

EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SDN BIBIS BANGUNJIWO KASIHAN BANTUL YOGYAKARTA

TAHUN AJARAN 2015-2016

Oleh :

Teguh Eko Pamuji

PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

e-mail: teguheko05@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan diterapkan model pembelajaran ini, efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana efektifitas model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2015-2016? Dengan tujuan penelitian yaitu efektifitas penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa di kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta.

Penelitian ini adalah *quasi* eksperimen (eksperimen semu). Sampel penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV B SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta yang berjumlah 56 siswa. Pemilihan satu kelas yaitu kelas IV A dijadikan sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B dijadikan kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif statistik dengan teknik uji-t menggunakan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini diketahui dari uji *t* prestasi belajar siswa dengan nilai sig. (*2-tailed*) baris *equal variances assumed* sebesar 0,002 atau $0,002 < 0,05$. Selain itu dilihat dari nilai *t* hitungannya adalah 3,219 lebih besar dari *t* tabel yaitu 2,010 atau $3,219 > 2,010$. (2) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih efektif dari pada menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini diketahui Ditunjukkan dengan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata rata *post-test* 86,87, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *post-test* 76,89.

Kata Kunci : Efektivitas model kooperatif tipe *jigsaw*, Prestasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine whether to apply this learning model, effective in improving learning achievement IPS. Formulation of the problem posed in this research is how the effectiveness of the model of cooperative learning *jigsaw* to achievement IPS in grade IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta 2015-2016 school year? With the aim of research is the effectiveness of the use of models of cooperative learning *jigsaw* to IPS on student achievement in fourth grade SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul, Yogyakarta.

This is a quasi-experimental study (quasi-experimental). The samples were students of class IV A and IV B SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta totaling 56 student. Selection of one class is a class IV A as class control while class IV B used as the experimental class. Analysis of the data used in this study is a statistical method that is T test with a significance level of 0.05.

The study concluded that (1) there is a difference between the control group with the experimental class. It is known from Presti students' *t* test with sig. (*2-tailed*) lines of equal variances assumed of 0.002 or $0.002 < 0.05$. Additionally seen from the value of 3.219 *t* count is greater than *t* table is 2.010 or $3.219 > 2.010$. (2) The *jigsaw* cooperative learning model is more effective than using the teaching method of lecture. It is known Appointed to the value of the average *post-test* experimental class higher than the control class. Experimental class had *post-test* average of 86.87, while the control group had an average *post-test* score 76.89.

Keywords : Effectiveness of cooperative models *jigsaw* , Achievement

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pembelajaran bukan hanya terletak pada guru saja melainkan banyak aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Sebagai contoh, faktor internal dan eksternal. Faktor internal lebih banyak mendominasi karena faktor ini datang dari dalam diri siswa itu sendiri, siswa kurang bersemangat belajar, kurangnya motivasi dan kesulitan menangkap materi yang diberikan oleh guru. Selain internal aspek lain yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran juga berasal dari faktor eksternal, seperti guru, media pembelajaran dan atau metode yang digunakan oleh guru pada saat mengajar.

Penggunaan metode dan juga model pembelajaran akan berpengaruh pada efektivitas pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Hal itu berkaitan dengan tingkat ketepatan model dan juga media yang digunakan untuk menyampaikan materi dan atau pembelajaran di dalam kelas. Pengaruh model pembelajaran untuk tingkat efektifitas akan dilihat dari hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan. Selain itu efektifitas juga bisa dilihat dari suasana belajar siswa di kelas.

Penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan **“Model Kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta”** merupakan penelitian penerapan model pembelajaran pada siswa untuk pembelajaran di dalam kelas. Sebagai penelitian penerapan model pembelajaran tentu saja akan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian sekaligus sekolah sebagai mitra peneliti dalam penelitian tersebut. Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian kuantitatif bentuk eksperimen penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV. Keberhasilan proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari guru sebagai salah satu sumber belajar. Dalam pembelajaran tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik serta melatih siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Sebagai seorang guru harus mampu menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dengan tepat dan cermat sehingga informasi tersebut dapat dipahami oleh siswa dengan mudah dan tepat pula. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode secara variatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Komunikasi baik antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sangat menunjang keberhasilan belajar siswa. Tanpa komunikasi yang baik antara guru dan siswa proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan efektif. Salah satu cara upaya agar tercipta

suasana yang kondusif yaitu dengan model pembelajaran. Hal itu dilakukan karena pembelajaran IPS khususnya untuk kelas IV masih belum efektif. Hal tersebut dapat diindikasikan dari beberapa hal seperti suasana belajar siswa masih belum kondusif dan pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan belum terlaksana secara maksimal.

Sebagai gambaran tentang efektifitas pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *jigsaw* maka peneliti merujuk pada beberapa pembelajaran yang telah menggunakan tipe *jigsaw* sebagai model pembelajaran. Model *jigsaw* pada pembelajaran memang sudah digunakan dalam beberapa pembelajaran seperti pembelajaran IPA. Pada penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw* memang diperoleh hasil yang maksimal dari pembelajaran baik dilihat dari aspek hasil belajar dan juga suasana pembelajaran. Hasil dari pembelajaran menjadi efektif karena penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw*. Hal itu dikarenakan pembelajaran yang dilakukan berjalan secara efektif.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti peroleh pada saat observasi di kelas IV SD Negeri Bibis, mata pelajaran IPS kelas IV pada semester II Tahun Ajaran 2014-2015. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dan biasanya siswa kurang aktif dan merasa bosan hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Tidak tercapainya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor dan salah satunya yaitu faktor yang mempengaruhi yaitu model pembelajaran yang tidak beragam sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa yang berdampak pada hasil siswa. Pembelajaran yang kurang efektif sehingga suasana tidak kondusif dan siswa diam tidak berani bertanya atau gaduh mengganggu temannya. Untuk mengatasi permasalahan di sekolah tersebut peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta tersebut. Selain mengatasi permasalahan pembelajaran, peneliti sekaligus menerapkan dan menguji tingkat efektifitas model kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015-2016

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Bangunjiwo Kasihan adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran yang tidak beragam.
 2. Pembelajaran yang kurang efektif sehingga suasana kelas tidak kondusif dan siswa diam tidak berani bertanya atau gaduh mengganggu temannya, bosan dengan cara mengajar guru yang kurang menarik.
 3. Pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan belum terlaksana secara maksimal.
- C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka peneliti akan fokus pada penelitian yang berkaitan dengan tingkat efektifitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw*. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada efektifitas model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015-2016. SD.

d. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana efektifitas model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2015-2016?

e. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah: Mendeskripsikan efektifitas model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

f. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoretis

- a. Mengembangkan pengetahuan baru dalam bidang pendidikan pada aspek penerapan model pembelajaran pada siswa untuk peningkatan kualitas pendidikan terutama pada hasil belajar siswa.
- b. Informasi untuk mengembangkan penerapan model kooperatif dengan tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV.
- c. Deskripsi tentang penerapan model kooperatif *jigsaw* pada pembelajaran IPS untuk tingkat efektifitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi tenaga pengajar

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan motivasi pembelajaran pada calon pendidik mengenai penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran

IPS pada siswa Kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta.

b. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian dan juga penerapan model kooperatif tipe *jigsaw*

c. Bagi Guru

Bahan masukan dan evaluasi serta wawasan dan pengetahuan tentang permasalahan yang ada dan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pelajaran IPS serta meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Bagi Sekolah

Sebagai sarana meningkatkan pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan prestasi siswa dalam bidang akademik terutama pembelajaran IPS.

KAJIAN TEORI

A. Efektifitas model pembelajaran tipe *jigsaw*

1. Efektifitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki makna tercapainya suatu keberhasilan sesuai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Keefektifan dalam suatu pembelajaran merupakan peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Mohamad Jauhar (2011:163) pembelajaran efektif Pembelajaran dapat dikatakan efektif (*effective* berhasil guna) jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Di samping itu, juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang "didapat" siswa. Guru pun diharapkan memperoleh "pengalaman baru" sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya. Untuk mengetahui keefektifan sebuah proses pembelajaran, maka pada setiap akhir pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dimaksud disini bukan sekedar tes untuk siswa, tetapi semacam refleksi, perenungan yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta didukung oleh data catatan guru. Hal ini sejalan dengan kebijakan penilaian berbasis kelas atau penilaian *authentic* yang lebih menekankan pada penilaian proses selain penilaian hasil belajar. Di satu sisi gurun menjadi pengajar yang efektif karena :

- a. Menguasai materi yang diajarkan.

- b. Mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh.
 - c. Mengharagai siswa dan memotivasi siswa.
- Disisi lain, siswa menjadi pembelajar yang efektif dalam arti:
- a. Menguasai pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi yang diperlukan.
 - b. Mendapat pengalaman yang baru yang berharga.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Penggunaan model pembelajaran adalah salah satu aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan membantu siswa berpikir kreatif. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana guru menyampaikan materi kepada siswa. Berkaitan dengan penyampaian materi itulah peran model pembelajaran akan sangat dibutuhkan sebagai alat guru di dalam pembelajaran. Untuk itu, penelitian yang akan digunakan peneliti menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Model Pembelajaran *jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kemampuan siswa saling bekerjasama dalam satu kelompok belajar. Dari hal tersebut maka pembelajaran dengan model pembelajaran *jigsaw* akan digunakan dengan model pembagian kelompok pada siswa dan setiap kelompok wajib saling memahami materi untuk anggota kelompoknya.

Menurut Isjoni (2009:14) pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pembelajaran kooperatif bersal dari kata "*kooperatif*" yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Dimana sistem belajarnya terdiri kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 anak secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Selain itu menurut Warsono (2013:161) pembelajara kooperatif terkadang disebut juga kelompok pembelajaran (*group learning*), yang merupakan istilah geneeril bagi bermacam prosedur instruksional yang melibatkan kelompok kecil yang interaktif. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas akademik dalam suatu kelompok kecil untuk saling membantu dan belajar besama dalam kelompok mereka serta denag kelompok yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pilihan,

artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efesien serta efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembeljaran yang bisa dijadikan pilhan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu model kooperatif tipe *jigsaw*. Menurut Shoimin, (2014:90) model pembelajaran kooperatif model *jigsaw* menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model *jigsaw* merupakan model belajar 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. Dalam model pembelajaran *jigsaw*, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. adapun langkah pembelajaran model *jigsaw* menurut Rusman, (2008: 203) dalam Shoimin (2014:90) yaitu:

- a. Langkah-Langkah
 - 1) Langkah pertama
Guru merencanakan pembelajaran yang akan menghubungkan beberapa konsep dalam satu rentang waktu secara bersamaan menyiapkan RPP dengan menerepakan model *Jigsaw*.
 - 2) Lankah Kedua
Siapkan *handout* materi pembelajan untuk masing-masing konsep.
 - 3) Langkah Ketiga
Guru menyiapkan kuis sebanyak tiga jenis sesuai materi yang akan siswa pelajari.
 - 4) Langkah Keempat
Bagilah kelas dalam tiga kelompok. Guru menyampaikan pengantar diskusi kelompok dengan menjelaskan secara singkat (1) topik yang akan dipelajari masing-masing kelompok, (2) tujuan dan indikator belajar yang diharapkan, (3) bentuk tagihan tiap kelompok, (4) prosedur kegiatan, (5) sumber belajar yang dapat siswa gunakan. Diskusi dimulai, siswa aktif mempelajari materi, guru menjadi pemantau dan fasilitator. Masing-masing kelompok bersiap untuk mempelajari tiga konsep yang telah ditentukan. Tiap kelompok terbagi dalam subkelompok masing-masing satu *handout*. Pada saat diskusi setiap subkelompok mendalami satu konsep dan masing-masing subkelompok bisa

saling bertanya untuk memperoleh pemahaman. Kelompok ini dalam bahasa Inggris disebut *home groups*. Istilah itu dapat diterjemahkan secara bebas menjadi kelompok belajar. Pada bagian akhir sesi ini setiap kelompok mendalami satu konsep agar dapat menyampaikannya kepada sub-kelompok lain. Setelah memenuhi target waktu dan berdasarkan pemantauan guru siswa telah cukup memahami materi, diskusi ditutup sementara.

- 5) Langkah Kelima
Setiap subkelompok mendalami materi pada *handout* yang menjadi pegangannya. Mendalami fakta, konsep, dan prosedur penerapan konsep agar ilmu yang mereka pelajari dapat disampaikan kembali kepada teman-temannya. Pada fase ini tidak ada interaksi antar subkelompok. Kegiatan refleksi ini merupakan proses peningkatan penguasaan materi untuk menghadapi babak diskusi tim ahli.
- 6) Langkah keenam
Setiap subkelompok yang ahli mengenai konsep ke-1 bergabung dengan ahli konsep ke-1 dari kelompok lain. Begitu juga dengan subkelompok ke-2 dan ke-3 sehingga membentuk struktur. Kelompok ahli. Pada langkah ini siswa kembali berdiskusi. Tiap kelompok membahas satu *handout* materi yang menjadi bidang keahliannya. Di sini terdapat masa kritis yang perlu guru pantau pada tiap kelompok, memastikan bahwa konsep yang siswa kembangkan sesuai dengan yang seharusnya atau tidak mengandung kekeliruan.
- 7) Langkah Ketujuh
Selesai mendalami materi melalui diskusi kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok awal atau kelompok belajar. Hasil dari diskusi pada kelompok ahli dibahas kembali dalam kelompok awal. Pada tahap akhir kegiatan belajar, setiap subkelompok menyampaikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Dengan cara ini seluruh siswa mengulang telaah seluruh materi yang dikuasainya. Setiap anggota kelompok memiliki catatan hasil diskusi pada tahap satu, tahap dua diskusi tim ahli, dan kembali ke kelompok semula.

- 8) Langkah Kedelapan
Guru mengukur hasil belajar siswa dengan tes atau kuis. Guru dapat menilai tingkat ketuntasan belajar dengan cara membandingkan hasil yang siswa capai dengan target yang ditetapkan dalam RPP.

b. Kelebihan

- 1) Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendak sendiri.
- 2) Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.
- 3) Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
- 4) Mampu memadukan berbagai pendapat belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, individual.

c. Kekurangan

- 1) Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunkan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
- 2) Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Berbicara tentang prestasi belajar maka akan dihadapkan pada hasil belajar. Prestasi berasal dari bahasa Belanda "*prestatie*" yang artinya hasil usaha. Prestasi belajar akan berkaitan dengan beberapa hal seperti aspek pengetahuan dan juga hasil dari pengetahuan tersebut dilihat dari tes yang dilakukan pada siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarilah (2012:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun secara kelompok. Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berikutnya adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap,

pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. (Jamil Suprihatiningrum, 2013:14).

Selain pendapat dari Syaiful, pendapat tentang prestasi belajar juga diungkapkan oleh Fathurrohman (2012:117) yang mengungkapkan prestasi belajar ditunjukkan dengan angka dan nilai sebagai laporan hasil belajar peserta didik kepada orang tuanya.

Berasarkan beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari proses belajar peserta didik yang dapat dilihat dari adanya perbedaan pengetahuan maupun tingkah laku yang diwujudkan dalam nilai atau angka berdasarkan hasil tes.

b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek. Adapun aspek yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut.

- 1) Faktor diri dalam diri siswa (*internal*)
Faktor internal ini yaitu faktor jasmani (faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh), faktor psikologi (intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan/kedisiplinan) dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor yang bersal dari luar (faktor eksternal)
Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap prestasi belajar diantaranya faktor keluarga (pola asuh orang tua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum disiplin sekolah, tugas rumah), dan faktor masyarakat (media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Noehi Nasition (Syaiful Bahri Djamarah, 2011:175) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Faktor Lingkungan
Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Di dalam lingkungan anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai yang disebut ekosistem. Selama hidup seseorang individu tidak dapat menghindarkan diri dari lingkungan

alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi antara seorang individu dengan lingkungan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar anak.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental merupakan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semua perangkat tersebut dapat diperdayakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Perangkat pembelajaran tersebut diantaranya kurikulum, program, saran dan fasilitas serta guru.

3) Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya dapat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Aspek fisiologis meliputi kondisi fisik seorang siswa atau individu.

4) Kondisi Psikologis

Belajar adalah prose psikologis, oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Faktor psikologis meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar pada dasarnya meliputi faktor intern (dalam diri siswa) dan faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa).

3. Hakekat Pembelajaran IPS

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan relita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Ahmad Susanto, 2014:138).

Selain pendapat tersebut di atas, pendapat lain mengenai pembelajaran IPS juga disampaikan oleh Susanto, (2014:6) yang berpendapat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Pendapat tersebut memberikan gambaran dan penjelasan tentang apa saja yang dipelajari dalam bidang ilmu IPS tersebut yang mencakup kehidupan sosial seperti adanya unsur sejarah, ekonomi, hukum, politik dan aspek lain yang termasuk di dalam ilmu sosial dan humaniora. Pada dasarnya Ilmu

Pengetahuan Sosial ilmu yang mempelajari tentang ilmu yang ada di masyarakat.

Berbicara tentang pendidikan dan pembelajaran, maka pendidik harus mampu merumuskan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan. Hal tersebut untuk mengarahkan siswa pada hasil yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran itu sendiri. Adapun pembelajaran IPS itu sendiri yaitu memberikan pengetahuan, wawasan berkaitan dengan ilmu sosial serta pembentukan karakter sesuai dengan kehidupan dalam masyarakat. Menurut Sumaryanta, (2011:91), sebagai alat pendidikan, pendidikan IPS di sekolah mempunyai tujuan sebagai berikut 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global. Sementara (Awan Mutakin, 2003:12-13) dalam Susanto (2014:10) mengungkapkan tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keterampilan. Dari dua pendapat tentang tujuan pendidikan IPS tersebut memiliki persamaan pada aspek keterampilan sebagai salah satu tujuan disamping aspek pengetahuan, dan wawasan.

4. Pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pembelajarn IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang di cintai. Selain itu, menurut Gunawan, (2011:56-58) Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun.

5. Ruang lingkup IPS

Menurut Depdiknas (2006), Pembelajaran IPS harus menyesuaikan dengan kemampuan siswa dan juga keadaan lingkungan sekolah dan siswa. Hal tersebut agar dapat materi IPS dapat tersampaikan dengan baik. Adapun ruang lingkup pembelajaran IPS untuk siswa SD masih dalam skla kecil seperti

kehidupan, sikap sehari-hari, lingkungan hidup, budaya dan ekonomi. Hal itu dijelaskan menurut Sumaryanta, (2006:91) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : 1) Manusia, Tempat, Dan Lingkungan, 2). Waktu, Keberlanjutan, Dan Perubahan, 3). Sistem Sosial Dan Budaya. 4) Perilaku Ekonomi Dan Kesejahteraan. Keempat aspek pembelajaran IPS tersebut harus tersampaikan dan dapat dipahami oleh siswa SD sebagai dasar ilmu pengetahuan sosial bagi siswa.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dilihat dari permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru kelas IV SD Negeri Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul setelah penelitian melakukan observasi kelas IV ditemukan bahwa di kelas memiliki permasalahan pembelajaran yang kurang aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Dari masalah tersebut penelitian dan guru kelas melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw* untuk mengukur keberhasilan dalam peningkatan pembelajarannya. Kajian peneliti yang pertama yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Setyaningrum, 2012 mahasiswa PGSD Universitas Negeri Semarang dengan judul “,Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tegalsari 08 Kota Tegal” Dari penelitian dihasilkan data penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 73,95 dengan ketuntasan belajar klasikal 73,69%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 74,60% dengan kriteria tinggi, dan nilai performansi guru 85,21 (A). Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa 81,84 dengan ketuntasan belajar klasikal 78,95%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 81,47% dengan kriteria sangat tinggi, dan nilai performansi guru 92,86 (A). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Cicik Asti Tahapsari, 2011 mahasiswa PGSD Universitas Kristen Satya wacana dengan judul “, Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang materi pengaruhn globalisasi melalui cooperative learning tipe *jigsaw* bagi siswa kelas IV SD Negri Wulung 4 Randu Blatung Kabupaten Blora tahun 2010-2011.” Dengan hasil penelitian yang diperoleh terjadi peningkatan ketuntasan prestasi belajar siswa tersebut terjadi secara bertahap dimana pada kondisi awal siswa yang tuntas sebanyak 8 (40%) pada siklus 1 ketuntasan

belajar siswa meningkat menjadi 15 siswa (75%) dan pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 20 siswa (100%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Randublatung kabupaten blora semester 1 Tahun ajaran 2009 – 2010.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Made Budiawan¹, Ni Luh Kadek Alit Arsani² mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar ilmu fisiologi olahraga” dengan Hasil analisis data pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ sebagai berikut: (1) Prestasi belajar mahasiswa yang diajarkan dengan model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw (mean=60,81) lebih baik dari pada mahasiswa yang diajarkan dengan model konvensional (mean=60,21) diperoleh nilai statistik 7,234 dengan signifikansi 0,002. (2) Prestasi belajar mahasiswa dengan motivasi tinggi (mean=71,05) lebih baik daripada mahasiswa yang belajar dengan motivasi rendah (mean= 50,00) diperoleh nilai statistik 146,905 dengan signifikansi 0,000. (3) Terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata kuliah Ilmu Fisiologi Olahraga diperoleh nilai statistik 12,342 dengan signifikansi 0,001.
4. Penelitian yang dilakukan oleh I Gede Nurjaya dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Jigsaw pada Pembelajaran Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa” penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, UNDIKSHA dengan dihasilkan temuan-temuan berikut. (1) Terjadi peningkatan prestasi mahasiswa dalam (a) kemampuan pemahaman konsep dari 66,53 menjadi 82,86, dan (b) kemampuan aplikatif dari 62,38 menjadi 77,70. Dalam hal tingkat ketuntasan dicapai angka 85,71% untuk pemahaman dan 78,57% untuk kemampuan aplikatif. (2) Model penataan diskusi yang efektif adalah dengan teknik otorita-heterogenitas. (3) Strategi dalam penerapan model kooperatif jigsaw adalah dengan memanfaatkan ‘peer assesment’. Dengan temuan ini, disarankan kepada pengasuh mata kuliah Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya, maupun pengasuh

c. Kerangka Berfikir

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian. Penggunaan dua subjek kelas ini untuk membedakan antara subjek yang dijadikan eksperimen dan dengan kelas yang hanya sebagai kelas kontrol. Pada dasarnya kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen berada dalam kondisi yang seimbang hasil belajarnya. Kelas eksperimen diberi *pre-test* kemudian diberi Model *Jigsaw* selanjutnya diberikan *post-test*. Kelas kontrol diberikan *pre-test* kemudian melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan *post-test*. Membandingkan hasil belajar siswa antara yang diberi Model Kooperatif Learning tipe *jigsaw* pada awal pembelajaran dengan yang melakukan pembelajaran dengan metode ceramah adalah salah satu cara untuk mengetahui seberapa efektif Pembelajaran Model Pembelajaran *Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jika siswa yang diberikan Model *Jigsaw* memperoleh hasil belajar di atas rata-rata, berarti dalam dunia pendidikan benar-benar bermanfaat. Akan tetapi jika siswa yang tidak diberikan Model Kooperatif tipe *Jigsaw* juga memperoleh hasil belajar yang sama, berarti Model tipe *Jigsaw* kurang bermanfaat dalam dunia pendidikan.

d. Perumusan Hipotesis

Model kooperatif tipe *Jigsaw* dinyatakan efektif ditinjau dari prestasi belajar dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Rata-rata nilai prestasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.
- b. Hasil uji-t nilai *post-test* kelas eksperimen menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan tempat penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian tentang peningkatan Efektivitas Model Kooperatif tipe *Jigsaw* Terhadap Prestasi Belajar IPS pada siswa Kelas IV SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta. Adapun waktu untuk pelaksanaan penelitian yaitu Juli – Oktober tahun ajaran 2015-2016.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul yang mencakup dari kelas IV A terdiri dari 28 siswa, dengan rincian 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki sedangkan kelas IV B terdiri dari 28 siswa, dengan rincian 18 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

B. Variabel/parameter penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah

variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2014: 61). Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X adalah model tipe *jigsaw*. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 61) dan dilambangkan dengan huruf Y yaitu prestasi belajar

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul yang berjumlah 281 siswa.

2. Sampel Penelitian

Teknik sampling atau teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dari kelas IV yang berjumlah 56 siswa terdiri dari 2 kelas paralel, kelas IV A sebanyak 28 siswa dan kelas IV B sebanyak 28 siswa. Kelas IV A sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran metode Ceramah dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Peneliti menentukan sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B.

D. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi kelompok kontrol tidak berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dengan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan model tipe *jigsaw* dan kelas kontrol yang menggunakan metode mengajar seperti yang sering dilakukan atau metode ceramah. Kemudian pada kedua kelas dilakukan evaluasi dan dibandingkan antara kelas yang mendapat model tipe *jigsaw* dan kelas dengan metode Ceramah. Dalam kelas eksperimen tersebut apakah mengalami perubahan baik mengalami peningkatan atau penurunan yang terjadi setelah belajar IPS menggunakan tipe *jigsaw* dibandingkan hasil sebelum menggunakan tipe *jigsaw*.

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

1. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat sebelum treatment, atau sebelum perlakuan dilakukan (pretest).
2. Memberikan perlakuan eksperimen kepada subyek eksperimen yaitu berupa penggunaan model tipe *jigsaw*.
3. Memberikan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur prestasi belajar IPS siswa. Teknik yang digunakan juga dapat mengukur seberapa

efektif strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan variabel yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1) Tes

Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD N Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul.

2) Observasi Awal

Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan strategi pembelajaran IPS. Pada lembar observasi berisi pedoman untuk mengamati kegiatan guru saat proses pembelajaran IPS.

3) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengambilan data menggunakan melalui percakapan atau tanya jawab.

4) Dokumentasi

Pengumpulan data menggunakan dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrument penilaian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian efektifitas model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD N Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta adalah instrument tes serta dokumentasi kegiatan selama penelitian dilakukan.

1. Instrumen Tes
2. Lembar Observasi
3. Lembar Wawancara
4. Dokumentasi

G. Teknis analisis data

Berbicara teknik, maka peneliti akan dihadapkan pada alat atau cara untuk menganalisis data yang telah diperoleh selama penelitian dilakukan.

1. Tes
 - a. Analisis Instrumen Test
 - 1). Validitas
 - 2). Realibilitas
 - 3) Tingkat kesukaran
 - 4) Daya Beda
 - b. Analisis Pre-test
 - 1) Uji Normalitas Data
 - 2) Uji Homogenitas Data
 - 3) Uji Kesamaan Rata-Rata
 - c. Analisis Post-test
 - 1) Uji Normalitas Data
 - 2) Uji Homogenitas Data
 - 3) Uji Hipotesis (Uji-t)

HASIL PENELITIAN

Untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar IPS, maka dilakukan hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan dilakukan perbandingan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah. Sebelum peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji *pre-test* untuk mengetahui apakah kedua kelas berangkat dari kondisi akademik sama maka perlu dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata. Data yang digunakan pada analisis tahap awal adalah nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada tanggal 7 September 2015. Setelah itu dilakukan uji *post-test* untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran eksperimen dan kontrol maka dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (Uji-T).

Dengan hasil yang diperoleh pada *pre-test* pada kelas kontrol nilai rata-rata 54,3, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 53,8. Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk menguji kesetaraan kelas eksperimen dan kontrol yang digunakan sebagai penelitian. Uji kesamaan rata-rata dilakukan sebelum kelas eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan. Data yang digunakan dalam pengujian kesamaan rata-rata yaitu nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen maupun kontrol. Uji kesamaan rata-rata data nilai *pre-test* digunakan untuk membandingkan kesamaan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol serta membuktikan bahwa kedua kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini tidak mempunyai perbedaan kondisi awal. Pengujian kesamaan rata-rata menggunakan uji *Independent Sample T-Test*. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_0 diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai t dalam kolom *T-test for Equality of Means*. Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Jika didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat ditarik simpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengambilan keputusan bisa juga dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka H_0 diterima,

sedangkan jika nilai signifikansinya $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak.

Sedangkan hasil yang diperoleh pada *posttest* nilai rata-rata pada kelas kontrol 76,89 dan pada kelas eksperimen 86,87. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan pengujian hipotesis yang sebelumnya diawali dengan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Dari hasil uji normalitas, diketahui bahwa rata-rata *post-test* IPS siswa berdistribusi normal. Dengan demikian, pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik dengan teknik *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan uji-t yang dilakukan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom *sig. (2-tailed)* baris *equal variances assumed* sebesar 0,002. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Sementara itu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel sebanyak 51, maka nilai derajat kebebasan (dk) = $n - 2 = 51 - 2 = 49$ dan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak maka dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 2,010$. Berdasarkan baris *Equal Variances Assumed* di atas, dapat diketahui nilai $t_{hitung} = 3,219$. Dari perhitungan diperoleh $3,219 > 2,010$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifikansi yang diperoleh $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai *post-test* (kemampuan akhir) IPS antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis *post-test* didukung dengan uji-t dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih efektif ditinjau dari hasil belajar dari pada pembelajaran IPS tanpa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Dini Setyaningrum. 2012. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tegalsari 08 Kota Tegal*. Sumber: https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAAhUKewjvx_OL1pbIAhVGB44KHeRfDI&url=http%3A%2F%2Flib.unnes.ac.id%2F18177%2F1%2F1402408294.pdf&usg=AFQjNEtTXDXgTR7FLyABCpJnhC09-jkLg&sig2=SrLe-7DutGI33ZwOFcFPbQ yang diakses pada tanggal 5 juni 2015.
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Offset.
- Duwi Priyatno. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendarasan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eko Putro Widoyoko. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran; Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathurrohman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pebelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- H. Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif; Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Celeban Timur.
- I Gede Nurjaya. 2012. *Penerapan Model Kooperatif Jigsaw pada Pembelajaran Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Aplikatif Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Indonesia. ISSN : 2303-288X, NO.2. Hal. 138-144.
- Jamil Suprihatiningrung. *Strategi Pembelajaran; Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Made Budiawan. 2013. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar ilmu fisiologi olahraga*. Jurnal Pendidikan Indonesia. ISSN: 2303-288X, NO.1. Hal. 138-144.
- Mohamad Jauha. 2011. *Implementasi Paikem; Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Prestasi-Pustakaraya.
- Rudy Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS; Pembelajaran IPS*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sumaryanta. 2009. *Kurikulum Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2012. *Penilaian Hasil Belajar untuk SD, SMP, SMA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Psikologi Belajar Edisi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsono, Haryanto. 2013. *Pembelajaran Aktif; Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.