

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS
V SD NEGERI 2 SUMBEREJO KEMILING
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

DEA AYU PANGESTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 2 SUMBEREJO KEMILING BANDAR LAMPUNG

Oleh

DEA AYU PANGESTI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS. Metode *quasi eksperimen*. Dengan desain *non equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel *total sampling*. Pengumpulan data observasi dan tes. Analisis data menggunakan uji t. Hasil analisis rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 78,525 dari kelas kontrol 62,66. Hasil analisis t_{hitung} sebesar 6,224 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,992. Sehingga Hipotesis diterima yang berbunyi ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 2 Sumberejo.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Jigsaw

ABSTRAK

***THE INFLUENCE OF JIGSAW COOPERATIVE LEARNING
MODEL TOWARDS STUDENTS' LEARNING OUTCOME
ON SOCIAL SCIENCE SUBJECT IN GRADE V
STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL
2 SUMBEREJO KEMILING
BANDAR LAMPUNG***

Oleh

DEA AYU PANGESTI

The problems in this study comes from the low learning outcome in grade V. This study aims to determine the influence of jigsaw cooperative learning model towards students' learning outcome on Social Science subject. This research used quasi experiment method with non equivalent control group design. The sampling technique in this research was done using total sampling.. The data collection technique in this research was carried out through observation and tests. The data were analyzed using t-test. The results of the analysis showed that the mean on experimental class was 78.525 higher than control class which was 62.66. The result of t-calc analysis was 6.224 and t-table was at 5% significance level equal to 1.992. It can be concluded that the hypothesis was accepted that there is an influence in the use of Jigsaw Cooperative Learning Model on Social Science Learning Outcome In Grade V Students of Elementary School 2 Sumber Rejo

Keywords: learning outcome, social sciences, jigsaw

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS
V SD NEGERI 2 SUMBEREJO KEMILING
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

DEA AYU PANGESTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 2 SUMBEREJO KEMILING BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dea Ayu Pangesti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1343053006**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.
NIP. 19561005 198303 2 002

Dra. Cut Rohani, M.Pd
NIP. 19521015 198103 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd.

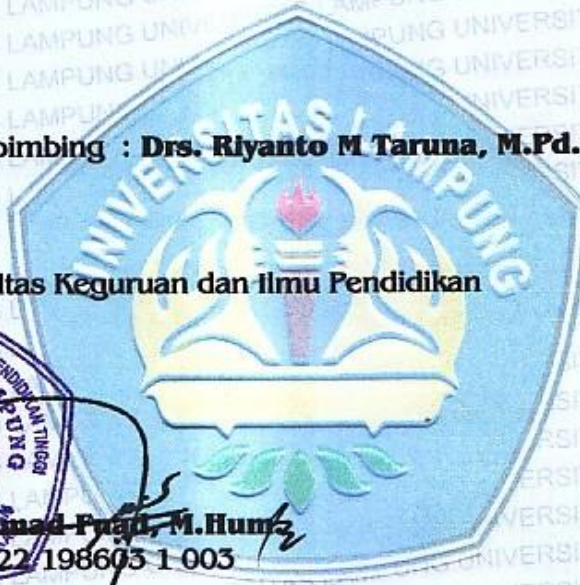
Sekretaris : Dra. Cut Rohani, M.Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Riyanto M Taruna, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Firdaus, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juli 2017



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Ayu Pangesti
NPM : 1343053006
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juli 2017

Yang Menyatakan



Dea Ayu Pangesti
NPM.1343053006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dea Ayu Pangesti. Penulis lahir di Gading Rejo pada tanggal 02 September 1995, sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Wasiat, S.Pd, M.M. Pd dan Ibu Eni Sriatun.

Penulis mengawali pendidikan formal di TK Budaya pada tahun 2000 hingga tahun 2001. Penulis melanjutkan pendidikan di SDN 2 Sumberejo pada tahun 2000 hingga tahun 2007. Kemudian penulis menyelesaikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 26 Bandar Lampung pada tahun 2007 sampai 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2010 hingga tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung melalui jalur Paralel.

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Terbanggi Subing Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Terbanggi Subing.

Bandar Lampung, Juli 2017
Penulis

Dea Ayu Pangesti
NPM 1343053006

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, Skripsi sederhana ini kupersembahkan kepada

Untuk kedua orang tuaku tercinta
Bapak Wasiat, S.Pd, M.M.Pd dan Ibu Eni Sriatun
yang selalu memberikan dukungan materil maupun moril selama menempuh pendidikan,
yang selalu menyayangiku dan selalu mendo'akan keberhasilanku demi tercapainya cita-citaku.

Adikku Icha Arum Vicias. Saudara yang selalu menjadi teman saat suka dan duka.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Semua Sahabat dan teman seperjuanganku PGSD Paralel 2013 yang selalu memberikan motivasi dan tulus menerima segala kekuranganku.

Serta

Almamaterku tercinta.

MOTTO

*“Hidup adalah suatu tantangan yang harus dihadapi dan
Perjuangan yang harus dimenangkan”*

-Unknown-

*“Sukses datang pada mereka yang sadar akan sukses.
Jika anda tidak berani menentukan target, Bagaimana anda
bisa mendapatkannya! Apalagi menikmatinya ?”*

-Bruce Lee (1940-1973)-

SANWACANA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung”. Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang selalu memberikan masukan dan saran guna selesainya skripsi ini.

5. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd., selaku Pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik baik selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Ibu Dra. Cut Rohani, M.Pd., selaku Pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan dan solusi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
7. Bapak Drs. Riyanto M Taruna, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis.
8. Kedua orang tuaku, Bapak Wasiat, S.Pd, M.M.Pd dan Ibu Eni Sriatun. Terima kasih atas do'a dan kasih sayang selama ini serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
9. Adikku Icha Arum Vicias. Terima kasih atas semua do'a, kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
11. Anna Maria S selaku Kepala SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian skripsi ini berlangsung.
12. Partner skripsiku Malinda, Ayu, Lina, Dwi setia, Dwi aska, Ovan Wijaya, Sinta, Yosi, Susika, Naya, Ica, Fathul terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik, selalu menghibur dan selalu menjadi penyemangat dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya skripsi ini selesai dengan baik.

13. Keluarga KKN, Rizki, Citra, Mia, Fitri, Evi, Nauli, Sandy, Moko, Yandy.

Terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik selama KKN dan Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.

14. Sahabat seperjuangan di PGSD Paralel 2013, Ayu, Bunga, Cindy, Clarisa,

Desti, Dian, Dwi Setia, Dwi Aska, Eca, Estri, Fajar, Fariz, Fathul, Gunawan

Inayah, Indra, Irma, Isna, Lia, Lina, Lintang, Malinda, Melin, Norenda, Oktia,

Rinah, Rizki, Rosa, Salsa, Septi, Sinta, Susika, Tia, Tiras, Trisna, Widi, Wike,

Winda, Yosi, Yulius Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai

kapanpun.

15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala

disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, Juli 2017

Penulis,

Dea Ayu Pangesti

NPM 1343053006

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Mengkaji Teori	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Teori Belajar	10
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	16
5. Pembelajaran IPS.....	21
6. Hasil Belajar IPS	23
7. Hubungan X dan Y	30
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir.....	34
D. Hipotesis	36
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel Penelitian	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian	41
D. Prosedur Penelitian.....	41
E. Variabel Penelitian.....	42
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Tes	44
2. Observasi	46
H. Instrumen Penelitian.....	48
I. Uji Persyaratan Intsrumen	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reliabilitas	51
3. Taraf Kesukaran	52
4. Uji Daya Pembeda Soal.....	53

5. Daya Serap.....	54
6. Daya Terka	55
7. Omit dan Fungsi Distraktor	56
J. Teknik Analisis Data	60
Uji Persyaratan Analisis Data.....	60
K. Uji Hipotesis.....	61
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	62
1. Pengujian Persyaratan Analisis Data	69
2. Pengujian Hipotesis.....	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Persentase Nilai Ulangan Semester Ganjil	3
3.2	Desain Penelitian	39
3.3	Data Siswa Kelas V	40
3.4	Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	45
3.5	Kisi-kisi Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Belajar	46
3.6	Tabel Klasifikasi Validitas	51
3.7	Tabel Klasifikasi Reliabilitas	52
3.8	Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	52
3.9	Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	53
3.10	Kriteria Daya Pembeda Soal	54
3.11	Hasil Uji Daya Pembeda Soal	54
3.12	Hasil Uji Fungsi Distraktor Tes Pilihan Ganda	56
4.13	Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	64
4.14	Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	65
4.15	Distribusi Hasil Belajar Kelas Kontrol	66
4.16	Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol	67
4.17	Aktivitas Belajar	69
4.18	Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	70
4.19	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw	18
2.2 Contoh Pembentukan Kelompok Jigsaw	20
2.3 Kerangka Pikir	36
4.4 Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen	65
4.5 Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol	67

LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	82
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	83
3. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	84
4. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal Tes	85
5. Uji Normalitas Kelas Ekperimen dan Kontrol	86
6. Uji Homogenitas Data Kelas Ekperimen dan Kontrol	87
7. Tabel Harga Kritis dan r Product Moment	88
8. Tabel Harga Kritis Distribusi t	89
9. Silabus	92
10. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	96
11. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	105
12. Soal Pretest dan Posttes	107
13. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	114
14. Lembar Penilaian Aktivitas.....	115
15. Rubrik Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Siswa	117
16. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	120
17. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	124
18. Tabulasi Aktivitas Belajar Siswa	128
19. Tabulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Soal dan Daya Beda Soal	129
20. Dokumentasi	130

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, serta mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia, proses pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan kegiatan pendidikan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan adalah salah satu tanggung jawab dan beban semua pihak yang bergerak dalam dunia pendidikan.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sprituil keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.

Menurut Karim dan Susilo (2007:10) mengemukakan bahwa upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan cara perbaikan proses pembelajaran. Dalam konsep pembelajaran guru sebagai pendidik yang menduduki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia, dituntut terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pembelajaran tersebut. Para guru harus memiliki kemampuan mendesain program pembelajaran, memiliki keterampilan memilih, dan menggunakan berbagai model dan metode mengajar untuk diterapkan dalam pembelajaran yang efektif. Model

yang diterapkan dalam peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat berlangsung secara optimal antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa yang muncul berimbas pada peningkatan penguasaan konsep maerti IPS yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien Riyanto (2009:131). Pemilihan model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. Salah satu pembelajaran di sekolah adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS mulai diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Menurut Solihatin dan Raharjo (2009:15), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa, untuk mengembangkan diri sesuai bakat dan minat, kemampuan dan lingkungannya.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan bahwa siswa SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung mempunyai permasalahan yaitu hasil belajar IPS siswa kelas V masih sangat rendah karena terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 65. Selain itu siswa masih kurang aktif dan kurang antusias pada saat pelajaran berlangsung, pemahaman siswa terhadap materi masih sangat rendah dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru masih menjelaskan secara lisan materi ajar di depan kelas dengan hanya mengacu pada buku paket

saja, dan guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan media yang sudah tersedia untuk menunjang proses belajar mengajar. Berikut presentase nilai ulangan semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ulangan Semester Ganjil Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

No	Kelas	Nilai		Jumlah Siswa (Orang)
		00-64	65	
1.	V A	32	8	40
	%	80	20	100

Sumber : Wali Kelas V A SD Negeri 2 Sumberejo

Keterangan :

00-64 : Belum mencapai KKM

65 : Sudah mencapai KKM

Berdasarkan data persentase hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung yang masih belum cukup baik karena terdapat beberapa nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 65 dapat dilihat dari data guru kelas kelas V A yang berjumlah 40 orang siswa dengan nilai siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 32 orang siswa dengan persentase sebesar 80 %. Sedangkan siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM pada kelas VA yang berjumlah 40 orang siswa sebanyak 8 orang siswa dengan persentase sebesar 20 % dan bagi siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM maka harus mengikuti remedial atau perbaikan yang dilakukan oleh guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diupayakan perbaikan dalam proses dan metode pada pembelajaran IPS. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengubah model pembelajaran yang bersifat fleksibel (tidak kaku dan tidak monoton), sehingga menciptakan suasana

pembelajaran yang kooperatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS maupun pelajaran yang lainnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat peneliti harapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran yang memiliki kelompok asal dan kelompok ahli dalam menyelesaikan dan memahami materi pembelajaran Rusman (2010:218) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Model jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen sedangkan Yamin Martinis (2013:89) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Dalam penerapannya jigsaw, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

Menurut Savage dalam Rusman (2011:203), *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini mampu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumberejo karena model pembelajaran ini menekankan keaktifan, partisipasi, dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik anak SD kelas V yang berada pada periode operasional konkrit, dimana salah satu ciri yang dimiliki siswa SD tersebut adalah selalu ingin

beradaptasi, berpikir kualitas, dan sudah biasa melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda Budiman (2006:44).

Karakteristik anak sekolah dasar tersebut sesuai dengan metode pembelajaran *jigsaw* yang pada intinya belajar dan bermain. Beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Lie,1999 (Rusman,2011) antara lain: dalam kegiatan pembelajaran tidak mengenal adanya persaingan antar siswa atau kelompok sebagaimana yang terjadi selama ini pada model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dan tanya jawab, siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara pikiran yang berbeda, siswa dalam kelompok bertanggungjawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan padanya lalu mengajarkan bagian tersebut pada anggota yang lain, dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya mengharapkan bantuan dari guru tetapi siswa termotivasi sendiri untuk belajar cepat dan akurat seluruh materi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis memperoleh berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SD N 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung rata rata rendah.

2. Mengubah model pembelajaran yang bersifat fleksibel (tidak kaku dan tidak monoton), sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS
3. Siswa masih kurang aktif dan kurang antusias pada saat pelajaran berlangsung.
4. Kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran pada Pelajaran IPS untuk memperbaiki hasil belajar siswa.
5. Pemahaman siswa terhadap materi masih sangat rendah dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru masih menjelaskan secara lisan materi ajar di depan kelas dengan hanya mengacu pada buku paket saja.
6. Guru kurang memaksimalkan dalam penggunaan media yang sudah tersedia untuk menunjang proses belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti maka penelitian ini akan penulis batasi pada :

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran guru, penggunaan media gambar, dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal.

b. Bagi guru

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas dapat tercapai.

c. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran jigsaw.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Masalah

Ruang Lingkup Masalah disini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS.

2. Ruang Lingkup Subyek

Subyek Penelitian adalah Siswa kelas V.

3. Ruang Lingkup Obyek

Obyek penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

4. Ruang Lingkup Wilayah

Wilayah penelitian ini adalah SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

5. Ruang Lingkup Waktu

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2016-2017.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Mengkaji Teori

1. Pengertian Belajar

Hamalik (2001:27) menyatakan bahwa Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan pengakuan. pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yakni menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya.

Sejalan dengan perumusan diatas ada pula tafsiran lain yang menyatakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan kemudian Nana Sudjana dalam Suryani, Agung (2012:35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang yang sedang belajar sedangkan Slameto (2003:2) menyatakan belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu

perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana perubahan perilaku seseorang ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan serta pengalaman melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

2. Teori-teori belajar

Teori adalah seperangkat konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang memberikan, menjelaskan, dan memprediksikan fenomena. Belajar menurut Warsita (2008:65) merupakan “kegiatan orang sehari-hari”. Belajar juga memiliki teori-teori antara lain sebagai berikut:

2.1. Teori belajar behaviorisme

Teori behaviorisme sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman pengalaman belajar. Seseorang dianggap telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Teori behaviorisme ini sangat menekankan pada apa yang dapat dilihat yaitu tingkah laku, tidak memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran manusia. Dengan kata lain lebih menekankan pada laku objektif, nyata dan dapat diamatai.

2.2. Teori belajar kognitivisme

Kelompok teori kognitif beranggapan bahwa belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Dalam model ini tingkah seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang

berhubungan dengan tujuan dan perubahan tingkah laku sangat dipengaruhi oleh proses berpikir internal yang terjadi selama proses belajar.

2.3. Teori belajar konstruktivisme

Konstruktivisme mengajarkan kita ilmu tentang bagaimana anak manusia belajar. Mereka belajar mengonstruksikan (membangun) pengetahuan, sikap, atau keterampilannya sendiri, tidak dengan memompakan pengetahuan itu ke dalam ootaknya. Warsita (2008:77) menurut teori konstruktivisme pengetahuan bukan merupakan kumpulan fakta suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, ataupun lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat teori belajar di atas, maka penulis menyimpulkan dalam penelitian ini menerapkan teori belajar kognitivisme karena teori ini menekankan pada pengetahuan siswa dimana proses pembelajaran siswa harus dapat mengesplor pengetahuan-pengetahuan yang mereka dapat sehingga berpengaruh pula pada tingkah laku siswa.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materil-materil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan program media computer dan kurikulum. Pembelajaran kooperatif

sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dikelas menurut Ratna dalam Rusman (2012:201) menyatakan bahwa “Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan piaget dan vigotsky berdasarkan penelitian bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak”.

Model pembelajaran kooperatif guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menentukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Menurut Rusman (2012:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan “bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok–kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”. Sedangkan Nurulhayati dalam Rusman (2012:203) pembelajaran kooperatif adalah “strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”. Sejalan dengan pendapat Sutirman (2013:29) model pembelajaran kooperatif merupakan “rangkaiian kegiatan belajar yang dilakukan

oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis sependapat dengan pendapat Rusman bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

3.2 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Menurut Rusman (2012:206) Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Fungsi manajemen sebagai perencana melaksanakan bahwa pembelajaran kooperatif sesuai dengan perencanaan, fungsi sebagai organisasi adalah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu

ditentukan criteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

3) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

4) Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain.

3.3 Prinsip – prinsip Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkatan kemampuan berbeda. Pada saat menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman (2012:212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut,

- 2) Tanggungjawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya,
- 3) Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain,
- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran,
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

3.4 Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan pembelajaran langsung. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa. Menurut Rusman (2012:213-225) “beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif adalah STAD, *Jigsaw*, Investigasi Kelompok, *Make A Match*, TGT, dan Struktural”. Sedangkan menurut Komalasari (2011:62) “menyebutkan bahwa terdapat beberapa model-model pembelajaran kooperatif yaitu: “*Number Head Together* (NHT), *Cooperative Script*, *Student Team Achivement Division* (STAD), *Think Pair Share*, *Jigsaw*,

Snowball Throwing, Team Games Tournament, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Two Stray Two Stray”.

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas penulis memilih model jigsaw karena model jigsaw dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa. Pada model pembelajaran jigsaw siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi siswa juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

4.1 Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw

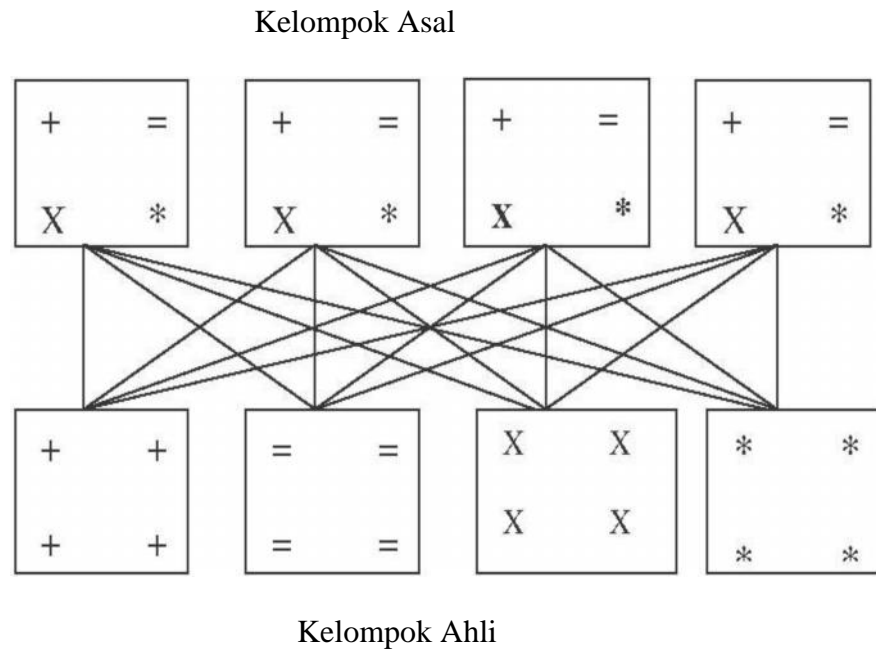
Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran yang memiliki kelompok asal dan kelompok ahli dalam menyelesaikan dan memahami materi pembelajaran Rusman (2010:218) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil dan menurut

Aris Shoimin (2014:90) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen sedangkan Yamin Martinis (2013:89) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Dalam penerapannya jigsaw, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat “kelompok asal dan kelompok ahli”. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut (Arends, 2001) :



Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok *Jigsaw*

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli.

4.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

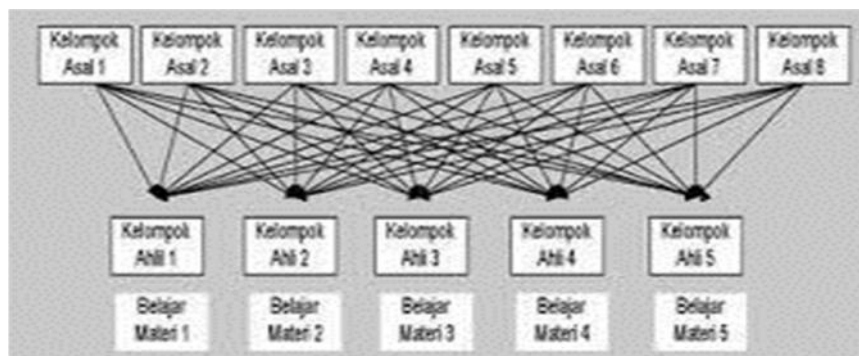
Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* Isjoni (2009:80-81), yaitu:

1. Siswa dihimpun dalam satu kelompok yang terdiri dari 4-6 orang.
2. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk dikerjakan.
3. Para siswa dari masing-masing kelompok yang memiliki tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok anggota yang baru, untuk mengerjakan tugas mereka, para siswa tersebut menjadi anggota dengan bidang-bidang mereka yang telah ditentukan.

4. Masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskan, kemudian masing-masing perwakilan tersebut kembali kekelompok masing-masing atau kelompok asalnya.
5. Siswa diberi tes, hal tersebut untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat memahami suatu materi.

Menurut Yamin Martinis (2013:94) Langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw adalah sebagai berikut :

1. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam teknik Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (Counterpart Group/CG). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok Jigsaw (gigi gergaji). Misal suatu kelas dengan jumlah 40 siswa dan materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajarannya terdiri dari 5 bagian materi pembelajaran, maka dari 40 siswa akan terdapat 5 kelompok ahli yang beranggotakan 8 siswa dan 8 kelompok asal yang terdiri dari 5 siswa. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.
2. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
3. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
4. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
5. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
6. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.



Gambar 2.2 Contoh Pembentukan Kelompok Jigsaw

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran jigsaw adalah guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.

4.3 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran jigsaw menurut Shoimin Aris (2014:93)

Kelebihan :

1. Memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.

2. Hubungan antara guru dan peserta didik berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga harmonis.
3. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
4. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual

Kekurangan :

1. Guru harus selalu mengingatkan siswamenggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, karena jika tidak diingatkan maka dikhawatirkan kelompok akan tidak berjalan dalam diskusi.
2. Anggota kelompok yang kurang akan menimbulkan masalah.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi penetaan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

5. Pembelajaran IPS

5.1 Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menelaah dan menganalisis kejadian masa lampau ischak SU (2000:30) menyatakan bahwa IPS sebagai ilmu bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan.dari gejala dan masalah sosial

tadi ditelaah, dianalisis, faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya .memperhatikan kerangka kerja IPS seperti yang telah dikemukakan diatas dapat ditarik pengertian IPS sebagai berikut.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan mengenai kehidupan masyarakat sedangkan Ahmadi dan Amri (2011:10) berpendapat bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD, SMP yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta aman.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang menelaah, menganalisis serta mengkaji gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat.

5.2 Menurut Ahmadi dan Amri (2011:9) bahwa IPS memiliki lima tujuan yaitu sebagai berikut :

- a. IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut di bidang ilmu-ilmu sosial jika nantinya masuk ke perguruan tinggi.
- b. IPS yang tujuannya mendidik kewarganegaraan yang baik.
- c. IPS yang hakikatnya merupakan suatu kompromi antara satu dan dua tersebut di atas.

- d. IPS mempelajari masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum.
- e. Menurut pedoman khusus bidang studi IPS, tujuan bidang studi tersebut, yaitu dengan materi yang dipilih, disaring dan disinkronkan kembali maka sasaran seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarah pada dua hal yaitu pembinaan warga negara Indonesia dan sikap sosial yang rasional dalam kehidupan.

5.3 Hambatan-hambatan pembelajaran IPS antara lain:

- a. Gejala sosial tidak berlaku mutlak (ruang dan waktu)
- b. Seorang yang sedang mempelajari masalah sosial ia juga ikut terlibat dalam kehidupan sosial yang diamati
- c. Gejala/masalah sosial yang sedang dipelajari atau dipecahkan efeknya baru dapat dilihat dalam jangka panjang
- d. Teori seorang ilmuwan sosial tidak mudah diterima oleh ahli atau orang lain.

6. Hasil Belajar IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang ilmu yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya Sapriya (2009:7). Sebagai suatu mata pelajaran yang terintergrasi dengan mata pelajaran lain, Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki objek kajian material yang sama, yaitu manusia Hidayati (2004:4).

Menurut Hidayati (2004:9), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada awalnya berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat dengan nama

Social Studies. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan Arnie Fajar (2004:110). Lebih spesifik lagi dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan isu dan masalah sosial lainnya Sapriya (2009:7). Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia tidaklah sama persis dengan konsep *Social Studies* di Amerika Serikat. Perbedaan konsep tersebut dikarenakan kondisi yang berbeda sehingga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masyarakat Indonesia itu sendiri.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang merupakan perpaduan dengan ilmu-ilmu lain seperti Geografi, Ekonomi, Sejarah, Antropologi, Politik dan ilmu sosial lainnya dalam mengkaji peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu atau masalah-masalah sosial yang hadir di dalam masyarakat. Dengan demikian pelajaran IPS di Sekolah Dasar dilaksanakan secara terpadu dengan memperhatikan karakteristik siswa dengan taraf kemampuan berpikir holistik. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan siswa dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan dan diintegrasikan

menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan utuh dalam kehidupan sosial masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan metode konvensional saja. Sumantri dan Johar (2001:118) menyatakan bahwa metode konvensional dapat menimbulkan kejenuhan terhadap peserta didik yang lemah dalam keterampilan mendengarkan. Pada pembelajaran IPS, guru harus lebih banyak mengikutsertakan keterlibatan siswa secara aktif.

Menurut Hidayati (2004:16-17) alasan pentingnya mempelajari IPS pada pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia.

Dari pengertian yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa pemberian mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar sangatlah penting karena

materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS tersebut dapat mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi IPS itu sendiri. Selain itu, mata pelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam menghadapi masyarakat sosial yang beraneka ragam serta dapat mengembangkan cara berpikir logis dan kritis terhadap masalah-masalah yang sering dijumpai di masyarakat tersebut.

Beberapa alasan pemberian mata pelajaran IPS telah disampaikan di atas. Selain alasan pemberian mata pelajaran IPS, fungsi dan tujuan pembelajaran ini juga perlu diketahui. Fungsi mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial siswa terhadap kehidupan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia Arnie Fajar (2004:110). Setelah mengetahui fungsi mata pelajaran Ilmu Pengerahuan Sosial, selanjutnya adalah tentang tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar adalah mengajarkan konsep-konsep dasar Sosiologi, Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Kewarganegaraan; mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Selain keterangan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan meningkatkan kemampuan kerjasama dan kompetisi dalam masyarakat baik secara nasional ataupun secara global.

Hampir sama dengan pendapat di atas, tujuan lain diberikannya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah memberikan kesempatan

siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai serta dapat berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis Sapriya (2009:8). Sedangkan Chark dalam bukunya *Social Studies in Secondary School, A Hand Book* (1973) menyatakan bahwa studi sosial menitikberatkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antara mereka Hidayati (2004:22). Thamrin Talut Hidayati (2004:22) menegaskan pula tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai harapan bagi siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif, berpartisipasi dalam masyarakat yang merdeka, mempunyai rasa tanggung jawab, tolong menolong dengan sesama dan mampu mengembangkan nilai-nilai dan ide-ide yang ada di masyarakatnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial harus mencerminkan sifat interdisipliner. Sifat interdisipliner dapat dilakukan dengan membekali siswa pengetahuan social yang berguna dalam kehidupan masyarakat, membekali kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan mampu membekali siswa kemampuan berkomunikasi antar sesama, membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup serta membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi Hidayati (2004:25).

Groos dalam Solihatin dan Raharjo (2007:14) menjelaskan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mempersiapkan siswa

menjadi warga negara yang baik dalam lingkungannya di masyarakat. Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Sosial pada dasarnya untuk membekali dan mendidik siswa berupa kemampuan dasar untuk mengembangkan minat, bakat, kemampuan dan lingkungannya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi Solihatini dan Raharjo (2007:15).

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satunya adalah mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Tujuan yang lain adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar berfikir logis dan kritis; rasa ingin tahu; inkuiri; memecahkan masalah; dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu, tujuan lain diharapkan agar siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap masalah-masalah social yang berkaitan dengan masyarakat setempat. Tujuan tersebut diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial lainnya sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan baik, baik di masa sekarang ataupun di masa mendatang dengan peran yang semakin kompleks.

Selain tujuan, IPS juga memiliki ruang lingkup tersendiri. Secara harfiah ruang lingkup IPS di SD terbagi menjadi tiga bagian ilmu, yaitu Geografi, Ekonomi, dan Kependudukan. Sedangkan menurut Arnie Fajar (2004:111) ruang lingkup IPS SD antara lain adalah sistem sosial dan budaya; manusia, tempat, dan lingkungan; perilaku ekonomi dan kesejahteraan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem berbangsa dan bernegara.

Setelah mengetahui tentang ruang lingkup mata pelajaran IPS, hal lain yang perlu diketahui pula adalah standar kompetensi. Standar kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas V pada mata IPS adalah keragaman kenampakan alam, sosial, budaya, dan kegiatan ekonomi di Indonesia; perjalanan bangsa Indonesia pada masa Hindu-Budha, Islam, sampai masa kemerdekaan; dan wawasan nusantara, penduduk dan pemerintahan serta kerja keras para tokoh kemerdekaan Arnie Fajar (2004:112).

Mengetahui banyak tentang IPS, tentunya kita akan semakin tahu apa yang dimaksud dengan hasil belajar IPS. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan Purwanto (2009:54). Pengertian lain tentang hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri pembelajar setelah mengalami proses belajar Purwanto (2009:185). Berdasarkan pemenggalan katanya, “hasil” adalah sesuatu yang diusahakan, diperoleh, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha, pikiran, dan akibat. Sedangkan “belajar” adalah usaha yang dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan; berubahnya tingkah laku atau

tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-3 tahun 2001).

Pendapat lain juga dijelaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses sehingga hasil belajar dapat didefinisikan sebagai hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar Hamalik (2007:106). Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar adalah serangkaian aktivitas guru dalam mengajar dengan diakhiri proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan tindak belajar merupakan berakhirnya proses belajar. Dengan demikian, hasil belajar IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud adalah hasil optimal yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif.

7. Hubungan X dan Y

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diupayakan perbaikan dalam proses dan metode pada pembelajaran IPS. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengubah model pembelajaran yang bersifat fleksibel (tidak kaku dan tidak monoton), sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS maupun pelajaran yang lainnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat peneliti harapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran yang memiliki kelompok asal dan kelompok ahli dalam menyelesaikan dan memahami materi pembelajaran Rusman (2010:218) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Model jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen sedangkan Martinis Yamin (2013:89) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Dalam penerapannya jigsaw, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

Menurut Savage dalam Rusman (2011:203), *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini mampu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumberejo karena model pembelajaran ini menekankan keaktifan, partisipasi, dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik anak SD kelas V yang berada pada periode operasional konkrit, dimana salah satu ciri yang dimiliki siswa SD tersebut adalah selalu ingin beradaptasi, berpikir kualitas, dan sudah

biasa melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda Budiman (2006:44).

Karakteristik anak sekolah dasar tersebut sesuai dengan metode pembelajaran *jigsaw* yang pada intinya belajar dan bermain. Beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Lie,1999 (Rusman2011) antara lain: dalam kegiatan pembelajaran tidak mengenal adanya persaingan antar siswa atau kelompok sebagaimana yang terjadi selama ini pada model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dan tanya jawab, siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara pikiran yang berbeda, siswa dalam kelompok bertanggungjawab atas penguasaan materi belajar yang ditugaskan padanya lalu mengajarkan bagian tersebut pada anggota yang lain, dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya mengharapkan bantuan dari guru tetapi siswa termotivasi sendiri untuk belajar cepat dan akurat seluruh materi.

Menurut Sugiyono (2012:60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *independen* (bebas) pada penelitian ini adalah penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* yang disimbolkan dengan huruf“X”. Variabel X dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

berlangsung.

2. Variabel dependen (terikat) pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang disimbolkan dengan huruf “Y”. Variabel Y dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil Penelitian Luh Sri Sudharmini, dkk (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan” *dalam e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar. Vol IV (Cetakan ke-1:9)* Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan $F\text{-Wilks' Lambda} = 11,306$ ($p = 0,000 < 0,05$).
2. Hasil Penelitian Riesa Dewi Setianingrum (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N 2 Sabranglor” *dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol VI (Cetakan ke-1:7)*. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD N 2 Sabranglor Trucuk

Klaten terbukti dengan perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 75,05 untuk kelas eksperimen dan 70,00 untuk kelas kontrol. Sesuai dengan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Penelitian I Ketut Tastra, dkk (2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo” *dalam e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar. Vol III (Cetakan 1:10)*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan maka dapat ditarik suatu simpulan sebagai berikut. Pertama, terdapat perbedaan hasil belajar menulis antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan pembelajaran secara konvensional pada siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo. Kedua, terdapat pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan motivasi berprestasi siswa terhadap hasil belajar menulis pada siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo.

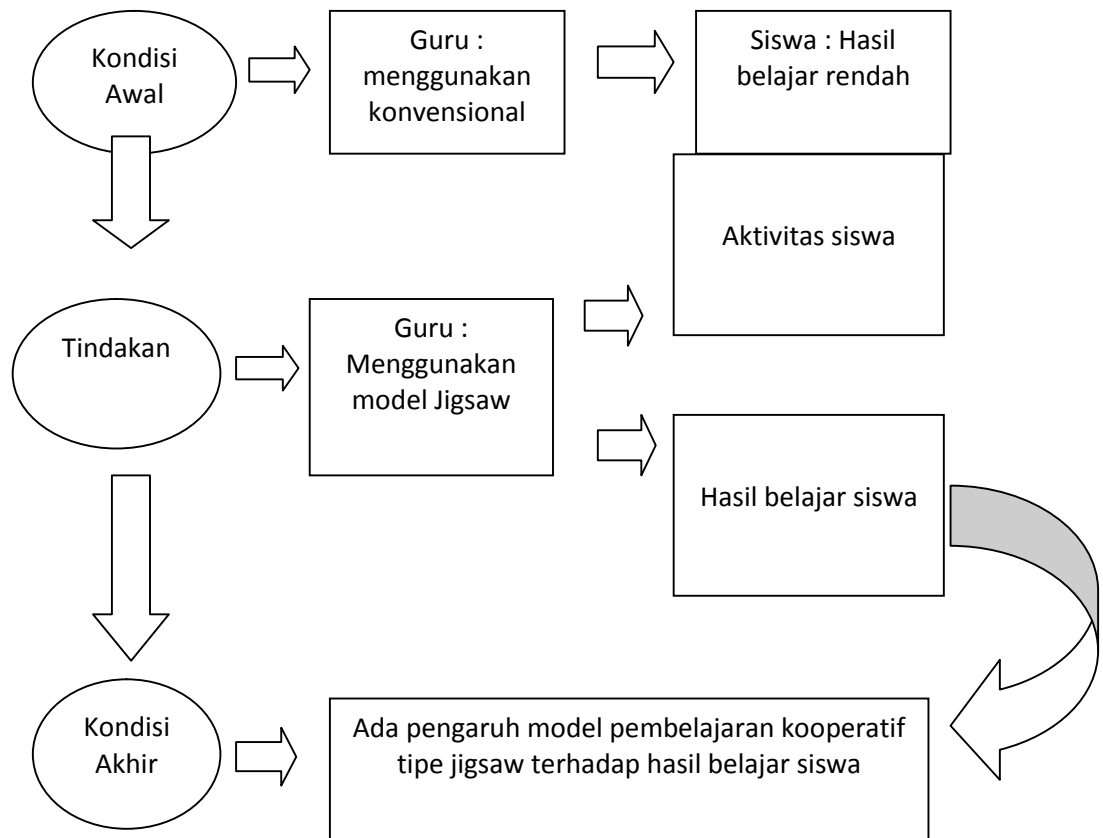
C. Kerangka Pikir

Belajar adalah proses dimana perubahan perilaku seseorang ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan serta pengalaman melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Oleh karena itu perlu adanya usaha untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan berbagai cara antara lain : perbaikan model pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, peningkatan sarana dan prasarana, memberi motivasi siswa supaya semangat belajar,

mengingatkan orang tua murid agar memberi motivasi belajar di rumah. Model belajar yang dapat menciptakan lingkungan agar siswa dapat saling membantu sehingga dapat saling memenuhi kebutuhannya salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif pengajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Kondisi awal perolehan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung rata-rata masih rendah. Hasil belajar diduga dipengaruhi oleh faktor yaitu cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS membutuhkan pemahaman dalam mempelajarinya, diharapkan siswa mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru, sehingga untuk dapat menguasai materi pelajaran secara baik maka guru harus bisa merubah suasana belajar yang menyenangkan, maka dengan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini para peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan.

Dalam menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* ini ada tidaknya pengaruh dilihat dari aktivitas siswa pada saat guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan hasil belajarnya. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Menurut Soehartono (2004:26) Hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Sedangkan Narbuko (2001:13) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian, dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih.

Menurut Iskandar dalam Musfiqon (2012:46) Hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui

penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X (Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*) dengan variabel Y (hasil belajar IPS siswa), dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis “Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung”.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Sugiyono (2012:3) menyatakan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2012:107) metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi eksperimen*, desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen dan kelas control mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y₁	Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i>	Y₂
Kontrol	Y₁	Tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i>	Y₂

Sumber : Sugiyono (2012:116).

Keterangan :

Y₁ : Tes awal yang sama pada kedua kelas

Y₂ : Tes akhir yang sama pada kedua kelas

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*Pretest*) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan gandayang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam buku metodologi Statistiska, Sudjana mengemukakan bahwa yang dimaksud populasi adalah Totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif mengenai karakteristik

tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya Sudjana (1992:6).

Dari pengertian di atas maka populasi di dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Jumlah siswa dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Data Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling

Kelas	Jumlah Siswa
V A	40
V B	41
Jumlah	81

Sumber: Tata Usaha Sekolah

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ditentukan dengan cara sampel populasi atau total sampling yaitu menjadikan seluruh populasi sebagai sampel penelitian dan tidak memilih secara acak kelas yang ada untuk ditentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah adalah kelas VB berjumlah 41 siswa dan kelas VA berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru IPS.
- c. Menentukan kelas eksperimen

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw
- b. Menyiapkan instrumen penelitian

3. Tahap Pelaksanaan.

- a. Mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai perlakuan dan Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.

- c. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen
- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2012: 61) “variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”.

Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *independen* (bebas) pada penelitian ini adalah penggunaan model Pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* yang disimbolkan dengan huruf “X”.
2. Variabel dependen (terikat) pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang disimbolkan dengan huruf “Y”.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi konseptual

a. Variabel model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Menurut Rusman (2010:218) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.

b. Variabel hasil belajar IPS

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.(Hamalik, 2001:30).

2. Definisi operasional

a. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan pendekatan yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi. Adapun indikator pencapaian aktifitas yang diacu adalah sebagai berikut:

a. Mempelajari salah satu materi pembelajaran

b. Mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama

c. Menginformasikan materi pembelajaran saat kembali ke kelompok asal

d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

b. Variabel hasil belajar IPS

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa angka atau nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* ke *posttest*. Adapun indikator untuk pencapaian ini berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *jigsaw*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

1. Tes

Menurut Riduwan (2012:76) dijelaskan bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Sangadji (2010:150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Untuk mengukur ada tidak besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Tes yang dilakukan yaitu berupa tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun teknik penskoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal. Instrumen yang digunakan yaitu pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal dengan 4 pilihan jawaban berupa A, B, C, dan D. Apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100.

Kisi-kisi soal dapat dilihat di table 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest

KOMPETENSI DASAR	MATERI	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF	NO. SOAL	JUMLAH SOAL
2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan proses perumusan dasar negara 	C1	1 2 3 4	4
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan Usaha mempersiapkan kemerdekaan 	C1	5 6 7 8	4
		<ul style="list-style-type: none"> Mengurutkan usaha mempersiapkan kemerdekaan 	C3	9 10	2
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan proses kemerdekaan oleh BPUPKI 	C1	11 12 13 14	4
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan pembentukan PPKI 	C1	15 16 17 18	4
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan.	Peristiwa sekitar proklamasi	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di sekitar proklamasi 	C1	19 20	2
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan naskah proklamasi 	C1	21 22 23	3
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan tokoh yang berjasa dalam peristiwa proklamasi 	C1	24 25 26	3
		<ul style="list-style-type: none"> Mencontohkan cara menghargai jasa tokoh kemerdekaan 	C2	27 28 29 30	4
Jumlah					30

Cara penskoran nilai pretest dan posttest

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Skor Perolehan : Setiap soal yang benar diberi skor 1

Skor maksimal : Skor maksimal (30)

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw* dikelas eksperimen, artinya observasi dilakukan untuk mengetahui apakah langkah kegiatan pembelajaran dengan model *jigsaw* sudah dilaksanakan atau belum dan observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw*. Observasi akan dilakukan dengan bantuan guru kelas V.

Adapun dimensi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu:

- a. Mendeskripsikan salah satu materi pembelajaran
- b. Mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama
- c. Menginformasikan materi pembelajaran saat kembali ke kelompok asal
- d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Lembar Observasi Aktivitas Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw

No.	Dimensi	Indikator	No. Pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Mendeskripsikan	1. Membaca materi yang sesuai dengan materi yang telah diberikan guru.	1, 2, 3	3
		2. Menandai materi sesuai dengan materi yang didapat.		
		3. Mencatat point point penting		

		sesuai materi yang telah ditentukan.		
2	Mendiskusikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktif bertanya tentang materi yang didapat pada kelompok ahli 2. Aktif menjawab pertanyaan yang diberikan teman sekelompoknya. 3. Menyimpulkan materi yang diberikan guru 	4, 5, 6	3
3	Menginformasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan materi yang didapatkan dalam kelompok ahli. 2. Menyampaikan materi dengan kalimat yang efektif pada teman sekelompoknya (kelompok asal). 3. Menyampaikan kesimpulan sesuai dengan materi pembelajaran. 	7, 8, 9	3
4	Mempresentasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dan menyampaikan hasil diskusi materi pembelajaran dengan kelompok asalnya. 2. Menyampaikan materi dengan kalimat efektif pada kelompok lain. 3. Membacakan kesimpulan materi secara keseluruhan. 	10, 11,12	3
Jumlah Pernyataan				12

H. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati Sugiyono (2012:147). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes hasil belajar (tes pilihan ganda), sesuai materi yang telah ditentukan yang diberikan kepada siswa pada akhir materi pada mata pelajaran IPS.

1. Instrumen tes

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Djemari (2008). Bentuk tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 item. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Stem* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
2. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
3. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
4. Pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Observasi

Menurut Sudijono (2009) observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw*. Observasi akan dilakukan dengan bantuan guru kelas V.

I. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji coba Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada siswa, soal tes ini terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas V di kelas lain dan sekolah lain yang memiliki standar KKM sebesar 65. Uji Coba dilakukan di SD 1 Rajabasa Raya.

b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

1. Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian Menurut Sudjarwo (2009:224) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.

2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
3. Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan guru mitra untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Uji validitas ini dilakukan terhadap siswa di luar sampel dan populasi dengan jumlah soal yang diujikan 30 soal. Untuk mengukur validitas menggunakan metode *Pearson Correlation*, dengan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 N : Jumlah sampel
 X : Skor butir soal
 Y : Skor total

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Dalam perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2007*. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N = 20$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,423. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, hasilnya semua item soal valid dan 20 soal yang valid akan digunakan pada

posttest penelitian ini. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Excel 2007* dapat dilihat pada halaman lampiran 1.

Tabel 3.6 Tabel Klasifikasi Validitas

	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah	(SR)
Kriteria validitas:	$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang	(Sd)
	$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2008:110)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus Alpha. Rumus Alpha dalam Arikunto (2008:109) adalah

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koeffisien reliabilitas

n : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft office excel 2007* dengan klasifikasi:

Tabel 3.7 Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2008:110)

Hasil rekapitulasi uji reliabilitas yang didapatkan sebesar 0,919 dengan kategori sangat tinggi. Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Excel 2007* dapat dilihat pada halaman lampiran 2.

3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel 2007*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008:208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.8 Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2008 :210).

Tabel 3.9 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1.	Sukar	19,22,24,26	4
2.	Sedang	4,6,8,9,11,13,16,25,29,30	10
3.	Mudah	1,2,3,5,7,10,12,14,15,17,18,20,21,23,27,28	16

Data Lengkap: Lampiran 3

4. Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Arikunto (2008:211) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft office excel 2007*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_b = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

P = Indeks kesukaran.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2008:218).

Dari hasil perhitungan dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2007* dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel 3.11

Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	1,5,17,26,28,29	6
2.	Cukup	2,4,7,10,11,12,13,14,15,20,21,23,24,25,27	15
3.	Baik	3,6,8,9,16,18,19,22,30	9
4.	Baik Sekali	-	0
5.	Tidak Baik	-	0

Data Lengkap: Lampiran 4

5. Daya Serap

Adalah tingkat penguasaan siswa terhadap bahan yang telah diberikan. Jika sebuah kompetensi banyak yang mampu menguasai, maka kompetensi tersebut mampu diserap dengan baik (daya serapnya baik). Jadi daya serap dimaknakan sebagai banyaknya proporsi peserta didik yang menjawab dengan benar terhadap kompetensi tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya serap yaitu :

$$\text{Daya Serap} = \frac{NS}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM

N = Jumlah siswa

Dari data yang diperoleh peneliti, siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 16 siswa dan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Berikut hasil perhitungan daya serap siswa yaitu :

$$\begin{aligned} \text{Daya Serap} &= \frac{NS}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{16}{20} \times 100 \% \\ &= 80 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui bahwa daya serap siswa sebanyak 80 %.

6. Daya terka

Setiap jawaban butir soal obyektif mengandung kemungkinan sebagai hasil terkaan. Tingkat penerkaan adalah indeks yang menunjukkan probabilitas jawaban yang merupakan hasil terkaan. Tingkat penerkaan = 1/jumlah option dalam butir soal itu. Jika butir soal itu terdiri dari dua option (s-b) maka tingkat penerkaan adalah $1/2 = 0.50$. Jika optionnya 4 maka tingkat penerkaannya $1/4 = 0.25$ dst. Prinsipnya makin kecil tk penerkaan berarti makin baik butir soal tsb tetapi butir soal yang terlalu banyak optionnya juga bukan butir soal yang baik.

Dalam penelitian ini option yang digunakan adalah 4. Maka, tingkat penerkaannya adalah $1/4 = 0.25$.

7. Omit dan Fungsi Distraktor

Omit adalah butir soal yang tidak dijawab oleh peserta tes. Omit diharapkan tidak > 10 % dari peserta tes. Distraktor = pengecoh. Sudijono (2005:411) distraktor berfungsi bila dipilih minimal 5% dari peserta tes.

Dalam penelitian ini tidak memiliki omit dikarenakan siswa menjawab seluruh soal yang ada. Adapun hasil fungsi distraktor sebagai berikut :

Tabel 3.12 Hasil uji fungsi distraktor tes pilihan ganda

Butir	Jawaban	Pengecoh	Presentase	Klasifikasi
1	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
2	B	A = 2	10%	Berfungsi
		C = 0	0%	Tidak Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
3	C	A = 1	5%	Berfungsi
		B = 2	10%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
4	D	A = 3	15%	Berfungsi
		B = 3	15%	Berfungsi
		C = 2	10%	Berfungsi
5	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 2	10%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
6	A	B = 5	25%	Berfungsi

		C = 2	10%	Berfungsi
		D = 3	15%	Berfungsi
7	C	A = 2	10%	Berfungsi
		B = 1	5%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
8	D	A = 2	10%	Berfungsi
		B = 2	10%	Berfungsi
		C = 4	20%	Berfungsi
9	C	A = 2	10%	Berfungsi
		B = 2	10%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi
10	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 0	0%	Tidak Berfungsi
11	C	A = 4	20%	Berfungsi
		B = 2	10%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi
12	D	A = 1	5%	Berfungsi
		B = 0	0%	Tidak Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
13	A	B = 3	15%	Berfungsi
		C = 3	15%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi
14	D	A = 1	5%	Berfungsi
		B = 1	5%	Berfungsi

		C = 1	5%	Berfungsi
15	C	A = 1	5%	Berfungsi
		B = 1	5%	Berfungsi
		C = 2	10%	Berfungsi
16	C	A = 3	15%	Berfungsi
		B = 2	10%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
17	C	A = 0	0%	Tidak Berfungsi
		B = 0	0%	Tidak Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
18	B	A = 2	10%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
19	D	A = 2	10%	Berfungsi
		B = 6	30%	Berfungsi
		C = 6	30%	Berfungsi
20	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi
21	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
22	C	A = 7	35%	Berfungsi
		B = 6	30%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi

23	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 0	0%	Tidak berfungsi
24	A	B = 5	25%	Berfungsi
		C = 8	40%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi
25	A	B = 1	5%	Berfungsi
		C = 2	10%	Berfungsi
		D = 4	20%	Berfungsi
26	A	B = 5	25%	Berfungsi
		C = 7	35%	Berfungsi
		D = 3	15%	Berfungsi
27	B	A = 1	5%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
28	A	B = 2	10%	Berfungsi
		C = 1	5%	Berfungsi
		D = 1	5%	Berfungsi
29	C	A = 4	20%	Berfungsi
		B = 3	15%	Berfungsi
		D = 2	10%	Berfungsi
30	C	A = 1	5%	Berfungsi
		B = 2	10%	Berfungsi
		D = 5	25%	Berfungsi

Sumber : Peneliti

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Syarat yang harus di analisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

a. Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui data sebaran pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak maka harus melewati uji normalitas data. Priyatno (2009:187) mengemukakan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sampel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas data dengan melihat nilai di *Kolmogorov-Smirnov* yang akan dilakukan dengan bantuan Program *SPSS 23 for windows*. Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa Hipotesis ditolak apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05, berarti distribusi sampel tidak normal. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 berarti sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Priyatno (2009: 89) pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan menggunakan uji analisis *univariate* dengan uji *levene's* dengan bantuan program *SPSS 23 for windows*. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi > 0,05 maka Hipotesis diterima (varian sama), sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka Hipotesis ditolak (varian berbeda).

K. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian. Hasil data diperoleh dan dianalisis untuk mengamati ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung.

Teknik analisis data untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah menggunakan rumus t-test *polled varian*, karena $n_1 = n_2$ dan data yang diperoleh merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\overline{X}_1 : rata-rata sampel ke-1

\overline{X}_2 : rata-rata sampel ke-2

S_1^2 : varians sampel ke-1

S_2^2 : varians sampel ke-2

n : jumlah sampel

Kriteria pengujian, bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Hipotesis ditolak, tetapi sebaliknya bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} = t_{tabel}$ maka Hipotesis diterima.

Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas Kontrol maka Hipotesis diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka Hipotesis ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung maka dapat disimpulkan bahwa:

Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung. Hasil rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas eksperimen (VA) yaitu 78,525 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (VB) yang hanya mendapat nilai 62,66. Uji t hasil analisis menghasilkan t_{hitung} sebesar 6,224 dan t_{tabel} sebesar 1,990. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga Hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya mata

pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Kemiling Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal.

b. Bagi guru

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas dapat tercapai.

c. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran jigsaw.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoirul dan Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arends, R. 2001. _____
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnie, Fajar. 2004. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung : Remaja Rostakarya
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman, Nandang. 2006. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- _____. 2006. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati, dan Mujiono. 2009. *Belajar Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Huda Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- _____. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

I Ketut Tastra, dkk. 2013. (e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar) Vol III (Cetakan 1:10) Dengan judul jurnal : *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Mendoyo*. Sumber : <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal>. Diunduh pada 10 Januari 2017.

Isjoni. 2009. *Cooperatif Learning*. Bandung : Alfabeta

Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : PT. Refika Aditama

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

Luh Sri Sudharmini, dkk. 2014. (e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol IV (Cetakan ke-1:9) Dengan judul jurnal : *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan*. Sumber : <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal>. Diunduh pada 10 Januari 2017.

Mulyani Sumantri & Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.

Musfiqon, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Narbuko, Cholid. 2001. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Bumi Aksara

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta : Pustaka Belajar

Purwanto, M.Ngaliman, MP. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian (Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula)*. Bandung: Alfabeta.

Riesa Dewi Setianingrum. 2016. (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol VI (Cetakan -1:7) dengan judul *Pengaruh Penerapan Tipe jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N 2 Sabranglor*. Sumber : <http://journal.student.uny.ac.id>. Diunduh pada 11 Januari 2017.

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Bandung : Mulia Mandiri Press

- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta. Alfabeta Bandung.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian)*. Yogyakarta: Andi.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Joko. 2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, Yogyakarta: PINUS.
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shoimin Aris. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soehartono, Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset. (cetakan keenam).
- Solihatini, Etin. (2009). *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- SU Ischak. 2000. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjarwo dan Basrowi. 2009. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung : CV. Mandar Maju.
- Suryani, Agung. 2012. *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: penerbit ombak.
- Triyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: penerbit Ombak.
- Trihendradi, C. 2005 *Step by Step SPSS 13 Analisis Data Statistik*. Andi: Yogyakarta
- Uno Hamzah. 2008. *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Yamin Martinis. 2013. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).