



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*
BERBANTUAN MEDIA POP-UP BOOK TERHADAP
PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SDN
GUGUS ABDURRAHMAN SALEH BOJA
KABUPATEN KENDAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Earline Tiana Dewi
1401416240**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* berbantuan Media *Pop-up Book* terhadap Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Adburrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal”, karya

Nama : Earline Tiana Dewi

NIM : 1401416240

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.



Semarang, 2020

Dosen Pembimbing,



Dra. Sri Susilaningih, M.Pd
NIP. 195604051981032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* berbantuan Media *Pop-up Book* terhadap Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal" karya,

nama : Earline Tiana Dewi

NIM : 1401416240

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 28 Agustus 2020



Ketua
Deddy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Penguji I

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Panitia Ujian

Semarang, 30 September 2020

Sekretaris

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.

NIP. 198005052008011015

Penguji II

Drs. A. Busyairi, M.Ag

NIP. 1958010519870310001

Penguji III

Dra. Sri Susilaningih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195604051981032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Earline Tiana Dewi

NIM : 1401416240

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Pop-up Book* terhadap Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Adburrahman Saleh Boja Kabupeten Kendal

menyatakan bahwa apa yang peneliti tulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2020

Peneliti,



Earline Tiana Dewi
NIM 1401416240

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso Tut Wuri Handayani”
(Ki Hajar Dewantara)
2. “Yang paling hebat bagi seorang guru adalah mendidik, dan rekreasi paling indah adalah mengajar” (KH. Maimun Zubair)
3. “Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya”.
(Ir. Soekarno)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini, peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Doddy Cahyadi dan Ibu Retno Mempuni yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa yang tidak pernah putus.
2. Almamater, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektian Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Pop-up Book* terhadap Pembelajaran IPS Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M. Si, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan pelayanan berupa ijin rekomendasi penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang sekaligus dosen penguji I yang bersedia menguji dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik;
4. Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd., Dosen Pembimbing sekaligus dosen penguji III yang bersedia memberikan bimbingan, arahan dan dorongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar;
5. Drs. A. Busyairi, M.Ag, Dosen Penguji II yang bersedia menguji dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik;
6. Dosen dan karyawan Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan bekal ilmu pengalaman dan bantuan selama menempuh pendidikan di PGSD UNNES;
7. Muh. Hisyam, A.Md., selaku pustakawan PGSD UNNES yang telah memfasilitasi buku guna menyusun skripsi;
8. AH. Dahlan, S.Pd.I., Kepala SDN 01 Bebengan, Suhardi, S.Pd.SD., Kepala SDN 03 Bebengan, Suhardi, S.Pd.SD., Kepala SDN 04 Bebengan;

9. Herlin Berliana, S.Pd., Guru kelas V SDN 1 Bebengan, Siska Hidayati, S.Pd.,
Guru kelas V SDN 3 Bebengan;
10. Orang tua yang selalu memberikan doa, restu, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 2020
Peneliti,



Earline Tiana Dewi
NIM 1401416240

ABSTRAK

Dewi, Earline Tiana. 2020 *Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Pop-up Book Terhadap Pembelajaran IPS SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd. 303 halaman.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data hasil belajar di kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja didapat bahwa hasil belajar IPS kurang maksimal dikarenakan model yang digunakan guru belum optimal, guru cenderung lebih aktif dari pada siswa, serta penguasaan materi masih kurang, sehingga perlu adanya perlakuan yaitu dengan penerapan model *jigsaw*. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *pop-up book* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN di Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal dibandingkan model kooperatif. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan *pop-up book* terhadap hasil belajar IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja dan yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas V SDN 01 Bebengan sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SDN 03 Bebengan sebagai kelas kontrol. Tektik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dan non tes; wawancara; observasi; dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu rata-rata *posttest* kelas eksperimen 74,89 dan rata-rata *pretest* kelas kontrol 62,79. Hasil uji-t menunjukkan skor $t_{hitung} (3,656) > t_{tabel} (1,992)$ sehingga hasil belajar siswa dengan menggunakan model *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan dengan model kooperatif. Uji *n-gain* menunjukkan peningkatan kelas eksperimen berada pada kriteria sedang yaitu 0,415, sedangkan kelas kontrol berada pada kriteria rendah yaitu 0,194. Rata-rata aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 79,5% dibandingkan kelas kontrol yaitu 70,5%.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *pop-up book* efektif diterapkan pada pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan aktivitas siswa. Guru sebaiknya mulai menerapkan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *pop-up book* agar siswa lebih mudah dalam memahami materi, terutama dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: *jigsaw*, keefektifan, IPS, *pop-up book*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11

1.6.2.1	Manfaat Bagi Siswa	11
1.6.2.2	Manfaat Bagi Guru	11
1.6.2.3	Manfaat Bagi Sekolah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA		13
2.1	Kajian Teori	13
2.1.1	Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	13
2.1.1.1	Pengertian Belajar	13
2.1.1.2	Tujuan Belajar.....	14
2.1.1.3	Prinsip-prinsip Belajar	15
2.1.1.4	Faktor yang Mempengaruhi dalam Belajar.....	18
2.1.1.5	Unsur-unsur Belajar	19
2.1.1.6	Teori Belajar	21
2.1.1.7	Hasil Belajar.....	21
2.1.1.8	Pengertian Pembelajaran.....	23
2.1.1.9	Komponen-komponen Pembelajaran.....	24
2.1.2	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	26
2.1.3	Ilmu Pengetahuan Sosial.....	27
2.1.3.1	Hakikat IPS	27
2.1.3.2	Tujuan Pembelajaran IPS SD.....	28
2.1.3.3	Ruang Lingkup IPS.....	30
2.1.4	Model Pembelajaran	30
2.1.4.1	Pengertian Model Pembelajaran	30
2.1.4.2	Model Pembelajaran Kooperatif	32

2.1.5	Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	33
2.1.5.1	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	35
2.1.5.2	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	35
2.1.5.3	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	37
2.1.6	Media Pembelajaran <i>Pop-Up Book</i>	38
2.1.6.1	Media Pembelajaran.....	38
2.1.6.2	Pengertian <i>Pop-Up Book</i>	40
2.1.6.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Pop-Up Book</i>	43
2.1.7	Pembelajaran IPS dengan Model <i>Jigsaw</i> berbantu Media <i>Pop-up Book</i>	44
2.2	Kajian Empiris	46
2.3	Kerangka Berpikir.....	55
2.4	Hipotesis Penelitian	57
BAB III METODE PENELITIAN		58
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	58
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
3.2.1	Tempat Penelitian	59
3.2.2	Waktu Penelitian.....	60
3.3	Prosedur Penelitian	61
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	63
3.4.1	Populasi Penelitian.....	63
3.4.2	Sampel Penelitian.....	64
3.5	Variabel Penelitian.....	65
3.5.1	Variabel Terikat	66

3.5.2	Variabel Bebas	66
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	66
3.6.1	Keefektifan.....	66
3.6.2	Model <i>Jigsaw</i> berbantuan Media <i>Pop-up Book</i>	67
3.6.3	Hasil Belajar Siswa.....	67
3.6.4	Pembelajaran IPS	67
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.7.1	Tes.....	68
3.7.2	Nontes	68
3.7.2.1	Wawancara Tidak Terstruktur	68
3.7.2.2	Observasi.....	69
3.7.2.3	Dokumentasi	69
3.8	Instrumen Pengumpulan Data.....	70
3.8.1.1	Uji Validitas	70
3.8.1.2	Uji Reliabilitas	70
3.9	Teknik Analisis Data.....	71
3.9.1	Analisis Data Awal	71
3.9.1.1	Uji Normalitas.....	71
3.9.1.2	Uji Homogenitas	72
3.9.2	Analisis Data Akhir.....	73
3.9.2.1	Uji Normalitas.....	73
3.9.2.2	Uji Homogenitas	74
3.9.2.3	Uji Hipotesis	74

3.9.2.4	Uji <i>N-Gain</i>	77
3.9.3	Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa.....	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		79
4.1	Hasil Penelitian	79
4.1.1	Uji Prasyarat Instrumen	79
4.1.1.1	Uji Validitas	79
4.1.1.2	Uji Reliabilitas	80
4.1.2	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
4.1.3	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	84
4.1.4	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
4.1.5	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	86
4.1.6	Uji Hipotesis Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	88
4.1.7	Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	90
4.1.8	Deskripsi Proses Pembelajaran	92
4.1.9	Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	107
4.2	Pembahasan.....	108
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	109
4.2.1.1	Hasil Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
4.2.1.2	Hasil Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	111
4.2.2	Implikasi Penelitian	115
4.2.2.1	Implikasi Teoretis	115
4.2.2.2	Implikasi Praktis	117
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	118

BAB V PENUTUP	120
5.1 Simpulan	120
5.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sintak pembelajaran kooperatif	32
Tabel 2.2	KD dan indikator pembelajaran IPS	44
Tabel 3.1	Populasi Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja	64
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	64
Tabel 3.3	Kriteria <i>N-Gain</i>	77
Tabel 3.4	Kriteria Aktivitas Siswa	78
Tabel 4.1	Hasil Uji <i>Reliabilitas Statistic</i>	80
Tabel 4.2	Hasil Uji Item-Total Statistics	81
Tabel 4.3	Hasil Case Processing Summary	82
Tabel 4.4	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel 4.5	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.6	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	85
Tabel 4.7	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.8	Hasil Uji <i>Independent sample T-Test</i>	89
Tabel 4.9	Data Peningkatan Skor Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	90
Tabel 4.10	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	91
Tabel 4.11	Hasil Analisis Penilaian Aktivitas Siswa	107

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1	Alur Kerangka Berpikir	56
Bagan 3.1	Prosedur Penelitian	58
Bagan 3.1	Alur Prosedur Penelitian.....	61
Gambar 4.1	Diagram Peningkatan Hasil Pretes dan Postes Hasil Belajar IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	90
Gambar 4.2	Diagram Presentase Aktivitas Siswa	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nilai UAS IPS Semester 1 Kelas V	129
Lampiran 2	Uji Normalitas Data Penelitian.....	131
Lampiran 3	Uji Homogenitas Data Pra Penelitian.....	132
Lampiran 4	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	133
Lampiran 5	Lembar Obervasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	136
Lampiran 6	Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	139
Lampiran 7	Soal Uji Coba	145
Lampiran 8	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	155
Lampiran 9	Tabel Bantu Soal Uji Coba.....	157
Lampiran 10	Hasil Uji Validitas Soal Uji oba	161
Lampiran 11	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	163
Lampiran 12	Hasil Uji Daya Beda.....	164
Lampiran 13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	166
Lampiran 14	Kisi-kisi Soal Penelitian	167
Lampiran 15	Instrumen Soal Penelitian.....	172
Lampiran 16	Kunci Jawaban Instrumen Soal Penelitian	179
Lampiran 17	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	180
Lampiran 18	Nilai Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	182
Lampiran 19	Nilai Terrendah <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	183
Lampiran 20	Nilai Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	184
Lampiran 21	Nilai Terrendah <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	185
Lampiran 22	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	186

Lampiran 23	Nilai Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	188
Lampiran 24	Nilai Terendah <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	189
Lampiran 25	Nilai Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	190
Lampiran 26	Nilai Terendah <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	191
Lampiran 27	Uji Normalitas data <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	192
Lampiran 28	Uji Homogenitas data <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	193
Lampiran 29	Uji Kesamaan Rata-rata <i>Independent Sample Test Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	194
Lampiran 30	Uji Normalitas data <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	196
Lampiran 31	Uji Homogenitas data <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	197
Lampiran 32	Uji Kesamaan Rata-rata <i>Independent Sample Test Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	198
Lampiran 33	Uji N-Gain	200
Lampiran 34	Penggalan Silabus Kelas Eksperimen	201
Lampiran 35	RPP Kleas Eksperimen.....	207
Lampiran 36	Penggalan Silabus Kelas Kontrol	242
Lampiran 37	RPP Kleas Kontrol	248
Lampiran 38	Keterangan Penelitian.....	284
Lampiran 39	Dokumentasi Penelitian.....	289

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha pembangunan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang tertera pada Pembukaan Undang Undang Dasar 1945 alinea keempat (Ma'ruf Cahyono, 2017: 3). Untuk mewujudkan cita-cita tersebut maka seluruh bangsa kita, baik itu masyarakat maupun pemerintah ikut serta berperan didalamnya. Mengacu pada hal tersebut tujuan pendidikan nasional dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, menjelaskan bahwa 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 (Ma'ruf Cahyono, 2017: 195).

Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai dengan adanya suatu sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 3 (Marzuki, 2012: 22).

Kegiatan pendidikan di Indonesia terbagi dalam tiga jalur yang saling melengkapi dan memperkaya yaitu, pendidikan formal, nonformal, dan informal. Dalam pendidikan formal mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan pondasi awal dan yang paling dasar bagi anak untuk tumbuh dan berkembang yang otomatis akan mempengaruhi ke jenjang selanjutnya.

Guna memperlancar proses berlangsungnya sistem pendidikan, maka tiap sekolah menyusun suatu rancangan program pendidikan yang disebut kurikulum. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 19, menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” (Fachrudin, 2018: 263). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan.

Kurikulum yang saat ini sedang diterapkan sekolah di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Berdasarkan UU No. 24 Tahun 2016 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah mencakup Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/ MA), dan SMK/ MAK. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian yang terdiri dari aspek sikap, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku (Prihantini, 2018: 19).

Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial.” Sesuai dengan pernyataan tersebut bahwa pendidikan dasar dan pendidikan menengah wajib diberikan kepada siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, pada hakikatnya mempelajari tentang manusia dan dunianya. Dari hal tersebut, mata pelajaran IPS wajib dipelajari oleh siswa, agar dapat mengenal masyarakat, lingkungan, dan juga mempelajari fenomena atau masalah-masalah sosial yang pernah terjadi (Marzuki, 2012: 26).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomer 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi, menyatakan bahwa IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sosiologi, Sejarah, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, demokratis, dan menjadi warga negara yang cinta damai. Dengan adanya pembelajaran IPS di masa yang akan datang siswa dapat menghadapi tantangan, karena dalam masyarakat global selalu mendapati perubahan setiap waktu. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan untuk menganalisis kondisi sosial masyarakat dalam kehidupan bermasyarakat. Mata pelajaran IPS secara komprehensif, sistematis, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan kehidupan bermasyarakat (Kamala, 2019: 10).

Ilmu Pengetahuan Sosial yang sering disingkat dengan IPS, adalah pembelajaran yang mempelajari berbagai disiplin ilmu sosial aktivitas manusia yang disajikan secara ilmiah dalam rangka menambah pemahaman dan wawasan yang lebih luas kepada siswa. Mata pelajaran IPS khususnya diajarkan pada tingkat dasar dan menengah, dengan belajar IPS diharapkan generasi muda dapat menjadi orang yang bijak dan cerdas dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Tujuan pembelajaran IPS menurut Nursid Sunaatmadja (dalam Hidayat 2008: 1,24) adalah siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi diri sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 juga menjelaskan Standar Isi pembelajaran IPS, yang menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemasyarakatan. Sedangkan ruang lingkup pembelajaran IPS di SD meliputi aspek-aspek: 1) manusia, tempat, dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Zaini, 2015: 28).

Model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran IPS adalah model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

Agus Suprijono (2009: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri dalam mendapatkan informasi untuk memecahkan masalah yang didapatkan. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berbasis kelompok, dimana dalam pelaksanaannya melibatkan siswa untuk berdiskusi memecahkan permasalahan atau pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan adanya model pembelajaran berbasis kelompok akan membuka kesempatan siswa untuk berbagi pengetahuan, mengalami tugas, tanggung jawab, memperbaiki pemahaman, dan mengevaluasi.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Tipe pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih optimal karena siswa didorong untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* setiap individu dalam kelompok tersebut mendapatkan tanggung jawab untuk mengkaji secara mendalam konsep yang sedang dipelajari. Model pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa tahap pelaksanaan, tahap pertama siswa dibagi menjadi kelompok asal, dimana setiap individu dalam kelompok bertanggung jawab untuk memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Kemudian tahap kedua yaitu membentuk kelompok ahli, dimana anggota yang berada dalam kelompok ahli terdiri dari anggota kelompok asal yang memegang tanggung jawab materi yang sama pada kelompok asal.

Setelah terbentuk kelompok ahli, siswa diberikan kesempatan dengan kelompoknya untuk berdiskusi agar mereka dapat memahami topik yang mereka dapatkan untuk dipelajari lebih dalam. Kemudian tahap ketiga adalah, siswa kembali ke kelompok asal untuk berdiskusi kembali dari apa yang mereka dapatkan setelah berdiskusi dengan kelompok ahli. Diakhir pembelajaran dilaksanakan diskusi dengan seluruh kelas. Selanjutnya, guru memberikan penjeleasan ulan terhadap topik yang telah dipelajari pada akhir pembelajaran.

Sadiman (2014: 7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang perhatian, perasaan, dan minat siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa media dapat merangsang perhataian, minat, pikiran, perasaan, dan dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami pembelajaran agar mudah dimengerti dengan materi yang sedang dipelajari, terutama untuk mata pelajaran IPS dimana selalu identik dengan menghafal sehingga terkesan membosankan.

Penggunaan media yang kurang menarik dan tidak sesuai kurang menunjang proses pembelajaran IPS yang dapat menyulitkan siswa untuk memahami konsep yang ada dalam pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang seperti ini dapat mengakibatkan minat belajar, dan aktifitas siswa tidak maksimal, hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan pendapat Piaget (dalam Susanto 2013: 77), karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret, dimana mereka belum bisa berpikir secara abstrak, media sangat berperan membantu dalam proses pembelajaran, karena dengan

adanya media dapat membantu siswa untuk memahami konsep dalam sebuah materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat meminimalisir kesalahpahaman penafsiran pesan atau untuk menyamakan persepsi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi. Media *visual* adalah salah satu berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2013: 89) menyatakan bahwa media berbasis *visual* berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Media visual dapat membantu mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan. Dengan menggunakan media visual dapat mempermudah memahami isi materi pelajaran pada dunia nyata sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Apabila tidak menggunakan media pada proses pembelajaran akan berdampak pada kurangnya minat siswa sehingga siswa akan merasa cepat bosan, terutama dalam pembelajaran IPS dimana sebagian besar materinya merupakan hafalan, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Buku merupakan salah satu bentuk media visual yang umumnya sering digunakan dalam proses pembelajaran. Buku teks pelajaran adalah jenis buku yang pada umumnya sering digunakan siswa dalam proses pembelajaran, dimana di dalamnya memuat materi-materi yang akan dipelajari oleh siswa. Kebanyakan buku teks pelajaran menyajikan materi dalam bentuk teks paragraf yang akan membuat siswa cepat bosan untuk mempelajarinya. Sedikitnya gambar yang dimuat juga membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya.

Pop-up book merupakan jenis buku yang ketika dibuka akan timbul atau menampilkan bentuk tiga dimensi, sehingga buku ini dapat menyampaikan pesan dengan kesan lebih nyata. Menurut Sabuda (dalam Hanifah 2014: 49) *pop-up book* dalam bahasa Inggris artinya “muncul keluar” sedangkan *pop-up book* dapat diartikan sebagai buku bergambar tiga dimensi yang berisi catatan yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

Dengan menggunakan *pop-up book* sebagai media pembelajaran IPS diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Karena media *pop-up book* memiliki kesan nyata yang dapat menimbulkan ketertarikan pada pembacanya terutama untuk siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar yang sedang berada pada tahap operasional konkret sangat sesuai dengan penggunaan media *pop-up book* ini.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw* dan penggunaan media *pop-up book* seperti penelitian yang dilakukan oleh I Made Citra Wibawa, dkk 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V”. Hasil penelitian dianalisis dengan metoda deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 62,64 dengan ketuntasan belajar 71,43%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 66,93 dengan ketuntasan belajar 78,57%. Sedangkan pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa 74,07 dengan ketuntasan belajar 100%. Dengan diberikan bimbingan secara intensif maka tampak peningkatan hasil belajar siswa sebesar 11,43 dan ketuntasan belajarnya pun meningkat sebesar 28,57%.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Cindy Nur Lutfitaningrum, dkk 2017 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media Video Dan Gambar Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (2tailed) 0,030. Karena nilai signifikansi $0,030 < 0,05$ (Ho ditolak), maka terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* berbantuan media video dan gambar terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengkaji penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media Pop-Up Book Terhadap Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang optimal, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Rendahnya hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS, dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.
3. Kurang tersedianya media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran IPS, membuat guru hanya memanfaatkan media yang ada berupa buku.
4. Siswa kurang memahami materi IPS, dikarenakan menurut pernyataan siswa materi pembelajaran IPS kurang menarik dan membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan dan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi bahasan permasalahan hanya pada model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pengemasan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Pada penelitian ini, peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan dengan media *pop-up book* terhadap pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah tersebut dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *pop-up book* efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN di Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media *pop-up book* digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN di Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *pop-up book* terhadap hasil belajar IPS siswa SD kelas V SDN di Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *pop-up book* digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN di Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi tambahan serta manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yang akan dikemukakan sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan teori yang sudah ada, penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media *pop-up book* yang digunakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kemajuan pendidikan khususnya di Gugus Abdurrahman Saleh Boja pada siswa kelas V.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat bagi Guru

Guru menemukan metode pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dengan

berbentuan dengan media *pop-up book* sehingga guru dapat mengajarkan materi dengan mudah.

1.6.2.2 Manfaat bagi Siswa

Siswa bisa dapat memahami dan mengingat materi pembelajaran IPS dengan baik dan benar, karena dengan model pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media *pop-up book* siswa merasa senang dan tidak bosan saat mengikuti pembelajaran.

1.6.2.3 Manfaat bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah dalam pembelajaran IPS. Penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dengan berbantuan media *pop-up book* dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa baik, sehingga secara tidak langsung mutu sekolah juga meningkat.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan mengenai keefektifan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Pop-up Book* dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada kajian teori, dijelaskan teori yang mendukung penelitian ini. Kajian teori ini berisi penjelasan tentang hakikat belajar, hakikat pembelajaran, hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), model pembelajaran, model *Jigsaw*, media pembelajaran, dan media Pop-Up Book.

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Ada beberapa pendapat mengenai hakikat belajar. Menurut R. Gagne dalam Susanto (2013: 1), belajar adalah suatu proses suatu individu dimana adanya perubahan perilaku akibat pengalaman dimana dapat memperoleh motivasi pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, dan kebiasaan. Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning*, menyebutkan bahwa sesuatu yang dipelajari oleh manusia dibagi menjadi lima kategori yang terdiri dari keterampilan motoris, informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, dan sikap.

Menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (2013: 3), mengemukakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku pada individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu atau individu dengan lingkungan, sehingga terjadilah interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Hamalik dalam Susanto (2013: 3-4), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana siswa tidak hanya mengingat dan menghafal saja tetapi juga mengalami. Melalui proses belajar siswa mengalami perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman dan latihan.

Pengertian belajar menurut W.S. Winkel dalam Susanto (2013: 4), belajar adalah suatu kegiatan individu yang berlangsung secara aktif antara seseorang dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli tersebut, peneliti berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses dimana seseorang melakukan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sengaja dan dalam keadaan sadar sehingga terjadi adanya perubahan perilaku yang lebih baik di dalam dirinya akibat dari sebuah pengalaman, agar dapat mencapai tujuan belajar.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Siswa merupakan subyek dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tujuan belajar secara spesifik yaitu suatu usaha yang ingin dicapai dengan adanya tindakan intruksional, dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan belajar secara sebagai hasil yaitu tujuan belajar dalam bentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, sikap terbuka, demokratis, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis yang harus dijalani oleh siswa dalam suatu sistem lingkungan belajar tertentu agar dapat mencapai tujuan belajar (Agus Suprijono, 2009: 5). Tujuan belajar tersebut merupakan hasil belajar dengan adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Sedangkan tujuan belajar menurut Hamalik (2008: 73), menyatakan bahwa tujuan belajar adalah suatu proses dari hasil belajar yang dicapai yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perubahan belajar yang meliputi sikap, pengetahuan, serta keterampilan.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan oleh para ahli tentang tujuan belajar adalah suatu hal yang dijadikan sebagai acuan oleh siswa untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga dapat tercapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, dalam kegiatan belajar harus memenuhi prinsip-prinsip belajar.

2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Dalam proses belajar mengajar di dalamnya terdapat prinsip-prinsip belajar yang menjadi dasar saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa secara lebih optimal. Saat proses kegiatan belajar mengajar agar upaya meningkatkan potensi siswa dapat terarah apabila sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang ada. Prinsip belajar merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru agar siswa dapat mengembangkan potensinya secara maksimal dan dapat mencapai hasil yang diharapkan dalam mewujudkan tujuan belajar dalam perencanaan pembelajaran (Anuurrahman, 2014: 114). Prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga jenis prinsip, yang terdiri dari; belajar adalah perubahan perilaku, belajar merupakan proses, dan belajar merupakan bentuk pengalaman (Agus Suprijono, 2009: 4)

1. Belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri seperti hasil tindakan rasional, fungsi atau manfaat sebagai

bekal hidup, berkesinambungan dengan perilaku lainnya, positif atau berkomunikasi, usaha yang direncanakan dan dilakukan, permanen, bertujuan dan terarah, serta mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

2. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena adanya kemauan dan dorongan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
3. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2009:42) menjelaskan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Perhatian dan motivasi, memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Kemunculan perhatian pada pelajaran terjadi apabila bahan, media, maupun metode yang digunakan pendidik sesuai dengan kebutuhan siswa, sedangkan motivasi erat hubungannya dengan minat.
2. Keaktifan siswa. Dalam proses pembelajaran, keaktifan dapat diamati pada aktivitas psikis dan fisik. Aktivitas fisik yang dapat diamati misalnya membuat gambar, mendengar, membaca buku, menulis, dan lainnya, sedangkan aktivitas psikis berupa mengaplikasikan ilmu dan wawasan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan.
3. Keikutsertaan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. John Dewey mengemukakan pentingnya *learning by doing*, karena pembelajaran yang

dilakukan bersamaan dengan pengalaman atau perbuatan langsung akan lebih bermakna pada siswa.

4. Pengulangan berfungsi untuk meningkatkan ingatan belajar siswa pada suatu materi.
5. Tantangan. Pendidik perlu mempertimbangkan media, bahan ajar, model, dan metode yang menantang sehingga menimbulkan motivasi siswa dalam belajar.
6. Balikan dan penguatan. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan proses balikan dan penguatan pada siswa. Penguatan positif dan negatif pun mampu mempengaruhi belajar siswa.
7. Perbedaan individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda, baik karakter, fisik, psikis, kepribadian, dan lainnya. Guru perlu memperhatikan perbedaan tersebut karena mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:77) mengembangkan beberapa prinsip-prinsip belajar sebagai kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar, yaitu:

1. Prinsip keterdekatan (*contiguity*) menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan
2. Prinsip pengulangan (*repetition*) menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar.

3. Prinsip penguatan (*reinforcement*) menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Dari pemaparan beberapa ahli tersebut, peneliti berpendapat bahwa prinsip-prinsip belajar harus disesuaikan dengan hakikat belajar, syarat belajar, materi pelajaran dan keberhasilan belajar. Kegiatan belajar dapat berjalan optimal jika melakukan prinsip keterdekatan, pengulangan, dan penguatan. Prinsip-prinsip belajar tersebut dapat digunakan sebagai landasan guru dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga ada faktor yang mempengaruhi dalam belajar.

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Ketika siswa sedang melakukan proses belajar bukan hanya prinsip-prinsip belajar saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa, tetapi terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang penting untuk dipelajari. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 220), menyatakan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor dari dalam diri siswa (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern) yang berperan penting dalam proses pembelajaran siswa. Faktor intern yang terdapat dalam diri siswa terdiri dari faktor sikap terhadap belajar, konsentrasi belajar, motivasi belajar, rasa percaya diri siswa, kemampuan mengembangkan hasil belajar, intelegensi, dan kesehatan siswa. Sedangkan faktor ekstern belajar terdiri dari sarana prasarana pembelajaran, lingkungan sosial siswa baik di rumah ataupun di sekolah.

Dalam melakukan proses belajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi. Faktor belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor dalam diri siswa dan juga faktor dari

luar diri siswa yang keduanya berperan penting dalam proses belajar. Selain faktor yang mempengaruhi belajar, terdapat unsur-unsur belajar yang juga saling terkait dengan faktor belajar.

2.1.1.5 Unsur-unsur Belajar

Dalam kegiatan belajar siswa terdapat unsur belajar yang saling terkait yaitu, peserta didik, rangsangan (stimulus), memori, dan respon sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016: 70), menyatakan bahwa belajar adalah sebuah sistem dimana terdapat beberapa unsur yang saling terkait. Beberapa unsur belajar tersebut terdiri dari:

1. Peserta didik

Peserta didik adalah warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Dalam diri peserta didik memiliki organ penginderaan yang dapat digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil tersebut kedalam memori yang kompleks dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menunjukkan kinerja tentang apa yang sedang dipelajari. Dalam dalam proses belajar, rangsangan yang diterima akan diorganisir di dalam saraf dan ada juga yang disimpan di dalam memori. Kemudian memori tersebut diterjemakan dalam bentuk tindakan oleh syaraf atau otot dalam merespon rangsangan.

2. Rangsangan (*stimulus*)

Stimulus adalah respon yang merangsang penginderaan siswa. Stimulus ada dalam berbagai macam bentuk, diantaranya yaitu berupa susra, sinar, warna,

panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu ada di lingkungan seseorang. Agar siswa dapat belajar dengan optimal, maka harus fokus terhadap stimulus tertentu.

3. Memori

Memori atau bisa disebut dengan ingatan adalah apa yang ada pada diri siswa berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

4. Respon

Respon adalah suatu tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Dengan melakukan pengamatan yang dilakukan oleh siswa, stimulus akan mendorong memori untuk memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon oleh siswa akan diamati pada proses akhir pembelajaran yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

Belajar memiliki unsur yang saling berkaitan satu sama lain, unsur-unsur tersebut terdiri dari peserta didik, rangsangan (stimulus), memori, dan respon yang dapat menghasilkan perubahan perilaku dalam diri siswa. Dalam kegiatan belajar, terdapat teori belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran.

2.1.1.6 Teori Belajar

Menurut Agus Suprijono (2009: 29-44) teori belajar konstruktivisme, adalah teori belajar yang lebih menekankan pada proses pembelajaran, bukan hanya pada hasil belajar. Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang dimana siswa mengkonstruksikan pengetahuan ketika sedang berinteraksi dengan lingkungan belajar itu sendiri.

Dari teori belajar yang ada, pemilihan teori belajar konstruktivisme digunakan untuk mendasari penelitian ini, karena teori pembelajaran konstruktivisme adalah teori belajar yang digunakan siswa untuk mengembangkan pengetahuan siswa melalui pegalamannya saat berinteraksi dengan lingkungan, karena apada proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif untuk memikirkan, menanggapi, dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dengan mengontruksikan berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Keaktifan ini dapat berupa aktif dalam mencari informasi, memecahkan masalah, mencari pengalaman, mencermati lingkungan, dan juga mempraktikkan sesuatu, sehingga dengan adanya semua hal tersebut dapat menunjang hasil belajar siswa.

2.1.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh setelah dilakukannya kegiatan belajar yang merupakan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan setiap kemampuan dasar dalam semua ranah (kognitif, afektid, dan psikomotorik), semua ranah tersebut dapat diperoleh siswa dalam proses kegiatan pemebelajaran tertentu. Ranah kognitif berupa pengetahuan, ranah afektif berupa sikap yang diterapkan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik adalah keterampilan yang didapat siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Asep Jihad (2013: 14), yang menyatakan bahwa hasil belajaran adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar.

Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Agus Suprijono, 2009: 6-7), hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif, adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual berupa *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan), dan *evaluation* (menilai). Dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001: 66-88), ranah kognitif mencakup mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.
2. Ranah Afektif, adalah ranah yang berkaitan dengan sikap berupa *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
3. Ranah Psikomotorik, adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar berupa keterampilan. Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar menurut pendapat para ahli merupakan perubahan perilaku meliputi pola pikir, pengetahuan, perbuatan, nilai, sikap, keterampilan, dan apresiasi, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran.

2.1.1.8 Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan hal yang berbeda, tetapi keduanya saling berkaitan dan saling menunjang juga dapat mempengaruhi antara satu sama lain. Pembelajaran merupakan perpaduan antara dua aktivitas, yaitu aktivitas belajar dan mengajar. Di mana aktivitas mengajar secara instruksional dilakukan

oleh guru dan aktivitas belajar dilakukan oleh siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sarana pembelajaran. Dalam pembelajaran mencakup beberapa komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran, diantaranya yaitu, seperti kurikulum, fasilitas pembelajaran, media pembelajaran, sehingga proses komunikasi dapat terjalin dengan baik dalam menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, penerima pesan, dan media merupakan komponen dalam proses komunikasi. Sedangkan yang dikomunikasikan adalah didikan atau ajaran yang ada dalam kurikulum, sumber pesan yang bisa guru, buku, media, atau dari orang lain.

Demikian pula kunci pokok pembelajaran tidak hanya terletak pada guru sebagai pengejar atau siswa, tetapi keduanya harus aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek dalam proses pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai dengan keaktifan guru sedangkan siswanya pasif, maka pada hakikatnya itu disebut dengan mengajar. Sedangkan jika siswa aktif tanpa melibatkan guru yang tidak ikut aktif dalam proses pembelajaran, maka itu hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut adanya keaktifan guru dan siswa.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pengertian pembelajaran juga dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2013: 18-27) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan antara dua aktivitas belajar dan mengajar, agar

terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri siswa. Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai peran utama dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar terjadi hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif.

2.1.1.9 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 92-94) komponen pembelajaran meliputi:

1. Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu usaha atau kegiatan. Dalam kegiatan pembelajaran tujuan berarti suatu cita-cita yang ingin dicapai dengan melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Subjek Belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena dapat berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar, sedangkan sebagai objek karena siswa diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku. Untuk itu siswa diharapkan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Materi Ajar (pembelajaran)

Materi ajara atau bisa disebut dengan bahan ajar adalah hal hal menjadi isi (materi) dalam proses pembelajaran yang akan dikuasai oleh siswa. Pokok bahasan dari materi ajar tersebut tergantung dengan standar kompetensi yang ada dalam mata pelajaran tersebut.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik harus memilih, model pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang sesuai, dan teknik yang menunjang pelaksanaan metode mengajar.

5. Media Pembelajaran

Media artinya pengantar atau perantara. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang merangsang dalam proses belajar, misalnya media cetak, media elektronik (film dan video). Dalam arti luas, media adalah kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam proses pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya yang dapat memperlancar, melengkapi, serta mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

2.1.2 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut teori Piaget dalam Susanto (2013: 77) perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

1. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun)
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)
3. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun)

4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun)

Anak sekolah dasar berkisar pada usia 6-12 tahun yang masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret siswa sudah mulai memahami aspek kumulatif materi dan mampu berfikir sistematis mengenai benda dan peristiwa yang konkret.

Menurut Havighurst dalam Susanto (2013: 72) karakteristik siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari.
2. Membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh kembang.
3. Belajar dan bergaul dengan teman-teman seusianya.
4. Belajar peran sosial sesuai gendernya baik sebagai perempuan atau laki-laki.
5. Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari.
6. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai.
7. Mencapai kebebasan pribadi
8. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dalam institusi-institusi sosial.

Pemahaman guru dengan karakteristik siswa sekolah dasar akan membantu untuk mendorong siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa secara optimal. Dengan demikian guru juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, dan kreatif.

2.1.3 Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.3.1. Hakikat IPS

Social Science Education Council (SSEC) dan National Council for Social Studies (NCSS), menyatakan IPS adalah “Social Science Education” dan “Social Studies”. Prinsip tersebut menjelaskan bahwa IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan.

Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah mempelajari kehidupan sosial masyarakat antara individu dengan individu atau individu dengan lingkungan. Materi IPS terdiri dari segala aspek kehidupan masyarakat sehari-hari, masyarakat dengan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS juga dapat menjadi laboratorium. Dimana pengetahuan, konsep, dan teori yang ada dalam pembelajaran IPS dapat di sinkronkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Menurut Jarolim dan Susanto (2013: 141), menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa untuk ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat di sekitar lingkungannya. Dengan adanya pendidikan IPS dapat membentuk moral siswa sebagai anggota masyarakat yang dapat ikut serta berperan dalam kelompoknya.

2.1.3.2. Tujuan Pembelajaran IPS SD

Tujuan utama pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu agar siswa lebih peka terhadap masalah sosial yang ada di sekitar masyarakat, sehingga mereka tetap dapat

berfikir positif terhadap masalah yang ada di masyarakat dan dapat terampil dalam menangani masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik itu masalahnya sendiri atau masalah yang menimpa masyarakat.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan dan ruang lingkup agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006: 175).

Menurut National Council for Social Studies (NCSS) tujuan pembelajaran IPS adalah membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan dan pemilihan keputusan yang rasional sebagai warga masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku, agama, dan budaya masyarakat demokratis dalam dunia yang saling berketertgantungan.

Pembelajaran IPS sangat penting diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena pembelajaran IPS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa untuk hidup bermasyarakat di lingkungannya. Secara khusus, tujuan pembelajaran IPS

yang dikemukakan oleh Chapin dan Messick (1992) dibagi menjadi empat komponen, yaitu:

1. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.
2. Mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan pada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Keempat tujuan tersebut tidak terpisah atau berdiri sendiri, tetapi menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan dan sesuai dengan perkembangan pendidikan IPS sampai saat sekarang. (Susanto, 2013: 147)

Hamalik (dalam Hidayati, 2008: 1.24-1.26), menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

2.1.3.3. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup atau kajian pembelajaran IPS terdiri dari manusia dan lingkungan (fisik, sosial, dan budaya), karena IPS merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial, maka materi yang ada di dalamnya digali dari berbagai aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat (Hidayati dkk, 2008: 1-31).

BNSP juga menjelaskan mengenai 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. Melihat kompleksnya ruang lingkup pembelajaran IPS tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mempelajarinya (BNSP 2006: 575).

2.1.4 Model Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang variatif sangat penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Untuk menunjang proses pembelajaran dapat menerapkan berbagai langkah dalam suatu model pembelajaran. Menurut Arends dalam Agus Suprijono (2009: 46), menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan dalam tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, tahap dalam pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang akan dicapai.

Perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dapat menggunakan model pembelajaran sebagai suatu pola yang digunakan dalam pedoman perencanaan kelas (Trianto, 2012: 51). Menurut Joyce, fungsi model adalah “*each model guides us as we design instruction to help student achieve various objectives*”, dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat

membantu siswa untuk mendapatkan ide, informasi, cara berfikir, keterampilan, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman untuk perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.

Banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami, menguasai suatu pengetahuan atau pemahaman tertentu. Dalam mengembangkan model pembelajaran sangat tergantung dengan karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diajarkan, dalam hal ini tidak ada model pembelajaran yang baik atau tidak baik, semua tergantung pada situasi dan kondisi. Model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

2.1.4.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompoknya (Robert Slavin, 2015: 4). Pembelajaran kooperatif memiliki konsep yang sangat luas meliputi semua jenis kerja kelompok, dimana siswa bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dengan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan yang diberikan oleh guru. Salah satu penekanan model pembelajaran kooperatif adalah interaksi kelompok (Agus Suprijono, 2014: 54).

Tabel 2.1 Sintak pembelajaran kooperatif

Fase-fase	Perilaku Guru
<i>Fase 1: Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk siap belajar.
<i>Fase 2: Present Information</i> Menyajikan informasi.	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
<i>Fase 3: Organize student into learning teams.</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim belajar.	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
<i>Fase 4: Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
<i>Fase 5: Test on the materials</i> Mengevaluai.	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok kelompok dalam mempresentasikan hasilnya
<i>Fase 6: Provide recognition.</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan.	Mempersiapkan cara untuk memberi penghargaan atas usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa harus bekerja sama secara aktif dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah

atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, oleh karena itu penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, karena model *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif agar siswa dapat memahami materi lebih baik yang tidak dapat dipahami dengan hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru, dalam pembelajaran ini siswa dituntut guru untuk bekerja sama dalam kelompok.

2.1.5 Model Pembelajaran *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu untuk menguasai materi pembelajaran agar tercapai prestasi belajar yang maksimal. Dalam model pembelajaran *jigsaw* setiap anggota dalam kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu yang bersifat heterogen, dimana terdapat tahap-tahap dalam pelaksanaannya Isjoni, (2019: 77).

1. Tahap pertama, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah anggota dalam kelompok disesuaikan dengan konsep atau topik yang akan dipelajari. Untuk mengoptimalkan kerja kelompok tersebut, sebaiknya dibentuk kelompok heterogen, baik dari segi kemampuan atau karakteristik lainnya. Jumlah siswa dalam satu kelompok juga harus dibatasi, agar kelompok-kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif. Soejadi mengemukakan apabila jumlah anggota dalam satu kelompok makin banyak, maka dapat mempengaruhi keefektifan kerja sama antar para anggotanya. (Soejadi dalam Isjoni, 2010: 78). Edward dalam Isjoni (2010: 55) menyatakan

“kelompok yang terdiri dari empat orang terbukti sangat efektif”. Sudjana (2009: 45) menyatakan “beberapa siswa dihimpun dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 anggota”. Dalam metode pembelajaran ini setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu. Kemudian siswa-siswa atau perwakilan dari kelompoknya masing-masing bertemu dengan siswa-siswa dari kelompok lain yang mempelajari materi yang sama. (Sudjana dalam Isjoni, 2010: 55).

2. Tahap kedua, setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu. Kemudian siswa-siswa atau perwakilan dari kelompok masing-masing bertemu dengan anggota-anggota dari kelompok lain untuk mempelajari materi yang sama. Selanjutnya, materi tersebut didiskusikan serta dipelajari setiap masalah yang dijumpai sehingga perwakilan tersebut dapat memahami dan menguasai materi tersebut.
3. Tahap ketiga, setelah masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskan kemudian masing-masing perwakilan tersebut kembali ke kelompok asalnya. Selanjutnya masing-masing anggota tersebut saling menjelaskan pada teman satu kelompoknya sehingga temannya dapat memahami materi yang ditugaskan oleh guru.
4. Tahap keempat siswa diberi tes atau kuis, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami materi. Dengan demikian, secara umum penyelenggaraan model belajar Jigsaw dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan tanggung jawab siswa sehingga terlibat

langsung secara aktif dalam memahami suatu persoalan dan menyelesaikannya secara kelompok atau kerja sama.

2.1.5.1 Karakteristik Pembelajaran *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif dengan model *Jigsaw* mempunyai karakteristik atau ciri sebagai berikut :

4. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan memperhatikan keheterogenan.
5. Bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.
6. Terdapat kelompok asal dan kelompok hasil yang saling bekerjasama.

2.1.5.2 Langkah-langkah Pembelajaran *Jigsaw*

Kunandar (2009: 365) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai berikut:

1. Kelompok Cooperative (awal)
 - a) siswa dibagi ke dalam kelompok kecil 3-6 siswa.
 - b) bagikan wacana atau tugas akademik yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
 - c) masing-masing siswa dalam kelompok mendapatkan wacana atau tugas yang berbeda-beda dan memahami informasi yang ada di dalamnya.
 - d) masing-masing siswa dalam kelompok mendapatkan wacana atau tugas yang berbeda-beda dan memahami informasi yang ada di
2. Kelompok Ahli

- a) kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana atau tugas yang sama dalam satu kelompok, sehingga jumlah kelompok ahli sesuai dengan wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
- b) dalam kelompok ahli ini, tugaskan siswa agar belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana atau tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
- c) tugaskan semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil wacana atau tugas yang telah dipahami kepada kelompok cooperative (kelompok awal).
- d) apabila tugas sudah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli, masing-masing siswa kembali ke kelompok cooperative (kelompok awal).
- e) beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok ahli.
- f) apabila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok melaporkan hasilnya dan guru memberi klarifikasi.

2.1.5.3 Kelebihan dan Kelemahan Model *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Widaningsih (2012: 47), kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*
 - a) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan berlatih komunikasi.

- b) adanya interaksi sosial antar kelompok.
- c) membuat siswa lebih aktif dan kreatif.
- d) dengan adanya penghargaan yang diberikan pada kelompok mencapai prestasi yang baik

2. Kelemahan

- a) diperlukan kesadaran siswa untuk memaksimalkan kinerjanya.
- b) memerlukan waktu yang cukup lama dan persiapan yang matang dalam pembuatan bahan ajar.
- c) membutuhkan biaya yang cukup besar.

Dengan adanya kelemahan dalam model pembelajaran *Jigsaw*, peneliti akan meminimalisir beberapa kelemahan model pembelajaran *Jigsaw* dengan cara membuat pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memaksimalkan kinerjanya saat proses diskusi berlangsung. Untuk mengatasi kelemahan tersebut guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang komunikatif, interaktif, menarik, dan informatif, serta dapat digunakan berkali-kali. Salah satu media tersebut adalah media *pop-up book*.

2.1.6 Media Pembelajaran *Pop-Up Book*

2.1.6.1 Media Pembelajaran

Sadiman (2014:7) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 121) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur

pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidak jelasan dan kerumitan bahan yang disampaikan dapat dibantu dan disederhanakan dengan bantuan media. Djamarah dan Zain (2010: 122) juga berkeyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media akan mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Hamdani (2011: 243) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Sependapat dengan hal tersebut, Asyhar (2012: 8) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dijelaskan pula oleh Arsyad (2013: 10) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Adanya penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan berbagai manfaatnya. Manfaat umum media pembelajaran menurut Aqib (2015: 51) yaitu: (1) menyeragamkan penyampaian materi, (2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih interaksi, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, (7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Kemudian manfaat media lebih lanjut yaitu (1) memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) objek bisa besar/ kecil, (4) gerak bisa cepat/ lambat, (5) kejadian masa lalu, objek yang kompleks, (6) konsep bisa luas/ sempit, (7) mengatasi sikap pasif peserta, (8) menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen.

Kemudian Arsyad (2013: 29) juga mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan

indera, ruang, dan waktu, 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

2.1.6.2 Pengertian Pop-Up Book

Pop-up muncul pertama kali pada abad ke-13 di Eropa oleh Mathhew Paris (1200-1259) dan Ramon Lull (1235-1316). Dewantari (2012) juga menyebutkan pada awalnya sebelum tercetus istilah Pop-up, media ini disebut sebagai movable book. dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek/beberapa bagian pada kertas tampak, memiliki bentuk atau dimensi. Selanjutnya pada abad ke-16, Andreas Vesalius memanfaatkannya dalam bidang medis untuk menggambarkan anatomi tubuh manusia. Lalu pada abad ke-20 Amerika Serikat mencetuskan nama Pop-up dan saat itu Pop-up telah dijadikan media untuk anak-anak dan dewasa yang populer hingga saat ini.

Istilah Pop-up berasal dari kata bahasa inggris yang artinya muncul keluar. Pop-up menurut Okamura (dalam Nurgaheni 2015: 38) adalah “selembar kertas dilipat dan struktur tiga dimensi akan muncul ketika dibuka”. Iizuka (dalam Nurgaheni, 2015: 38) juga menyebutkan “Pop-up adalah sebuah kerajinan kertas dengan bentuk yang menarik dan konsisten pada lipatan kertas yang berbentuk menjadi 3 dimensi ketika dibuka”. Pinky dalam Noviyanti, dan Ai (2013:77) memiliki pendapat yang berbeda bahwa Pop-up adalah suatu kartu yang terbuat dari kertas apabila dibuka dengan sudut tertentu (90^0 dan 180^0), maka akan memunculkan sebuah bentuk tampilan gambar yang timbul.

Kumpulan Pop-up yang digabung menjadi sebuah buku serta membentuk satu kesatuan cerita dan dilapisi hardcover kemudian disebut buku Pop-up. Menurut

Bluemel dan Taylor (2003: 22) buku Pop-up adalah buku yang pergerakannya muncul dari halaman yang dibuka dan memberikan efek terkejut serta menyenangkan. Bluemel dan Taylor (2012: 5) mendefinisikan buku Pop-up adalah “Pop up book is a book that offers the potential for motion and interaction through the use of paper mechanisms such as folds, slides, tabs or wheels”. Menurutnya, buku Pop-up merupakan sebuah buku yang menawarkan potensi gerakan dan interaksi dalam mekanisme atau teknik penggunaan kertas, seperti mekanisme melipat, menggulung, menggeser, menyentuh, atau memutar. Selain itu, buku Pop-up memiliki sifat yang komunikatif, interaktif, menarik, dan informatif sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh sasaran (Nur Aisyah dan M. Fauzi, 2012: 83)

Penggunaan Pop-up di dunia pendidikan telah dipakai dalam berbagai bidang. Namun di Indonesia, Pop-up sendiri belum banyak digunakan di sekolah-sekolah Indonesia. Menurut Van Dyk dalam Mardiah (2017: 77) bahwa mengajar melalui cara yang cerdas, dapat membuat pengalaman belajar lebih efektif, interaktif, dan berkesan. Pop-up cocok dipakai disegala umur dan dapat menumbuhkan motivasi serta dapat menjadi sebuah solusi bagi mereka yang memiliki kesulitan dalam belajar. Hal ini dikarenakan setiap halaman yang ditampilkan memberikan suatu kejutan untuk para pembacanya.

Ketertarikan dapat memicu sebuah motivasi, dan tidak ada satupun bacaan yang secara langsung dapat menarik minat anak-anak disegala usia (termasuk orang dewasa) seperti Pop Up. Pop-up menarik bagi siswa di setiap bagian, dari siswa yang bersemangat sampai siswa yang malas membaca, siswa yang susah belajar

dan siswa yang bergulat dengan bahasa selain bahasa pertama mereka. Antusiasme tersebut dapat disalurkan menjadi pengalaman positif kepada setiap murid di setiap level.

Media pembelajaran memiliki jenis dan bentuk yang beragam. Sebagai seorang guru harus mampu memilih jenis dan bentuk media yang akan digunakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Hamdani (2011: 248) media dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Media Visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Djamarah dan Zain (2010: 124) mengungkapkan media visual ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- b. Media Audio, Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.
- c. Media Audiovisual, Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar.

Dari penjelasan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian

dan minat siswa dalam belajar sehingga proses belajar dapat terjadi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media dapat berupa media visual, audio, dan audiovisual, yang dalam pemilihannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Hal tersebut jelas bahwa media dapat berperan dalam merangsang pikiran, minat, dan motivasi siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih mengerti dengan materi yang sedang dipelajari, terutama pada mata pelajaran IPS yang selalu diidentikkan dengan pelajaran hafalan yang membosankan. Guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa.

2.1.6.3 Kelebihan dan kekurangan Pop-Up Book

Pengembangan media Pop-up memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut hasil penelitian Firmansyah (2017 :84) terkait media Pop-up, terdapat kelebihan-kelebihan Pop-up yaitu mudah dibawa dan digunakan, dan menjadi suatu alternatif jika kondisi kelas tidak memungkinkan untuk menggunakan media elektronik seperti powerpoint, video, dan lain-lain. Mardiah (2017: 78) menambahkan bahwa media Pop-up memiliki kelebihan-kelebihan seperti (1) dapat mengatasi batasan ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas. (2) bersifat konkret, yaitu lebih realistis dibandingkan media verbal, (3) Dapat menjadi sumber belajar untuk semua usia, (4) memiliki ruang-ruang dimensi dimana buku ini bisa berbentuk struktur 3 dimensi sehingga menarik untuk dibaca.

Selain memiliki kelebihan, Pop-up juga memiliki kekurangan. Firmansyah (2017: 84) mengatakan bahwa media memiliki tingkat keawetan yang kurang

karena bahan yang digunakan adalah kertas. Indriana dalam Fitri (2017: 50) juga berpendapat bahwa kelemahan media Pop-up yaitu dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu lama, bahan cetak ajar terlalu tebal sehingga anak malas untuk mempelajarinya, dan media cepat rusak dan mudah robek jika bahan pembuatannya menggunakan kertas yang memiliki kualitas buruk. Tetapi dengan menggunakan kualitas kertas yang bagus dan perawatan buku yang tepat media Pop-up Book tidak akan cepat atau mudah rusak. Sehingga media ini cocok digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

2.1.7 Pembelajaran IPS dengan Model *Jigsaw* berbantu Media *Pop-up Book*

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Jigsaw* berbantu media *Pop-up Book* yang diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Abdurrahman Saleh Boja dengan materi pada :

Tema : 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”

Subtema : 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”

Tabel 2.2 KD dan indikator pembelajaran IPS

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4) Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan.	3.4.1 Menganalisis peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.
	3.4.2 Membandingkan teks proklamasi sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan.

	3.4.3 Menjelaskan badan yang dibentuk dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
	3.4.4 Mengidentifikasi peristiwa di Dalat (Vietnam).
	3.4.5 Menganalisis peristiwa rengasdenglok
	3.4.6 Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan
	3.4.7 Menganalisis peran tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Menyusun hasil analisis peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan.
	4.4.2 Mengkomunikasikan hasil analisis peristiwa seputar pembacaan teks proklamasi kemerdekaan

Untuk mencapai tujuan dari indikator tersebut, pembelajaran dapat dibantu dengan penerapan model *Jigsaw* berbantu media *Pop-up Book* agar terjadi pembelajaran yang efektif pada hasil belajar mata pelajaran IPS materi proklamasi

kemerdekaan Indonesia khususnya siswa kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja.

2.2 Kajian Empiris

Beberapa penelitian sebelumnya yang memperkuat penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *Pop-Up Book* terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD”:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nazirin 2018 dengan judul “*The Effect Of Cooperative Learning Model Jigsaw Type And Learning Motivation On Student’s Conceptual Understanding Of Citizenship Subject At Primary School Kartini II Batu Ampar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Jigsaw* yaitu 88,33 sedangkan yang diajar dengan model pembelajaran ceramah yaitu 52,78, selisih rata-rata tersebut cukup signifikan secara deskriptif, dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan dan memperkuat perbedaan hasil belajar tersebut. Dengan demikian temuan tersebut dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* oleh siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik hasilnya daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah yang juga memiliki motivasi belajar tinggi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Pakhrurrozi, dkk 2017 dengan judul “*Effectiveness of Jigsaw-Flash Learning Model in Geometry Material*”. Penggunaan model *Jigsaw-flash* pada pembelajaran geografi di kelas VIII menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dari output uji

independen test tampak nilai $t_{hitung} = 2,259$, sedangkan untuk t_{tabel} dari 38 siswa yaitu 0,95. Hasil uji hipotesis menunjukkan H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,259 > 0,950$, artinya model pembelajaran *Jigsaw-flash* efektif digunakan pada pembelajaran geometri.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Marsita Dewi Widyaningrum, dkk 2019 dengan judul "*The Influence Of Jigsaw Learning Model In Increasing The Learning Outcome Social Studies (IPS) Subject For Students In Class 4 Elementary School*". Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif learning tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 9,89% menjadi yang tertinggi 85,56% dan rerata 46,09%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Permata, dkk 2018 dengan judul "*Implementation of cooperative learning model type Jigsaw in social science to increase students' learning outcome*". Penerapan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Salatiga mengalami peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Jigsaw* yaitu 67,7, setelah siklus pertama penerapan model pembelajaran *Jigsaw* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 71,7, dan pada siklus terakhir nilai rata-rata siswa meningkat dari siklus pertama yaitu 77,5.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Noviana, dkk 2017 dengan judul "*Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV*". Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-gain pada kelas eksperimen yaitu 0,515 termasuk kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 0,374 termasuk kategori sedang. Rata-rata gain dan Ngain yang lebih tinggi pada

kelas eksperimen menunjukkan bahwa besar peningkatan hasil belajar IPS dengan model *jigsaw* lebih tinggi daripada model *STAD* siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal. Hal ini berarti model *jigsaw* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Ari Pratiwi 2015 dengan judul “Pengembangan Model Kolaborasi *Jigsaw Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD pada Pelajaran IPS”. Keefektifan model kolaborasi *jigsaw role playing* diperoleh rata-rata 51,83 dalam kategori baik diterapkan dalam pelajaran IPS, peningkatan kemampuan bekerjasama siswa hasil N-gain = 0,56 dengan kategori sedang, peningkatan hasil belajar IPS N-gain = 0,50 dengan kategori sedang dan hasil ketuntasan klasikal pembelajaran IPS 97,14%. Hasil respon guru dan siswa terhadap model yang digunakan adalah berkriteria baik. Model final penelitian ini menghasilkan model kolaborasi *jigsaw role playing* yang dikemas dalam suatu buku pedoman.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Maryani, dkk 2018 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 02 Salatiga”. Berdasarkan penelitian minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*, yaitu dari 24 siswa, 2 siswa berminat, 21 siswa kurang berminat, 1 siswa tidak berminat. Uji t yang telah dilakukan setelah tindakan diperoleh signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 <$

0,05), karena signifikansi 2-tailed pada independent sample t test lebih kecil dari 0,05. Dari data penelitian yang telah didapat Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Putri Sussilowati, dkk 2020 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* ditinjau dari Keterampilan Kerjasama pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 5 SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji beda (uji T) dengan nilai t_{hitung} adalah 3,023 dan nilai t_{tabel} yaitu 1,995 dengan sig. (2-tailed) 0,004 dan sig. (1-tailed) 0,002. Nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_a diterima, dapat dikatakan juga bahwa keterampilan kerjasama kelompok eksperimen 1 dengan menggunakan model *Jigsaw* lebih tinggi secara signifikan daripada kelompok eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran *STAD* yang ditinjau dari keterampilan kerjasama mata pelajaran matematika siswa kelas 5 SD.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Cindy Nur Lutfitaningrum, dkk 2017 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media Video Dan Gambar Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (2tailed) 0,030. Karena nilai signifikansi $0,030 < 0,05$ (H_0 ditolak), maka terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* berbantuan media video dan gambar terhadap hasil belajar.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Pujianasari, dkk 2016 dengan judul “Keefektifan Model *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menyatakan bahwa rata-rata nilai postes kelas eksperimen 77,88, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 70,75. Hasil uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 7,7583, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,07 pada taraf kesukaran 5% dan dk sebesar 43. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,7583 > 2,07$, maka H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan di antara kedua kelompok tersebut, sehingga model pembelajaran *Jigsaw* efektif terhadap hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Nur Fiyany, dkk 2018 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dan *Jigsaw* Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD”. Hasil penelitian menggunakan Uji T pada varian model pembelajaran, diperoleh t_{hitung} sebesar 2,187 dan t_{tabel} yaitu 1,664 dan taraf signifikansi sebesar 0,0155. Oleh karena nilai probabilitas 0,0155 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak, artinya hasil belajar Matematika dalam penerapan model pembelajaran *Jigsaw* lebih unggul daripada model pembelajaran *Bamboo Dancing* di SD Gugus Diponegoro Salatiga.
12. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Citra Wibawa, dkk 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V”. Hasil penelitian dianalisis dengan metoda deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 62,64 dengan ketuntasan belajar 71,43%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 66,93 dengan

ketuntasan belajar 78,57%. Sedangkan pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa 74,07 dengan ketuntasan belajar 100%. Dengan diberikan bimbingan secara intensif maka tampak peningkatan hasil belajar siswa sebesar 11,43 dan ketuntasan belajarnya pun meningkat sebesar 28,57%.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Neti Herawati 2012 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Negeri 11 Ujan Mas”. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini yaitu :1) pada siklus I pembelajaran belum berjalan dengan baik dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar 6,2 dan terdapat 6 siswa yang belum mencapai ketuntasan serta persentase keterlibatan peserta didik sebesar 31,6% yang aktif, sisanya masih kurang aktif selama pembelajaran. Pada siklus II pembelajaran telah berjalan dengan baik, aktivitas siswa dan guru telah menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar 7,53 dan semua siswa mencapai ketuntasan serta persentase keterlibatan siswa sebesar 89,5% aktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SD Negeri 11 Ujan Mas.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Hanafi Pontoh, dkk 2014 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta”. Hasil ketuntasan pada tes awal yaitu hanya 18 siswa dari 38 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dengan persentase nilai rata-rata kelas 52,63% dengan ketuntasan belajar klasikal 47,36% serta daya serap klasikal

64,86%. Peningkatan hasil belajar siklus I yaitu dari 38 siswa hanya 25 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dengan persentase nilai rata-rata 67% dengan ketuntasan belajar klasikal 65,79% serta daya serap klasikal 67,11%. Pada siklus II mengalami peningkatan dari 38 siswa diperoleh 33 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase nilai rata-rata 73,82% dengan ketuntasan belajar klasikal 86,84% dan daya serap klasikal sebesar 73,8%. Berdasarkan data di atas, maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Asep Saiful Alfazr, dkk 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf”. Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *jigsaw* pada tiap siklus mengalami kenaikan. Perencanaan kinerja guru Siklus I mencapai 80%, Siklus II mencapai 98%, dan Siklus III mencapai 100%. Pada pelaksanaan kinerja guru Siklus I mencapai 81%, Siklus II mencapai 93%, dan Siklus III mencapai 100%. Pada aktivitas siswa Siklus I mencapai 21,4%, Siklus II mencapai 57,1%, dan Siklus III mencapai 89,3%. Selain itu, hasil belajar siswa pada Siklus I siswa yang lulus sebesar 60,7%, pada Siklus II siswa yang lulus sebesar 75%, dan pada Siklus III siswa yang lulus sebesar 89,3%. Dengan demikian, model pembelajaran *jigsaw* berhasil diterapkan pada pembelajaran menemukan kalimat utama pada tiap paragraf.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Adimassana, dkk 2016 yang berjudul “Efektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran IPS SD”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang secara umum diakui para guru adalah bahwa proses pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan prosedural, sedemikian sehingga setiap anggota kelompok ditantang dan dirangsang untuk secara aktif merespon persoalan yang harus mereka kuasai dan selesaikan. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut banyak peneliti dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dimungkinkan karena di dalam diri setiap anggota kelompok dapat tumbuh keingintahuan yang tinggi tentang materi/ persoalan yang sedang dipelajari. Hasil analisis deskriptif terhadap skor post test pada kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran kooperatif *jigsaw* mencapai ketuntasan di atas KKM sebesar 92,1%, hal ini memperkuat pernyataan bahwa model pembelajaran *jigsaw* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoirunisyah pada tahun 2016 yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Hasil Belajar IPS”. Penggunaan model pembelajaran *group investigation* telah memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Hasil ini diperoleh dari penghitungan uji hipotesis dan uji *n-gain*. Hasil uji hipotesis menunjukkan H_a diterima disimpulkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,468 > 1,980$. Sedangkan uji *gain* ini menunjukkan model pembelajaran *group investigation* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS sebesar 0,649005.

Siswa telah mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan pada kelas eksperimen. Dengan demikian model pembelajaran group investigation diterapkan dalam pembelajaran IPS materi perjuangan tokoh kemerdekaan Indonesia yang terbukti bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

18. Penelitian yang dilakukan oleh Henry Sugiarti tahun 2017 dengan judul “Keefektifan Media *Pop Up* andi berbantuan Model *Snowball Throwing* terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Kemangarum 02 Mranggen”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *Pop up book* berbantu model pembelajaran *snowball throwing*, minat siswa dalam belajar mulai tumbuh dan tidak merasa bosan dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa mencapai KKM.
19. Penelitian yang dilakukan oleh Handaruni Dewanti, dkk 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Pop-Up Book dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, dari hasil uji coba siswa diperoleh skor keseluruhan 152 dengan persentase sebesar 95%, sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media, yakni 55,625 dan 82,5. Berdasarkan hasil uji coba siswa pada pretest dan posttest untuk kualitas hasil akhir diperoleh kenaikan

rata-rata 26,875% yang berarti media efektif untuk siswa, karena memberikan dampak untuk capaian hasil belajar siswa.

20. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Kurniawati 2016 dengan judul “Pengaruh Metode Bercakap-cakap Berbasis Media Pop Up Book terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A”. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti berpendapat bahwa ada pengaruh metode bercakap-cakap berbasis media pop up book terhadap kemampuan berbicara anak kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Retno Suwari Gresik, dibuktikan dengan hasil perbandingan rata-rata skor pre-test sebesar 4,65 dan post-test sebesar 6,3.

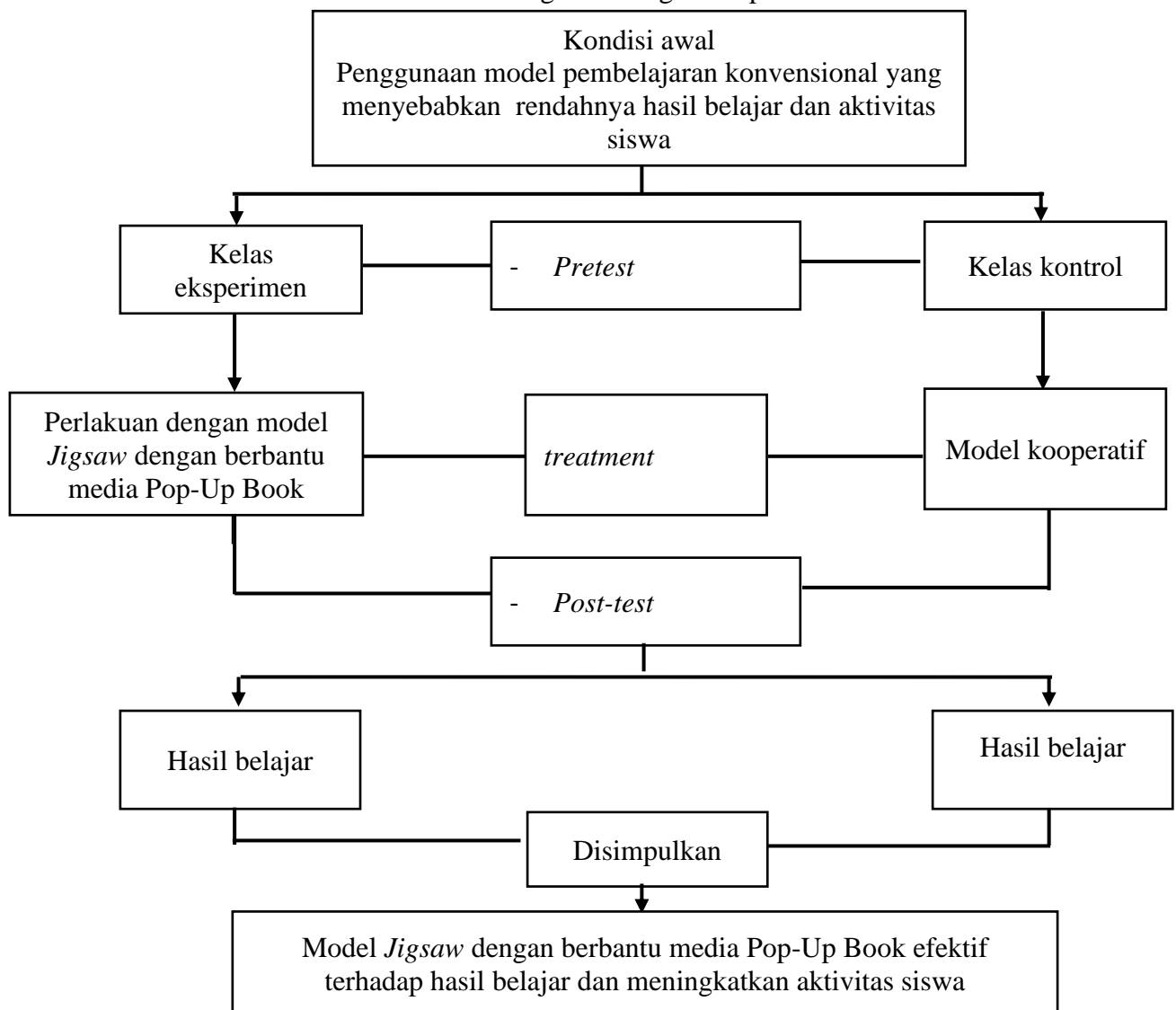
2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemui siswa di kelas V SD N Gugus Abdurrahman Saleh pada pembelajaran IPS diketahui bahwa guru kurang maksimal dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kurangnya media pembelajaran, sehingga hasil belajar IPS rendah. Rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional menjadikan siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena merasa bosan.

Oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengujikan model pembelajaran Kooperatif dengan tipe *Jigsaw* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yang menerapkan model kooperatif. Sebelum *treatment* diberikan, terlebih dahulu dimulai dengan kedua kelas diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa. Setelah *treatment* diberikan kepada siswa, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir dari adanya

treatment. Kemudian, hasil dari *pretest* dan *post-test* sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* dibandingkan untuk mengetahui keefektifan model *Jigsaw* dengan berbantu media *Pop-Up Book* yang diterapkan. Adapun kerangka berpikir digambarkan dalam bagan berikut.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016: 96).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Model *Jigsaw* dengan berbantu media *Pop-up Book* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS kelas V SD N Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal

Berdasarkan uraian diatas, yang menjadi dugaan hipotesis utama dalam penelitian ini adalah model *Jigsaw* dengan berbantu media *Pop-up Book* lebih efektif dengan model kooperatif terhadap motivasi dan hasil belajar IPS di kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Analisis dari peneliti yang pernah peneliti kemukakan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Pop-up Book* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja. Hal itu dibuktikan dengan rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 74,89 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 62,79. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} (3,656) > t_{tabel} (1,99254)$ dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran *Cooperative*. Rata-rata *gain* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($0,415 > 0,195$), dapat diartikan bahwa kelas eksperimen memiliki perubahan lebih tinggi (antara pretes dan postes) dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada aktivitas siswa di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat berturut-turut sebesar 70%, 75%, 83%, dan 90% dengan rata-rata 79,5% dan termasuk kategori sangat baik. Sedangkan

aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan keempat secara berturut-turut sebesar 65%, 70%, 72%, 75% dengan rata-rata 70,5% dengan kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijabarkan, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Guru sebaiknya mulai menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dengan bantuan media *Pop-up Book* terutama dalam pembelajaran IPS agar siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meingkat. Karena sudah dibuktikan dalam penelitian ini bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Pop-up Book* efektif terhadap hasil belajar IPS. Selain itu guru juga dapat mengkombinasikan model pembelajaran *Jigsaw* dengan media yang lain, atau mengkombinasikan media *Pop-up Book* dengan model pembelajaran inovatif yang lainnya.
2. Sekolah dapat membuat kebijakan untuk guru agar dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Dan sekolah dapat memfasilitasi media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran setiap harinya.
3. Siswa lebih aktif dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran dan penggunaan media yang telah disediakan oleh sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Adimassana, & Rusmawan. 2016. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Penelitian*, 20(2): 174-181.
- Adnyana, Gede Metta., dkk. 2015. Pengaruh Model Kooperatif Jigsaw berbantuan Mind Mapping terhadap hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.3(1).
- Alfazr, Asep Saiful, dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 111-120.
- Arikunto, S. 2013 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ariyanti, Ni Wayan Piasih, dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD Cipta Dharma Denpasar. *eJournal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.3: 2-10.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- BNSP. 2006. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Depdikbut.
- Cagatay, Gulsen, dan Demircioglu Gokhan. 2013. The Effect of Jigsaw-I Cooperative Learning Technique on Students' Understanding Basic Organic Chemistry Concepts. *The International Journal of Educational Researchers*. ISSN 1308-9501. 4(2): 30-37.
- Dewanti, Handaruni, dkk. 2018. Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. JKTP. e-ISSN 2615-8787. 1(3): 221-288.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fiyanya, Fitria Nur, dkk. 2018. Keefektifan Model Pembelajaran Bamboo Dancing dan Jigsaw Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. 2(1): 76-86.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herawati, Neti. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD Negeri 11 Ujan Mas. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1): 41-48.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Ives, Rob. 2009. *Paper Engineering & Pop-ups for Dummies*. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing.
- Kesnajaya, I Ketut, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada SD Negeri 3 Tianyar Barat. *e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 5(1).
- Khoirunisyah, Siti, dkk. 2016. Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kreatif* September 2016: 73-80.
- Khomah, Isti, dkk. 2018. Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Dikdikita Dwija Indria*. ISSN 2337-8786.
- Kusuma. 2018. Meningkatkan Kerja Sama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal. *Konselor*. 7(1): 28-29.
- Lutfitaningrum, Cindy Nur, Wasitohadi. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Video dan Gambar Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Handayani*. 7(2): 120-126.

- Maisaroh, Siti, dan Purwanti Rosalia Susila. 2012. Perbedaan Keefektifan Model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Teams Game Tournament terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar MBS Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 29(1): 24-33.
- Maryani, Suparno. 2018. Eektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 02 Salatiga. *JPSD* 4(2): 2540-9093.
- Munib, Achmad, dkk. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU / MKDK-LP3 UNNES.
- Nazirin. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep PPKn pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 19(2): 133-145.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran: Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Noviana, Mujiyono, & Jaino. 2017. Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Kreatif*, 7(1): 120-129.
- Oviyana, I Wyn., dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD. *eJurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1).
- Pakhrurrozi, I., Sujadi, I., & Pramudya. 2017. Effectiveness of Jigsaw-Flash Learning Model in Geometry Material. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 2(1): 2549-4627.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007.
- Permata, D., Slameto, & Radia, E. H. 2018. *Implementation of cooperative learning model type Jigsaw in social science to increase students' learning outcome*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 31(2) 61-67.
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Pontoh, H., Jamaludin., & Hasdin. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 4(11): 2354.
- Pratiwi, I.A. 2015. Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pembelajaran IPS. Jurnal Konseling, 1(2): 2460-1187.
- Pujiastuti, Ria. 2016. Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Jurnal Kreatif. 92-101.
- Purwanti, Ahmadi, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang. PGSD FIP UNNES.
- Rahmawati, L. (2009). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III B SDN Karang Sari 3 Kota Blitar. Jurnal Pendidikan.
- Rifa'I, Anni, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. Pusat Pengembangan MKU/ MKDK-LP3 UNNES.
- Rohtiana, Safa'ah Nuraini, dkk. 2017. Penggunaan Media Puh (Pop Up History Of Indonesia) Melalui Metode Make A Match Pada Materi Sejarah Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pena Ilmiah, 2(1): 2021-2030.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung. Rajawali Pers.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.

- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siska, Munadah. 2019. Modifikasi Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa. *Jurnal Pendidikan*. 2: 575-582.
- Suardani, Ni Made., dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS dengan Kovariabel Motivasi Berprestasi pada Sswa Kelas V SDN. 1 Semarapura Tengah. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 3: 1-9.
- Sudharmini, Luh Sri, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4: 1-10.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, Dwi Putri, dkk. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Student Teams Achievement Divisions (STAD) Ditinjau Dari Keterampilan Kerjasama Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. 7(1): 92-103.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilaningsih, E. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Depdiknas
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005
- Tran, Van Dat. 2012. *The Effect of Jigsaw Learning on Student's Attitudes in a Vietnamese Higher Education Classroom*. *Internasional Journal of Higher Education*. ISSN 1927-6044, E-ISSN 1927-6052. 1(2): 9-20.

- Wacika, I Gusti Bagus., dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Sikap Sosial dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di SDN Panjer. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.3.
- Wibawa, I.M.C., Sukmayasa, I.M.H. 2017 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*. 1(1): 62-71.
- Widihastrini, Florentina. 2012. *Penelitian Pendidikan SD*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNNES.
- Widyaningrum, Marsita Dewi, dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. 2(2): 57-60.