London. Routledge.
- Sriyanto (2014b). *Perilaku Asertif dan Kecenderungan Kenakalan Remaja Berdasarkan Pola Asuh dan Peran Media Massa*. Jurnal Psikologi. Volume 41 Hal. 74-78
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. PT. Fajar Interpretama.