

## **ABSTRAK**

### **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DI KELAS V SD NEGERI 3 WAY TERUSAN SP 3 BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH**

**Oleh :  
JOKO SUSANTO**

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan model jigsaw, (2) mendeskripsikan proses pembelajaran, (3) Mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar pada pelajaran IPS melalui model jigsaw.

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 3 Way Terusan SP 3, sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa. Data dikumpulkan dengan cara observasi dan analisis secara deskriptif.

Hasil dari penelitian ini : (1) perencanaan tindakan diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw, (2) proses pembelajaran IPS dengan metode jigsaw, (3) peningkatan prestasi belajar siswa siklus I rata-rata sebesar 63%, siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 72% pada siklus III sebesar 85%.

Kata kunci: desain pembelajaran, prestasi, model pembelajaran jigsaw.

## **ABSTRACT**

### **INCREASING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT IN LEARNING THROUGH THE SUBJECT SOCIAL STUDIES MODEL COOPERATIVE JIGSAW CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STATE 3 TERUSAN SP 3 BANDAR MATARAM LAMPUNG TENGAH**

**By:  
JOKO SUSANTO**

The purpose of this study were (1) to improve the learning process by using a jigsaw models, (2) describe the learning process, (3) describe the learning achievement in social studies through the model jigsaw.

The method used is to use action research methods class (classroom action research). With research subjects fifth grade students of Elementary School State 3 Way Terusan SP 3, the sample in this study amounted to 40 students. Data collected by observation and analyzed descriptively.

Results from this study: (1) planning the action begins with the preparation of Learning Implementation Plan (RPP), which is based on measures of learning by using learning model jigsaw, (2) the learning process socia studies with jigsaw method, (3) an increase student achievement first cycle an average of 63%, the second cycle increased by an average of 72% in the third cycle of 85%.

Keywords: design procedure, achievement, jigsaw model.