

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
IPS MELALUI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW  
DI KELAS IV SDN 01 BENTENG PASAR ATAS**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji skripsi Jurusan Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Peryaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**NADIA FADHILA  
NIM : 83313**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## **HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

### **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW DI KELAS IV SDN 01 BENTENG PASAR ATAS**

**Nama** : Nadia Fadhila  
**NIM** : 83313  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Kelas Sekolah Dasar  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

**Bukittinggi, 20 Juni 2011**

**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra.Wirdati, M.Pd**  
**NIP. 194906271976032001**

**Dra.Rahmatina, M.Pd**  
**NIP.196102121986022001**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**

**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd**  
**NIP. 195912121987101001**

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Kelas Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas  
**Nama** : Nadia Fadhila  
**NIM** : 83313  
**Program Studi** : S1  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, 20 Juni 2010

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra.Wirdati, M.Pd	.....
2. Sekretaris	: Dra.Rahmatina, M.Pd	.....
3. Anggota	: Dra. Zuraida, M.Pd	.....
4. Anggota	: Dra. Elma Alwi M.Pd	.....
5. Anggota	: Dra. Nurasma, M.Pd	.....

## ABSTRAK

Nadia Fadhila, 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti di SD Negeri 01 Benteng Pasar Atas, ditemukan fakta bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS. Hal ini disebabkan guru masih dominan menggunakan metoda ceramah atau komunikasi satu arah dan menganggap pelajaran IPS adalah hafalan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir dan berdiskusi dengan teman untuk menjadikan diri “ahli” sehingga mereka dapat menjelaskan materi yang mereka bahas dalam kelompok ahli kepada teman-temannya di kelompok kooperatif. Melihat hal tersebut maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penerapan *cooperative learning* tipe jigsaw meningkatkan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas untuk melihat penerapan *cooperative learning* model Jigsaw pada pembelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 105 menit dengan empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, pencatatan lapangan, wawancara dan evaluasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, peyajian data dan kesimpulan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Nilai rata-rata siswa pada skor dasar 69 meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 85. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 94. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas. Sehingga disarankan agar guru dapat menggunakan model pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan minat belajar siswa.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **”Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas”** dapat diselesaikan. Shalawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke alam yang berilmu pengetahuan dan penuh peradaban.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (PGSD FIP UNP).

Skripsi ini penulis selesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi M.Si selaku Ketua UPP IV Bukittinggi yang telah memberikan dukungan, fasilitas dan pelayanan administrasi dengan baik..
3. Ibu Dra.Wirdati, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dra.Rahmatina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd selaku penguji I, Ibu Dra. Elma Alwi M.Pd selaku penguji II, Ibu Dra. Nur Asma, M.Pd selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Ibu Kepala sekolah dan majelis guru SD Negeri 01 Benteng Pasar Atas yang telah memberikan izin serta memberi kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa PGSD FIP UNP yang telah memberikan bantuan baik selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi ini.
8. Penghargaan yang tidak terhingga dan penuh rasa hormat, penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta ayahanda Syafrizal dan ibunda Nelyati.R yang senantiasa memberikan doa restu dan dukungan baik yang moril maupun materil pada penulis. Dan juga kepada adik adikku tercinta Yuhadril dan Yuharsad yang dengan setia penuh pengertian, dan kesabaran untuk ikut memberi semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Semua pihak yang telah ikut membantu memberikan kemudahan selama penulis menempuh pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat penulis harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin yarabbal'amin.

Bukittinggi, 20 Juni 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Hasil Belajar.....	8
2. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	9
3. Cooperative Learning .....	11
4. Cooperative Learning Tipe Jigsaw .....	14
5. Penerapan Pembelajaran Kooperatif.....	20
B. Kerangka Teori.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Penelitian .....	23
1. Tempat Penelitian .....	23
2. Subjek Penelitian .....	23
3. Waktu dan Lama Penelitian .....	23

B. Rancangan Penelitian .....	24
1. Pendekatan Penelitian .....	24
2. Alur Penelitian .....	25
3. Prosedur Penelitian .....	27
a. Studi Pendahuluan.....	27
b. Tahap Perencanaan .....	27
c. Tahap Pelaksanaan .....	28
d. Tahap Pengamatan .....	28
e. Tahap Refleksi .....	28
C. Data dan Sumber Data.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	30
E. Analisis Data .....	31

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil penelitian.....	34
1. Siklus I pertemuan I .....	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan.....	37
c. Pengamatan.....	46
d. Refleksi.....	55
2. Siklus I Pertemuan II.....	57
a. Perencanaan.....	57
b. Pelaksanaan.....	60
c. Pengamatan.....	69

d. Refleksi.....	76
3. Siklus II.....	77
a. Perencanaan.....	77
b. Pelaksanaan.....	80
c. Pengamatan.....	89
d. Refleksi.....	96
B. Pembahasan.....	97
1. Pembahasan Siklus I.....	97
2. Pembahasan Siklus II.....	102
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	105
B. Saran.....	106

**DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Daftar Nilai Semester I kelas IV SDN 01.....	3
2.2 Perhitungan Skor Perkembangan Individu.....	20
2.3 Tingkat penghargaan kelompok.....	20
2.4 Penempatan Siswa dalam Kelompok Asal.....	40
2.5 Skor Test Siklus I Pertemuan 1 siswa kelas IV.....	43
2.6 Penghargaan kelompok Pada Siklus I Pertemuan 1.....	45
2.7 Hasil Tes Siswa pada Siklus I Pertemuan I.....	54
2.8 Penempatan Siswa dalam Kelompok Asal .....	63
2.9 Skor Test Siklus I Pertemuan 1I siswa kelas IV .....	66
2.10 Penghargaan kelompok Pada Siklus I Pertemuan 1I.....	68
2.11 Hasil Tes Siswa pada Siklus I Pertemuan II.....	75
2.12 Penempatan Siswa dalam Kelompok Asal.....	83
2.13 Skor Test Siklus 1I siswa kelas IV.....	86
2. 14 Penghargaan kelompok Pada Siklus 1I.....	88
2.15 Hasil Tes Siswa pada Siklus II.....	95
2.16 Peningkatan Nilai Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1.RPP Siklus I Pertemuan I.....	109
2.Skenario Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN.....	116
3.Lembar Penilaian RPP.....	125
4.Lembar Observasi dari Aspek Guru .....	128
5.Lembar Observasi dari Aspek Siswa .....	131
6.Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Afektif .....	134
7.Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor .....	137
8.Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I.....	140
9.RPP Siklus I Pertemuan II.....	142
10. Skenario Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN.....	149
11. Lembar Penilaian RPP.....	158
12. Lembar Observasi dari Aspek Guru .....	161
13. Lembar Observasi dari Aspek Siswa .....	164
14. Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Afektif .....	167
15. Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor .....	170
16. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II.....	173
17. RPP Siklus II.....	175
18. Skenario Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN.....	182
19. Lembar Penilaian RPP.....	191
20. Lembar Observasi dari Aspek Guru .....	194

21. Lembar Observasi dari Aspek Siswa .....	197
22. Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Afektif .....	200
23. Lembar Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor .....	203
24. Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I.....	206

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Peningkatan kualitas pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) tetap menjadi prioritas utama pemerintah Indonesia saat ini, dan juga merupakan salah satu faktor penentu utama keberhasilan pembangunan nasional. Faktor penentu utama tersebut perlu ditingkatkan kualitas dan kuantitas pelaksanaannya sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sejalan dengan laju pembangunan nasional. Peningkatan kualitas tersebut diupayakan dalam rangka menyiapkan sumber daya manusia Indonesia yang maju dan mampu bersaing sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman.

Dilihat dari konteks pendidikan dan perkembangan bangsa saat ini maka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar berfungsi untuk membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPS yang tertera dalam Depdiknas (2006: 575), sebagai berikut :

- 1) Mengetahui 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 terampil 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.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS, jelaslah bahwa pembelajaran IPS memfokuskan kajiannya pada peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Sehingga dibutuhkan kemampuan berfikir yang logis, kritis, rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan berkomunikasi serta kerjasama untuk memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 01 Benteng Pasar Atas, pada pembelajaran IPS yang menuntut siswa untuk lebih aktif dan komunikatif, didapatkan hasil bahwa guru masih melakukan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Guru dominan menggunakan model ceramah dalam penyampaian materi dan pemakaian media yang kurang menarik sehingga kurang menimbulkan minat dan motivasi serta kurang menarik perhatian siswa, hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan pasif dalam pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dibuktikan dari hasil belajar siswa. Di bawah ini adalah hasil ulangan harian IPS siswa kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas pada semester I tahun ajaran 2010/2011.

**Table 1.1**  
**Daftar Nilai Ulangan Harian Semester I kelas IV SDN 01 Benteng**  
**Pasar Atas Tahun Ajaran 2010/2011**

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan belajar	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	AA	70	50		√
2	AM	70	60		√
3	DA	70	60		√
4	IF	70	40		√
5	TR	70	60		√
6	AR	70	50		√
7	AH	70	30		√
8	AN	70	50		√
9	AS	70	80	√	
10	AO	70	80	√	
11	AAW	70	80	√	
12	DR	70	60		√
13	FA	70	100	√	
14	FR	70	60		√
15	FV	70	90	√	
16	HA	70	40		√
17	HD	70	100	√	
18	LA	70	70	√	
19	ML	70	90	√	
20	MY	70	85	√	
21	NN	70	40		√
22	NR	70	50		√
23	NS	70	50		√
24	PN	70	60		√
25	RI	70	60		√
26	RN	70	100	√	
27	RF	70	100	√	
28	SA	70	50		√
29	SA	70	50		√
30	SN	70	90	√	
Jumlah nilai			Jumlah	12	18
Rata-rata kelas		66,17	Persentase	40 %	60%

Sumber : Data Sekunder SDN 01 Benteng Pasar Atas

Berdasarkan hasil nilai ujian siswa kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas tersebut, didapatkan hasil nilai rata-rata kelas adalah 66,17. Nilai Ketuntasan Kerja Minimal (KKM) yang ditetapkan guru adalah 70 sehingga dapat disimpulkan sebanyak 18 orang siswa atau 60% siswa nilainya di bawah KKM sedangkan sebanyak 12 orang siswa atau 40% siswa nilainya diatas KKM .

Dari fakta yang peneliti jumpai di lapangan, maka peneliti menganggap bahwa hal ini harus diatasi. Untuk itu guru perlu memilih suatu model pembelajaran yang bisa melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Karena semakin tinggi tingkat keaktifan siswa dalam memecahkan permasalahan, semakin tinggi hasil belajarnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menyenangkan bagi siswa adalah melalui pembelajaran kooperatif. Slavin (dalam Etin 2007:4) mengatakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dimana keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Penerapan pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu dengan tipe Jigsaw. Dalam tipe Jigsaw ini menuntut adanya keterlibatan semua anggota kelompok. Berdasarkan pandangan Robert (dalam Muhammad, 2005:29) kelebihan tipe Jigsaw adalah “ Dengan mendengarkan teman satu tim

mereka, siswa akan termotivasi untuk mendukung dan menyatakan minat terhadap apa yang dipelajari teman satu timnya”.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui kelebihan dari Jigsaw adalah dapat memotivasi siswa dalam bekerja dan meningkatkan saling ketergantungan (kerja sama) antara anggota kelompok (tim) untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dengan demikian siswa saling ketergantungan antara yang satu dengan yang lainnya.

Melihat keunggulan dari pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, maka peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe Jigsaw dalam penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas untuk rumusan masalah dalam penelitian ini, secara umum peneliti akan membahas tentang “Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas ?”

Permasalahan tersebut dibahas secara khusus mengenai :

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas.
3. Hasil belajar siswa melalui *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 01 Benteng Pasar Atas.

### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran IPS di SD. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dalam mengajarkan konsep-konsep IPS di SD dengan penerapan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw.
2. Bagi siswa, memudahkan dalam memahami konsep pembelajaran IPS, menimbulkan kegairahan belajar, rasa senang, aktif dan kreatif dalam pembelajaran IPS.
3. Bagi guru, bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran IPS dengan penerapan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

Faktor yang paling penting dalam pendidikan adalah hasil belajar, secara umum belajar dipandang sebagai sesuatu yang diperoleh, dikuasai, atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Menurut pendapat Oemar (2008:2) "Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani".

Sedangkan menurut Nana (2006:2) "Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor".

Hasil belajar juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan, serta mampu memecahkan masalah yang timbul yang sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dikategorikan kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan

psikomotor. Ketiga ranah ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil belajar dari ketiga ranah itu, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, dan kata-kata. Hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPS adalah siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sosial serta peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi.

## **2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **a. Pengertian**

Menurut Ischak (2000:1.36) "IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan".

Sedangkan menurut Mortorella (dalam Etin 2007:14) mengatakan bahwa "Pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya".

Lebih lanjut Depdiknas (2006: 572) mengemukakan bahwa

IPS mengkaji separangkap peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menganalisis gejala dan masalah sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, memberi bekal dan melatih sikap, moral, serta keterampilan siswa, sehingga siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

#### **b. Tujuan IPS**

Menurut Nursid (2000:1.10) tujuan pendidikan IPS adalah "Membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara".

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui 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 dan kemanusiaan.
- 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Seterusnya Hasan (2005:3) menyatakan tujuan pendidikan IPS adalah "Mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat".

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah memberi bekal dan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk menguasai pengetahuan, sikap, kompetensi, dan keterampilan bersosialisasi pada lingkungan masyarakat, serta berbagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

### **c. Ruang lingkup IPS**

IPS membahas tentang bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan karena manusia tumbuh dan berkembang pada lingkungan yang memiliki sistem sosial dan budaya yang berbeda.

Menurut Ischak (2000:1.37) “Ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan “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”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan segala aspek yang berhubungan dengan kehidupannya.

## **3. Cooperative Learning**

### **a. Pengertian Cooperative Learning**

*Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja sama secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

Slavin (dalam Etin Solihatin, 2008:3) mengatakan bahwa :

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen dan keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Menurut Cooper dan Heinich (dalam Nur Asma, 2006:11-12) “*Cooperative Learning* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan kolaboratif dan sosial.”

Selanjutnya Wina (2007:242) menyatakan “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen)”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 4 atau 5 orang. Anggota

kelompok bersifat heterogen dari berbagai sisi, baik dari jenis kelamin, penilaian akademik, dan agama. Dalam kelompok harus ada kerja sama dalam menyelesaikan masalah tetapi dalam menyelesaikan kuis harus secara individu dan tidak boleh saling membantu.

#### **b. Tujuan Cooperative Learning**

Setiap model pembelajaran termasuk *Cooperative Learning* mempunyai tujuan tersendiri, Nurasma (2008:3-5) mengungkapkan:

- 1) Pencapaian hasil belajar karena *Cooperative Learning* terus meningkatkan kinerja siswa dan membantu dalam memahami konsep-konsep yang sulit,
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individu karena *Cooperative* mengelompokkan siswa dalam kelompok yang heterogen, dan
- 3) Pengembangan keterampilan sosial karena *Cooperative* menekankan pada kerjasama kelompok dan kolaborasi sehingga setiap anggota kelompok harus mampu bersosialisasi dengan anggota yang lain.

Sedangkan Mohamad (2005:3) menyatakan “Pembelajaran Tim Siswa atau Kooperatif tugas-tugas bukan hanya melakukan sesuatu sebagai sebuah tim, tetapi belajar sesuatu sebagai sebuah tim. Kerja tim tersebut belum dianggap selesai bila seluruh anggota tim belum tuntas menguasai bahan yang dipelajari”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yang lebih baik, penerimaan terhadap keragaman antara individu dan pengembangan hasil sosial dalam kelompok khususnya dan lingkungan umumnya.

#### **c. Keunggulan Cooperative Learning**

Menurut Nurasma (2008:21) “Keunggulan yang paling besar dari

penerapan pembelajaran kooperatif terlihat ketika peserta didik menerapkannya dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok.”

Selanjutnya Wina (2007:249) menjelaskan keunggulan model kooperatif adalah:

- 1) Melalui pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu bergantung kepada guru,
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain,
- 3) Dapat membantu peserta didik untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima perbedaan,
- 4) Dapat membantu memberdayakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar,
- 5) Dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial,
- 6) Dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima umpan balik,
- 7) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata,
- 8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari model kooperatif adalah: meningkatkan kecakapan individu, meningkatkan kecakapan kelompok, memupuk rasa tanggung jawab, meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat, mengembangkan sikap saling menghargai dalam perbedaan, sehingga menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, serta tidak memiliki rasa dendam.

#### **4. Cooperative Learning Tipe Jigsaw**

##### **a. Pengertian**

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu Jigsaw. Ismiati (2008:128) menjelaskan bahwa “Kooperatif tipe Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan pembelajaran orang lain.”

Ratu Manan (dalam Hesti,2007: 72), mengemukakan pendapatnya bahwa, “Jigsaw didesain untuk meningkatkan sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tetapi juga harus memberi dan mengajarkan materi tersebut kepada orang lain”.

Berdasarkan pendapat diatas, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan pembelajaran yang menuntut kerjasama dengan orang lain untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya dan pembelajaran orang lain. Siswa tidak saja mempelajari materi untuk diri sendiri tapi juga harus mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

##### **b. Langkah-langkah pembelajaran**

Nur (2006:72-77) mengemukakan beberapa langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran tipe Jigsaw, yaitu :

- a) Penempatan siswa dalam kelompok kooperatif, maksudnya menempatkan siswa ke dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan cara mengurutkan siswa dari atas ke bawah berdasarkan kemampuan akademiknya,
- b) Pemberian materi, maksudnya siswa menerima topik-topik pakar dan membaca bahan yang diberikan untuk menemukan informasi,
- c) Diskusi Kelas Ahli, maksudnya para siswa yang memiliki topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli,
- d) Presentase hasil diskusi kelompok, maksudnya setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas,
- e) Laporan kelompok, maksudnya para anggota kelompok kembali pada kelompok kooperatif dan mengajarkan kepada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan dikelompok ahli,
- f) Mengadakan kuis/tes, dilakukan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas dan melihat kemampuan perkembangan belajar siswa,
- g) Penghargaan Kelompok.

Setelah kuis, dilakukan perhitungan skor perkembangan individu dan skor kelompok. Terlebih dahulu tentukan skor dasar yang diambil dari tes formatif yang telah dilakukan sebelumnya. Lalu hitung skor peningkatan individu yaitu selisih perolehan skor dasar dengan skor kuis terakhir. Berdasarkan skor peningkatan individual dihitung poin perkembangan dengan menggunakan pedoman yang disusun oleh Slavin sebagai berikut:

**Tabel 1.2. Perhitungan Skor Perkembangan Individu**

Nilai tes	Skor Perkembangan
>10 poin di bawah skor dasar	5 poin
10 poin -1 poin di bawah skor dasar	10 poin
Skor awal – 10 poin di atas skor dasar	20 poin
> 10 poin di atas skor dasar	30 poin

Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin perkembangan kelompok tertinggi ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$N1 = \frac{\text{Jumlah total perkembangan anggota}}{\text{Jumlah anggota kelompok yang ada}}$$

Berdasarkan poin perkembangan kelompok yang diperoleh, terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan yaitu :

**Tabel 1.3. Tingkat penghargaan kelompok**

Rata-Rata Kelompok	Predikat
5-15 poin	Kelompok Terbaik
16-25 poin	Kelompok Hebat
≥ 25 poin	Kelompok Super

Dalam Novi (2008:6) dijelaskan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah :

- 1) Membagikan bahan ajar, maksudnya guru membagikan bahan bacaan tentang topik-topik ahli pada masing-masing anggota kelompok, 2) diskusi kelompok ahli, maksudnya peserta didik yang memperoleh topik yang sama bergabung dalam satu kelompok untuk membahas topik tersebut, 3) laporan tim, maksudnya para anggota kelompok ahli bergabung kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan topik-topik ahli yang telah dibahas pada kelompok ahli, 4) penghargaan tim, maksudnya guru memberikan penghargaan kepada individu maupun kelompok asal yang memperoleh nilai tertinggi

Senada dengan hal di atas tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif, Ismiati (2008:6) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terdiri dari : 1) penentuan kelompok, 2) pemberian materi, 3) bergabung dalam kelompok ahli, 4) diskusi

kelompok ahli, 5) anggota kelompok ahli menjelaskan materi kepada anggota kelompok asalnya.

Dari pendapat-pendapat ahli di atas tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dimaknai bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dimulai dengan penentuan kelompok, pembagian materi yang akan dibahas, diskusi kelompok ahli, diskusi kelompok kooperatif, mengadakan tes dan terakhir memberikan penghargaan.

#### **5. Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SD**

Pengaplikasian *Cooperative Learning* tipe jigsaw pada pembelajaran IPS dapat digunakan pada materi yang berbentuk naratif tertulis atau lisan pada kajian sosial, keterampilan membaca peta dan bidang studi lain yang tujuan pembelajarannya lebih menekankan pada konsep dari pada keterampilan.

Dalam pembelajaran ini, siswa bekerja dalam tim-tim heterogen. Siswa ditugasi mempelajari bab atau bahan-bahan lain untuk dibaca dan diberikan lembar ahli yang berisi topik yang berbeda untuk anggota setiap tim agar pada saat amembaca dapat memfokuskan pada topik tersebut. Bila setiap siswa telah selesai membaca, siswa dari tim berbeda dengan topik yang sama bertemu dalam sebuah kelompok ahli untuk membahas topik mereka selama kurang lebih 30 menit.

Para ahli ini kemudian kembali pada tim asal mereka dan secara bergantian mengajar teman satu timnya tentang topik-topik keahlian mereka. Siswa diberi kuis tentang seluruh topik dan skor kuis berupa tes yang dilakukan diakhir pembelajaran menjadi skor kelompok, kelompok yang mendapat skor tertinggi bisa menerima penghargaan.

Dengan cara ini siswa termotivasi untuk belajar bahan ajar tersebut dengan baik dan bekerja dalam kelompok-kelompok ahli sehingga mereka dapat membantu kelompok mereka bekerja dengan baik. Kerja kelompok juga ditandai oleh: 1) adanya tugas bersama, 2) pembagian tugas dalam kelompok, 3) adanya kerjasama antara anggota kelompok dalam penyelesaian tugas kelompok.

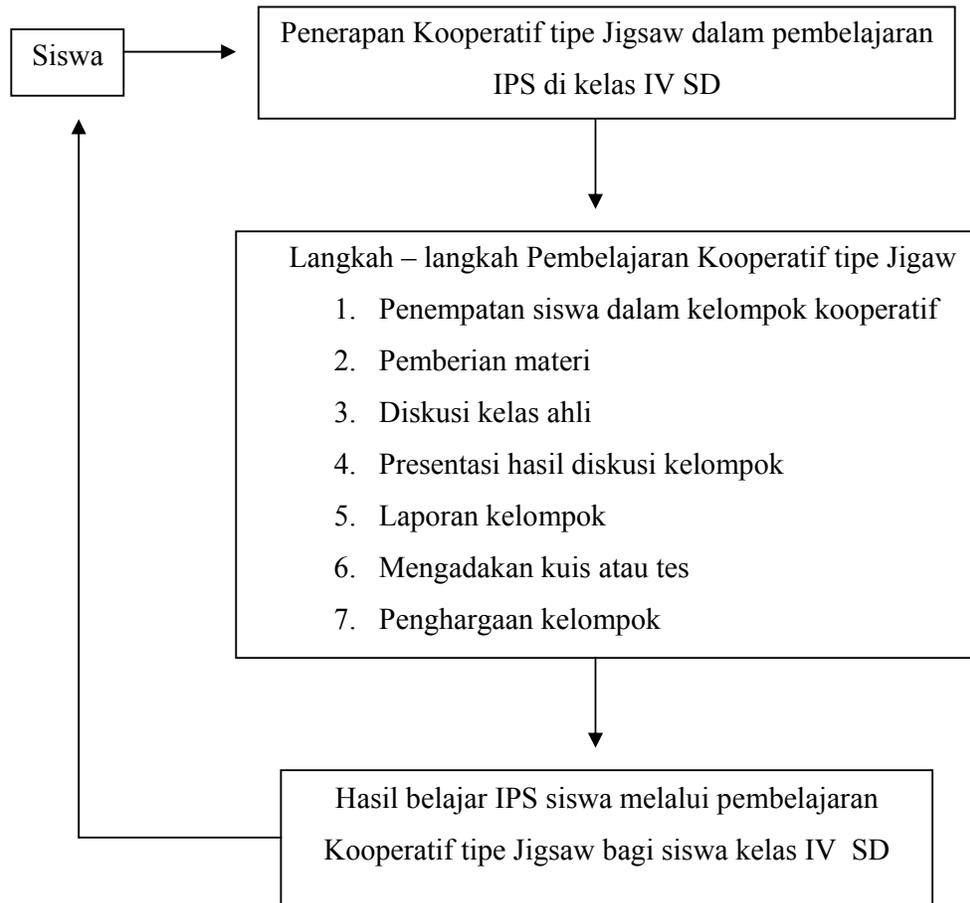
Kunci keberhasilan jigsaw adalah saling ketergantungan, setiap siswa bergantung kepada anggota timnya mendapatkan informasi yang dibutuhkan agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

## **B. Kerangka Teori**

Pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Pembelajaran ini menanamkan keterlibatan mental, fisik dan sosial siswa. Dengan demikian siswa aktif dan kreatif serta merasa tidak terbebani oleh kegiatan belajar yang biasanya membuat siswa jenuh.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw meningkatkan mutu proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan demikian maka kerangka konseptual penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

**Bagan 3.1 Kerangka Teori**



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti telah menyusun rancangan rencana pembelajaran IPS dengan penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk setiap pertemuan pada setiap siklus. Penyusunan RPP tersebut dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV. Selain RPP juga dirancang format instrumen observasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS disusun dengan menggunakan langkah – langkah *Cooperative Learning* tipe Jigsaw yaitu kegiatan awal (pra kooperatif), kegiatan inti (kooperatif), kegiatan akhir (pasca kooperatif). Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Pada tahap kooperatif terdapat kelompok asal dan kelompok ahli, sedangkan pada kegiatan akhir siswa dibimbing untuk menyimpulkan pelajaran dan memberikan tes/kuis dan penghargaan. Pengamatan atau observasi dilaksanakan simultan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas, teman sejawat. Pada siklus I terdapat kekurangan dan kesalahan dalam proses pembelajaran

IPS dan pada siklus II kekurangan pada siklus I diperbaiki, dimana pelaksanaan pembelajaran IPS telah terlaksana sesuai dengan perencanaan.

3. Dilihat dari hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS setelah menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa mulai dari Siklus I pertemuan I yaitu 64, Siklus I pertemuan II yaitu 85, dan siklus II yaitu 93. Karena hasil belajar siswa telah sesuai dengan yang diharapkan, maka dengan demikian penggunaan pendekatan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 01 Benteng Pasar Atas pada penelitian ini dihentikan pada siklus II.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan.

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan Model pembelajaran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diberikan.
2. Untuk kepala sekolah, agar berupaya meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk siswa, agar menyadari bahwa pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang penting yang dapat menentukan keberhasilan dan kegagalan mereka untuk naik kelas. Selain itu IPS juga membantu siswa untuk berfikir logis dan dapat melatih siswa memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

## DAFTAR RUJUKAN

- Burhan, Bungin (ed). 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Rajawali Pers
- Dep.P&K. 1982. *Pedoman Umum IPS*. Jakarta: Rusda Ofset Bandung
- Djakaria. M. Nur. 2005. *Model Pembelajaran Konsep-konsep IPS SD*. Jakarta : Depdikbud. Proyek Peningkatan Mutu Guru Kelas SD Setara DII
- Etin, Solihatin, Roharjo.2005. *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Gagne dan Briggs. 2088. *Strategi Pembelajaran*. (online) [http://www.litagama.org/jurnal/edisi5/diakses\\_03//04/2008](http://www.litagama.org/jurnal/edisi5/diakses_03//04/2008)
- Hasan, S.Hamid. 1996. *Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial (buku I)*. Bandung: Jurusan Sejarah FIPS IKIP Bandung.
- Kosasih, A. Djahiri. 1992. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran*. Bandung: Lab Pengajaran PMP IKIP Bandung
- Kasihani, Kasbolah E.S. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek PGSD
- Moedjiono. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Nana, Sujana. 1989. CBSA, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar baru. Bangi : Fakultas Pendidikan UKM.
- Nana. 2006. *Efektifitas Strategi Pembelajaran Kooepratif dan Eksiposipatori Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Cara Berfikir* (online) [http://latifah04.wordpress.com/2008/04/03/penelitian-tindakan-kelas/diakses\\_03/03/2008](http://latifah04.wordpress.com/2008/04/03/penelitian-tindakan-kelas/diakses_03/03/2008)
- Nur, Asma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas
- Nurhadi dan Agus Senduk, Gerrad. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UGM
- Ritawati Mahyudin dan Yetti Ariani. 2007. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: S1 PGSD Berasrama FIP UNP