****

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DAN MOTIVASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA**

**DI SD KECAMATAN ULU ERE KABUPATEN BANTAENG**

**MUHAMMAD NASIR**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw;* (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* ; (3) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* ; (4) hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw*; (5) hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw*; (6) perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan siswa yang diajar dengan dengan pembelajaran langsung.

Jenis penelitian merupakan eksperimen semu dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini digunakan kelas eksperimen berupa model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw dan kelas kontrol berupa pembelajaran Konvensional. Instrument penelitian berupa lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Data analisis deskriptif untuk mendeskripsikan kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan tes hasil belajar. Analisis statistik inferensial (uji-t) digunakan untuk mengetahui signifikan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran Konvensional melalui program *SPSS.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* berada pada kategori baik; (2) aktivitas siswa yang diajar melalui pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw berada pada kategori aktif; (3) aktivitas siswa yang diajar melalui pembelajaran Konvensional berada pada kategori kurang aktif; (4) hasil belajar siswa yang diajar melalui pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw berada pada kategori baik; (5) hasil belajar siswa yang diajar melalui pembelajaran Konvensional berada pada kategori cukup; (6) terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw dengan siswa yang diajar dengan dengan pembelajaran Konvensional dengan nilai t = 4,396; p = < 0,05.

Kata Kunci: Kecamatan Uluere, Tipe Jigsaw, Prestasi Belajar

**PENDAHULUAN**

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

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

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

Proses pembalajaran, terjadi interaksi belajar mengajar. Dalam proses tersebut, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang disebut sebagai kurikulum.

Secara bertahap kurikulum mengalami penyempurnaan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berorientasi pada kemajuan sistem Pendidikan Nasional. Namun demikian penyempurnaan kurikulum tersebut tidak diimbangi dengan pelaksanaan kurikulum di sekolah yang berupa proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan secara nyata di lapangan, dalam melakukan observasi pada hari Senin, 05 Oktober 2015 di SD Inpres Paranga, SDN No. 32 Bungloe dan beberapa sekolah lainnya di Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng. Di sekolah guru belum melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang kreatif. Masih banyak para guru yang menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah, dimana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan siswa duduk dengan manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak kreatif, karena tidak ada kesempatan bertanya, berdiskusi dengan guru maupun sesama siswa. Kenyataan tersebut sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar yang menyebabkan prestasi belajarnya rendah, hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang remidi pada setiap ulangan harian.

Model pembelajaran tipe Jigsaw ini merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Keunggulan kooperatif Jigsaw meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain, siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada orang lain yaitu anggota kelompok yang lain.

**TINJAUAN PUSTAKA**

**1. Pembelajaran Kooperatif**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Menurut Anita Lie (2007: 14), model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu untuk memahami dalam belajar, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai prestasi tertinggi.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa. Menurut Lie (Wena, 2009: 189-190). Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar yang lainnya.

**2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yang penting Ibrahim (2000: 7), yaitu:

1. Prestasi Belajar Akademik.

Pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep sulit.

1. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya.

1. Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting di miliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak masih kurang dalam keterampilan sosial.

**3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota (Slavin, 2005: 246).

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sudrajat, 2008: 1).

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

1. Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah sebagai berikut :
2. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda.
3. Semua siswa dengan materi pembelajaran belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (Counterpart Group/CG).
4. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli.
5. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau di lakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan prestasi diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
6. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan prestasi belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
7. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk belajar materi baru, maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
8. Hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran terutama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diantaranya adalah sebagai berikut :
9. Kurangnya pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
10. Jumlah siswa yang terlalu banyak yang mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil sehingga yang hanya segelintir orang yang menguasai arena kelas, yang lain hanya sebagai penonton.
11. Kurangnya sosialisasi dari pihak terkait tentang model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
12. Kurangnya buku sumber sebagai media pembelajaran.
13. Terbatasnya pengetahuan siswa akan sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.
14. Agar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat berjalan dengan baik, maka upaya yang harus dilakukan adalah sebagai berikut :
15. Guru senantiasa mempelajari teknik-teknik penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di kelas dan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
16. Pembagian jumlah siswa yang merata, dalam artian tiap kelas merupakan kelas heterogen.
17. Diadakan sosialisasi dari pihak terkait tentang model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
18. Meningkatkan sarana pendukung pembelajaran terutama buku sebagai sumber.
19. Mensosialisasikan kepada siswa akan pentingnya sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

**3. Prestasi Belajar**

1. **Pengertian Prestasi Belajar**

Mengetahui berprestasi atau tidaknya dalam proses pembelajaran yang dicapai siswa harus dilakukan evaluasi yang prestasinya berupa prestasi belajar siswa. Kata prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu ‘prestasi’ dan ‘belajar’. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan presatasi adalah prestasi yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) (Gepdikbud, 2002: 895). Adapun belajar menurut pengertian secara psikologi merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai prestasi dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Slameto pengertian belajar dapat didefinisikan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai prestasi pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2).

M. Ngalim Purwanto dalam bukunya Psikologi Pendidikan*,*mengemukakan bahwa belajar adalah tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah atau berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap (Purwanto, 2003: 85). Belajar itu mencakup berbagai macam perbuatan mulai dari mengamati, membaca, menurun, mencoba sampai mendengarkan untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan beberapa tokoh di atas, maka penulis dapat mengambil suatu kesimpulan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang merupakan akibat dari pengalaman atau latihan. Sedangkan pengertian prestasi belajar sebagaimana yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: ‘penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar dapat bersifat tetap dalam sejarah kehidupan manusia karena sepanjang kehidupannya selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar dapat memberikan kepuasan kepada orang yang bersangkutan, khususnya orang yang sedang menuntut ilmu di sekolah.

1. **Fungsi dan kegunaan prestasi belajar**

Untuk mengetahui seberapa jauh prestasi belajar telah dicapai siswa, maka diadakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sistematis dengan mengumpulkan bukti-bukti untuk menentukan keberprestasian belajar. Oemar Hamalik (2001: 159) dalam bukunya menyatakan tentang evaluasi prestasi belajar merupakan :

Tujuan diadakannya kegiatan evaluasi adalah untuk mengetahui keefektifan dan keberprestasian kegiatan belajar mengajar sehingga dalam pelaksanaannya evaluasi harus dilakukan secara terus-menerus baik itu pada awal, pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar maupun pada akhir tatap muka kegiatan belajar mengajar. Zainal Arifin (1991: 2) mengemukakan fungsi utama prestasi belajar antara lain :

* Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kualitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa
* Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu
* Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan
* Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan
* Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) siswa

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa pentingnya mengetahui prestasi belajar siswa, baik individual maupun kelompok karena prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberprestasian, dan juga berguna bagi guru yang bersangkutan sebagai umpan balik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas apakah akan diadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar ataupun tidak.

1. **Motivasi**

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak. Motivasi ini hanya diberikan kepada manusia, khususnya kepada para bawahan atau pengikut (Hasibuan, 2008: 92). Menurut Luthans (Thoha, 2007: 207), motivasi terdiri dari tiga unsur, yakni kebutuhan (*need*), dorongan (*drive*), dan tujuan (*goals*). Motivasi berkaitan dengan upaya seseorang untuk mendorong orang lain atau kelompok orang dengan menumbuhkan semangat untuk melakukan kegiatan.

Motivasi menurut Terry (Hasibuan, 2008: 185), motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan. Motivasi merupakan keadaan kejiwaan dan sikap mental manusia yang memberikan energi, mendorong kegiatan atau *moves* dan mengarahkan atau menyalurkan perilaku kearah mencapai kebutuhan yang memberi kepuasan atau mengurangi ketidakseimbangan.

Motivasi sebagai proses psikologis diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri yang disebut instrinsik sedangkan faktor di luar diri di sebut ekstrinsik. Faktor instrinsik berupa kepribadian, sikap, pengalaman dan pendidikan atau berbagai harapan, cita-cita yang menjangkau ke masa depan. Sedangkan faktor ekstrinsik dapat ditimbulkan oleh berbagai sumber, bisa karena pengaruh pimpinan, kolega atau faktor-faktor lain yang kompleks.

1. **Pendidikan IPS di SD**
2. **Pengertian IPS**

Menurut Somantri (2001: 79) : Pendidikan IPS dalam kepustakaan asing disebut dengan berbagai istilah seperti “ *Sosial Studies, Sosial Education, Citizenship Education* dan *Social Science Education* “. Sedangkan Djahiri dan Ma’mun berpendapat bahwa IPS atau Studi Sosial konsep–konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Tingkat pendidikan dasar dan menengah Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu–ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis–psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila.

1. **Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar**

Menurut Susanto, (2013: 138) adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dapat memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik, beradab, bertanggung jawab terhadap bangsa dan Negara.

Pendidikan IPS salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri siswa yang mampu melahirkan manusia yang handal, baik dalam bidang akademik maupun dari aspek moral. Tujuan yang harus dicapai oleh siswa sekolah dasar harus disesuaikan dengan taraf perkembangannya, yang dimulai dari perkenalan dan pemahaman lingkungan sekitar menuju lingkungan masyarakat yang lebih luas dimulai dari lingkungan terdekat menuju lingkungan yang lebih luas.

1. **Penilitian Yang Relevan**
2. Penelitian oleh Andari Mia (UPI, 2006) tentang “Pengaruh Penerapan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas X Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit”.
3. Penelitian oleh Cicin Sinjuamah Prilinda (UNEJ, 2008) tentang pengaruh pembelajaran kooperatif model Jigsaw terhadap prestasi belajar sejarah siswa kelas VII semester gasal SMP Negeri 1 Jember Tahun Pembelajaran 2005/2006.

**METODE PENELITIAN**

Metode adalah pengetahuan tentang berbagai cara kerja yang disesuaikan dengan objek-objek studi ilmu yang bersangkutan. Metode yang diperlukan dalam pelaksanaan suatu penelitian. Metode penelitian memberikan garis-garis yang cermat dan mengajukan syarat-syarat yang benar, maksudnya untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dari suatu penelitian dapat mempunyai nilai ilmiah setinggi-tingginya.

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini dapat berada dalam jenis penelitian kuantitatif dan digolongkan ke dalam penelitian pre-eksperimen dengan model pendekatan *pre-test post-test one group design* yaitu ekperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok perbanding. Menurut Arikunto (2002: 78) *Pre-test post-test one group design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum ekperimen (pre-test) dan sesudah ekperimen (post-test) dengan satu kelompok subjek.

1. **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di wilayah Kota Bantaeng pada SD Se-Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng.

1. **Populasi dan Sampel**
	1. **Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2006: 130). Jadi yang dimaksud populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang akan dijadikan responden dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV di Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng berjumlah 250 siswa.

* 1. **Sampel**

Sampel penelitian ini terdiri dari dua sekolah yaitu siswa kelas IV di SD Inpres Paranga Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng dan SDN. 32 Bungloe Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng. Teknik pengambilan sampel adalah *Random Sampling*. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV yang diambil secara acak pada 2 sekolah di Kecamatan Ulu Ere dengan jumlah sampling sebanyak 50 siswa.

**Tabel 3.2 Distribusi Sampel Penelitian**

|  |
| --- |
| No Populasi Jumlah Siswa |
| 1 SDN. 32 Bungloe 25 |
| 2 SD. Inpres Paranga 25 |
|  Jumlah 50 |

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini variabel bebas (independen) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (X1) dan pembelajaran langsung (X2) serta variabel terikat (dependen) yaitu prestasi belajar (Y).

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah gambaran atau rancangan untuk melakukan suatu penelitian dengan variabel-variabel yang akan diuji kebenarannya. Pada penelitian ini pangambilan data lebih akurat karena dalam desain terdapat pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan sehingga dapat dibandingkan. Maka jenis penelitian ini adalah *Pre-Exsperiment Design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One* *Group Pre test-post test.* Pemilihan desain ini dengan mempertimbangkan bahwa dalam rancangan penelitian yang dilaksanakan diawali dengan pretest sebelum perlakuan diberikan.

O1XO2 = Y

Keterangan :

O1 :Pre-test, tes awal yang dilakukan sebelum dilaksanakan treatment

X :Perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

 dan pembelajaran langsung

O2 : *Posttest* tes akhir yang dilaksanakan sesudah treatment

Y : Prestasi belajar siswa

1. **Definisi Operasional Variabel**

Variabel-variabel penelitian ini perlu diketahui secara jelas batasan dan ruang lingkup kajiannya, agar tidak menimbulkan penafsiran yng berbeda-beda, maka secara operasional variabel penelitian didefinisikan sebagai berikut:

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan aspek sosial dalam pembelajaran. Model pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran yang dalam proses pembelajaran, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli.

Prestasi belajar siswa adalah kemampuan kognitif siswa pada materi pembelajaran IPS. Prestasi belajar tersebut berupa skor yang dicapai dari prestasi tes tertulis (ranah kognitif) yang dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi dari materi pembelajaran IPS. Tes ini diberikan untuk mengukur kemampuan siswa dengan mengukur prestasi *pretest* *dan posttest* siswa.

Aktivitas siswa yang dimaksudkan adalah kegiatan atau aktivitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw meliputi: (1) berpikir untuk menyelesaikan masalah, (2) diskusi dengan kelompok ahli, (3) memberikan informasi kepada kelompok asal, (4) diskusi (5) evaluasi.

Aktivitas guru yang dimaksudkan adalah kegitan guru selama proses pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti pembelajaran dan penutup.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Perolehan skor pencapaian kompetensi belajar IPS siswa pada materi pembelajaran IPS digunakan tes objektif dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan secara klasikal kepada siswa yang menjadi sampel penelitian setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan pembelajaran langsung.

Untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru digunakan lembar observasi. Lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru diisi oleh observer pada saat pelaksanaan pembelajaran.

1. **Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi, tes prestasi belajar dan dokumentasi. Instrumen tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Lembar Observasi**

Lembar Observasi digunakan untuk mengamati langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan pembelajara langsung serta seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan kelompoknya yang dibagi secara heterogen.

1. **Tes prestasi belajar**

Tes prestasi belajar merupakan tes objektif (pilihan ganda) yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan bahan ajar siswa, tes ini terdiri atas:

* 1. Pretest adalah tes untuk mengukur penguasaan awal siswa terhadap materi pelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan pembelajaran langsung.
	2. Posttest adalah tes untuk mengukur penguasaan bahan ajar siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan pembelajaran langsung.
1. **Uji Instrument Tes**

Uji Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat ke valid dan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006: 168).

Teknik yang digunakan untuk mengetahui kesejajaran adalah teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson (Arikunto, 2006: 170). Rumus korelasi *product moment*:

rxy$=\frac{n ⅀xy-\left(⅀x\right)(⅀y)}{\sqrt{\left\{n⅀x-\left(⅀x\right)\right\}}\{n⅀y-\left(⅀y\right)\}}$

Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir dengan menggunakan program *software SPSS 16.0 for Windows*. Dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrun (Sugiyono, 2012) menyatakan “Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Syarat minimum untuk dianggap memenuh isyarat adalah kalau r = 0,3”. Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

Instrument tes yang akan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba instrument tes dilakukan pada 35 siswa di SD Negeri 22 Beloparang, setelah selesai uji coba instrument tes dan didapatkan prestasi (nilai pekerjaan siswa), dapat dilakukan penghitungan uji validitas instrument prestasi.

Dari 35 item soal pilihan ganda yang diuji cobakan diperoleh prestasi item soal yang valid sebanyak 15 item soal, yaitu soal nomor 7, 10, 12, 13, 17, 20, 21, 23, 25, 26, 28, 29, 30, 32 dan 35. Sedangkan 20 item soal lainnya terhadap nilai r hitung kurang dari nilai r tabel (0,32) yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 24, 27, 31, 33, dan 34.

Uji Realibilitas Tes

 Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach*. Standar yang digunakan dalam menentukan reliable tidaknya suatu instrument penelitian umumnya adalah perbandingan antara nilai rhitung dengan rtabel pada taraf kepercayaan 95% atau tingkat signifikansi 5%. Tingkat reabilitas dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach* diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Tingkat skala alpha tersebut dapat dikelompokkan ke dalam lima kelas yang dapat diinterpretasikan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

|  |  |
| --- | --- |
| **Alpha** | **Tingkat Reliabilitas** |
| 0,00 s.d0,20 | Kurang reliable |
| >0,20 s.d 0,40 | Agak reliable |
| >0,40 s.d 0,60 | Cukup reliable |
| >0,60 s.d 0,80 | Reliabel |
| >0,80 s.d 1,00 | Sangat reliable |

Analisis untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 16.0 for Windows*. Prestasi uji reliabilitas dengan menggunakan *software SPSS 16.0 for Windows* diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,720 dan jika berdasarkan pada table di atas maka tes prestasi belajar berada pada derajat reliable. Di bawah ini prestasi uji reliabilitas dengan menggunakan *software SPSS 16.0 for Windows*.

| **Reliability Statistics** |
| --- |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .720 | 35 |

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data prestasi penelitian. Berkaitan dengan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Tiro (2000: 2) mengemukakan bahwa statistik deskriptif bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang tepat, dapat digunakan dan dapat dimengerti.

1. **Analisis Deskriptif**
	1. Kemampuan guru mengelola pembelajaran
	2. Aktivitas siswa selama pembelajaran
	3. Prestasi belajar siswa

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* + - * 1. **Hasil Penelitian**
1. **Prestasi Analisis Deskriptif**

Deskripsi prestasi penelitian bertujuan untuk menggambarkan karakteristik responden penelitian tentang kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan tes prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran. Deskripsi tersebut masing-masing akan diuraikan sebagai berikut:

1. **Analisis Deskriptif Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang tersusun sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sudah terlaksana dengan baik dengan skor perolehan rata-rata selama empat kali pertemuan telah memenuhi kriteria keefektifan, yaitu berada pada ketegori baik. Kriteria kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sudah sesuai dengan yang diharapkan, walaupun secara umum aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran sudah baik.

1. **Analisis Deskriptif Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Langsung**

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui Pembelajaran Langsung yang tersusun sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sudah terlaksana dengan baik dengan skor perolehan rata-rata selama empat kali pertemuan telah memenuhi kriteria keefektifan, yaitu berada pada ketegori baik. Kriteria kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui pembelajaran Langsung sudah sesuai dengan yang diharapkan, walaupun secara umum aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran sudah baik, namun masih ada aspek yang perlu ditingkatkan pada kegiatan awal yaitu menginformasikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas dan kegiatan akhir yaitu bagaimana membimbing siswa dalam membuat rangkuman yang benar.

1. **Analisis Deskriptif Prestasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Berdasarkan Tabel tersebut menunjukkan besarnya peningkatan nilai prestasi belajar siswa dengan *gain score* sebelum dan sesudah diajarkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Prestasi yang diperoleh untuk model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah 36 % siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang dan 64 % siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi.

1. **Analisis Deskriptif Prestasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Langsung**

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan besarnya peningkatan nilai prestasi belajar siswa dengan *gain score* sebelum dan sesudah diajarkan pembelajaran Langsung. Prestasi yang diperoleh untuk pembelajaran Langsung adalah 64 % siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang dan pada kategori tinggi terdapat 36 % siswa yang berada pada kategori tinggi.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan pada prestasi penelitian yang telah diuraikan pada bagian A, maka bagian pembahasan prestasi penelitian meliputi aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan prestasi belajar siswa. Pembahasan aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. **Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Berdasarkan prestasi penelitian ini diperoleh bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat mempengaruhi tingkat kesadaran siswa dalam belajar, yang lebih memfokuskan pada pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks dan menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri.

1. **Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Langsung**

Berdasarkan prestasi analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui pembelajaran Langsung pada kelas kontrol yang tersusun sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sudah terlaksana dengan baik. Kriteria kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui pembelajaran Langsung sudah sesuai dengan yang diharapkan, walaupun secara umum aspek kemampuan guru mengelola pembelajaran sudah baik, namun masih ada aspek yang perlu ditingkatkan pada kegiatan awal yaitu menginformasikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran dengan jelas dan kegiatan akhir yaitu bagaimana membimbing siswa dalam membuat rangkuman yang benar.

1. **Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Koopereatif Tipe Jigsaw**

Dari keenam aspek aktivitas belajar siswa yang diamati, berada pada kategori aktif. Secara deskriptif rata-rata aktivitas belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berada pada kategori aktif yang menunjukkan bahwa pencapaian setiap aspek pada pembelajaran koperatif tipe Jigsaw berada pada kategori efektif sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2001: 171) bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Asas aktivitas dalam pengajaran tradisional bersifat semu (aktivitas semu), sedangkan dalam pengajaran modern (termasuk pengajaran kooperatif) lebih menitikberatkan pada asas aktivitas sejati. Siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat.

1. **Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Langsung**

Prestasi pengamatan observer terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran Langsung, prestasi observasi tersebut menunjukkan bahwa tidak semua aspek dalam pembelajaran Langsung berada pada kategori aktif, hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran. Dari enam aspek aktivitas belajar siswa yang diamati yang berada pada kategori aktif, hanya ada satu aspek yang memperoleh indeks rata-rata tertinggi yaitu aspek mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, walaupun aspek yang lain memperoleh indeks rata-rata yang lebih rendah namun aspek tersebut masih berada pada kategori aktif. Secara deskriptif rata-rata aktivitas belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran Langsung berada pada kategori aktif.

1. **Prestasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Data tentang perolehan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw dapat dilihat dengan menggunakan normalisasi gain. Pada tabel distribusi frekuensi dan persentase *Gain Score* prestasi belajar siswa pada pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw menunjukkan besarnya peningkatan nilai prestasi belajar siswa dengan *gain score* sebelum dan sesudah diajarkan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw. Prestasi yang diperoleh untuk model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw adalah 9 orang siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang dan 16 orang siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi.

1. **Prestasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Langsung**

Data tentang perolehan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran Langsung dapat dilihat dengan menggunakan normalisasi gain. Pada tabel distribusi frekuensi dan persentase *Gain Score* prestasi belajar siswa pada pembelajaran Langsung menunjukkan besarnya peningkatan nilai prestasi belajar siswa dengan *gain score* sebelum dan sesudah diajarkan pembelajaran Langsung. Prestasi yang diperoleh untuk pembelajaran Langsung adalah 16 orang siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang dan 9 orang siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi.

1. **Perbedaan Prestasi Belajar Siswa yang diajar melalui model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dangan Pembelajaran Langsung.**

Berdasarkan prestasi uji hipotesis tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arends (Trianto, 2010: 81), menyatakan bahwa (Jigsaw) merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam (Jigsaw) dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu.

1. **Pengaruh antara hasil belajar IPS dan motivasi belajar siswa**
	1. **Pengaruh antara model pembelajaran JIGSAW dan motivasi belajar siswa**

Dari data kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi dari hasil keseluruhan, dari jumlah responden sebanyak 25 siswa perkelas. Frekuensi data hasil motivasi siswa dilihat pada tabel diatas, ada beberapa siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dan ada beberapa siswa yang memiliki motivasi rendah. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi karena siswa memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran kooperatif Tipe JIGSAW. Siswa yang memiliki motivasi belajar maka hasil belajarnya juga tinggi dan sangat berpengaruh dan siswa yang memiliki hasil belajar rendah maka hasil belajarnya juga rendah.

* 1. **Pengaruh antara Pembelajaran Langsung dan motivasi belajar siswa**

Dari data kelompok yang memiliki motivasi belajar tinggi dari hasil keseluruhan, dari jumlah responden sebanyak 25 siswa perkelas. Frekuensi data hasil motivasi siswa dilihat pada tabel di atas, ada beberapa siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dan ada beberapa siswa yang memiliki motivasi rendah. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi karena siswa memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran langsung. Siswa yang memiliki motivasi belajar maka hasil belajarnya juga tinggi dan sangat berpengaruh dan siswa yang memiliki hasil belajar rendah maka hasil belajarnya juga rendah.

Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, semakin tinggi motivasi siswa maka sangat berpengaruh pada hasil belajarnya, sebaliknya semakin rendah motivasi belajar siswa maka semakin rendah hasil belajarnya.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan prestasi analisis data secara deskriptif maupun inferensial dan pembahasan prestasi penelitian maka dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar siswa di SD Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng, yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw efektif untuk digunakan berdasarkan kriteria pencapaian keefektifan pembelajaran.
2. Pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa di SD Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng, Dilihat prestasi observasi pada lembar motivasi siswa.
3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan motivasi terhadap prestasi belajar IPS di SD Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng. Dilihat dari prestasi pencapaian prestasi belajar siswa dan motivasi siswa. Prestasi belajar siswa meningkat diiringi dengan motivasi belajar siswa juga meningkat.
4. **Saran**
5. Bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sesuai dengan yang ingin dicapai, maka disarankan kepada guru untuk lebih memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan serta bekerja sama dalam kolompok sehingga aktivitas siswa dapat mencapai kategori sangat aktif.
6. Bagi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sesuai dengan yang ingin dicapai, maka disarankan kepada guru sebaiknya melakukan refleksi dan memberikan motivasi agar dalam proses pembelajaran siswa dapat menguasai materi pelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat lebih meningkat pada kategori sangat baik.
7. Bagi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sesuai dengan yang ingin dicapai, maka disarankan kepada guru sebaiknya melakukan refleksi dan memberikan motivasi agar dalam proses pembelajaran siswa dapat menguasai materi pelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat lebih meningkat pada kategori baik atau sangat baik.
8. Guru diharapkan mengimplementasikan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berdasarkan prestasi dalam penelitian ini agar aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa dapat meningkat.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abustam, M. I., Rahman, M. A., Djaali. 2006. *Pedoman Praktis Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar

Akhmad Sudrajat. 2008. *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*. http://akhmadsudrajat. wordpress.com. Diakses 12 Januari 2009.

Akhmad Sudrajat. 2008. *Peran Guru dalam Proses Pendidikan*. http://akhmadsudrajat. wordpress.com.Diakses 29 Desember 2008.

Anggoro, M. Toha. 2007. *Metode Penelitian*. Universitas Terbuka: Jakarta.

Anita Lie. 2007. *Cooperative Learning.* Jakarta : Grasindo.

Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Arikunto,  Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Asma Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.

Chatarina Tri Anni. 2004. *Psikologi Belajar.*Semarang: IKIP Press

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia,*Jakarta: Balai Pustaka.

Depdiknas. 2003. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Depdiknas RI.

Fathurrahman, Pupuh dan Subry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Ialami*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.

Hamalik, Oemar. 2006. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hamzah, B. 2011. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasibuan, S.P. 2008. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: Bumi Aksara

Husni, M., Lasmawan,W. danMarhaeni, A.A.I.N.. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Prestasi Belajar PKn Kelas IV SD Gugus I Selong Ditinjau dari Motivasi Belajar*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha (*online*), Volume3.[http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\_pendas/article/ view/783](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/%20view/783), Diakses 22 Juni 2014.

Ibrahim, M, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. UniversityPress.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2005. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: Balai Pustaka.

Lindy Petersen. 2004. *Bagaimana Memotivasi Anak Belajar.* Jakarta: Gramedia.

Nu’man Somantri, (Editor Edi Supriadi dan Rohmat Mulyana). (2001).

Purwanto, M. Ngalim. 2004.*Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Purwanto, N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ratumanan, T.G. 2002. Model *Pembelajaran Interaktif dengan Setting Kooperatif*. Surabaya: PPS Universitas Surabaya.

Salam, S. & Deri B. 2012.*Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi* . Makassar: PPs UNM & Badan Penerbit UNM.

Sanjaya, W. 2006.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

………….. . 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slavin, R. E. 2010. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktek.* Bandung: Nusa Media.

Sapriya. 2009.*Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning (cara efektif dan menyenangkan pacu prestasi seluruh siswa)*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabet.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.

Tiro, Arif. 2000. *Statistika Dasar*. Makassar: Andira Publisher.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

……..... 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurukulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. 2006. Jakarta: Sinar Grafika.

Wena, Made. 2009. *Strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winkel,WS. 2008. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.