

## **ABSTRAK**

### **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* *JIGSAW MODEL* PADA SISWA KELAS VI A SD NEGERI 2 RAWA LAUT KOTA BANDAR LAMPUNG**

Oleh:  
**Titik Estininasih**

Hasil pembelajaran dari siklus I *Think of Pairs* ke siklus II *Arronso Version* mengalami peningkatan aktivitas belajar. Aktivitas pengamatan pada aspek perhatian siswa pada siklus I diperoleh nilai sebesar 679 atau sebesar 12,37 % dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 684 atau sebesar 12,46 %, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan aspek perhatian siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 5 atau sebesar = 0,09 %. Aktivitas pengamatan pada aspek kerjasama siswa pada siklus I diperoleh nilai sebesar 676 atau sebesar 12,32 % dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 688 atau sebesar 12,76 %, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan aspek kerjasama siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 12 atau sebesar = 0,44 %. Aktivitas pengamatan pada aspek ketekunan siswa pada siklus I diperoleh nilai sebesar 679 atau sebesar 12,37 % dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 694 atau sebesar 12,65 %, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan aspek ketekunan siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 15 atau sebesar = 0,28 %. Aktivitas pengamatan pada aspek keaktifan siswa pada siklus I diperoleh nilai sebesar 680 atau sebesar 12,39 % dan pada siklus II diperoleh nilai sebesar 696 atau sebesar 12,68 %, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan aspek keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16 atau sebesar = 0,29 %.

Sedangkan nilai prestasi berdasarkan hasil test yang diberikan pada akhir siklus dari masing-masing siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II pada siklus I sebesar 73,57 dan pada siklus II sebesar 86,07, hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50 atau terjadi peningkatan nilai prestasi belajar sebesar 0,178 %.

Katakunci: *Cooperative Learning Jigsaw Model, Think of Pairs, Arronso Version*

**ABSTRACT**

**MAKE- UP OF ACHIEVEMENT LEARN THE SOCIAL SCIENCE (IPS) OF  
THROUGH PASSING STRATEGY OF STUDY BY COOPERATIVE LEARNING  
JIGSAW MODEL AT STUDENT OF CLASS VI A SD NEGERI 2  
RAWA LAUT KOTA BANDAR LAMPUNG**

**By:  
Titik Estininasih**

Result of study from cycle of I Think of Pairs to cycle of II Arronso Version experience of the make-up of activity learn the. Perception activity of at aspect of student attention at cycle I obtained by value of equal to 679 or equal to 12,37 % and at cycle II obtained by value of equal to 684 or equal to 12,46 %, this matter is of the happening of make-up of aspect of student attention from cycle I to cycle II of equal to 5 or equal to = 0,09 %. Perception activity at aspect of student cooperation at cycle I obtained by value of equal to 676 or equal to 12,32 % and at cycle II obtained by value of equal to 688 or equal to 12,76 %, this matter is the happening of make-up of aspect of student cooperation from cycle I to cycle II of equal to 12 or equal to = 0,44 %. Perception activity [of] [at] aspect of student assiduity [of] [at] cycle I obtained by value of equal to 679 or equal to 12,37 % and at cycle II obtained by value of equal to 694 or equal to 12,65 %, this matter is of the happening of make-up of aspect of student assiduity from cycle I to cycle II of equal to 15 or equal to = 0,28 %. Perception activity at aspect of student liveliness at cycle I obtained by value of equal to 680 or equal to 12,39 % and at cycle II obtained by value of equal to 696 or equal to 12,68 %, this matter is of the happening of make-up of aspect of student liveliness from cycle I to cycle II of equal to 16 or equal to = 0,29. While achievement value of pursuant to test result which is passed to final

While achievement value of pursuant to test result which is passed to final of cycle from each student also experience of the improvement from cycle I to cycle II of at cycle I of equal to 73,57 and at cycle II of equal to 86,07. this matter of the happening of improvement.

*Keyword: Cooperative Learning Jigsaw Model. Think of Pairs. Arronso Version*