**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Prestasi Belajar**
	1. **Pengertian Prestasi Belajar**

Pengertian prestasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan, dikerjakan, diusahakan dan sebagainya[[1]](#footnote-2). Hasil ini dapat dinyatakan dengan kuantitatif dan kualitatif. Hasil kuantitatif adalah hasil yang dinyatakan dengan angka. Sedangkan hasil kualitatif adalah hasil yang dinyatakan dengan kata-kata, seperti baik, cukup, sedang, kurang, dan lain-lain. Menurut Winkel, prestasi adalah bukti usaha yang dapat dicapai[[2]](#footnote-3). Sedangkan menurut Hamalik, prestasi adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan[[3]](#footnote-4).

Sedangkan yang dimaksud dengan berprestasi adalah apabila anak mencapai hasil yang maksimal dari apa yang telah dilakukan sebelumnya. Apabila kita hubungkan dengan kegiatan belajar anak dengan pengertian tersebut di atas, maka prestasi merupakan kecakapan khusus dan nyata yang dicapai secara maksimal sebagai hasil yang dicapai dari belajar.

Sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa telah menguasai bahan materi yang telah diberikan, adalah salah satunya lewat penilaian hasil belajar yang diwujudkan dalam bentuk raport, dengan raport tersebut maka akan bisa diketahui tentang prestasi belajar yang diraih oleh siswa.

Masalah prestasi belajar merupakan masalah yang komplek, banyak faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor itu dapat berasal dari anak itu sendiri (*internal*), misalnya bagaimana intelegensinya, minat, bakat dan sebagainya. Maupun yang berasal dari luar diri anak (*eksternal*) yaitu faktor yang berasal dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan waktu. Setiap kegiatan sudah barang tentu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya tentunya faktor-faktor tersebut ada yang bersifat mendorong dan menghambat.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh murid sebagai hasil belajarnya baik berupa angka atau huruf serta tindakan yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai masing-masing anak dalam perilaku tertentu[[4]](#footnote-5). Menurut Sudjiono, prestasi belajar adalah merupakan tolak ukur keberhasilan dari hasil aktivitas belajar yang telah dilakukan, meskipun anggapan ini masih perlu dipertanyakan. Karena aktivitas belajar tidak dapat dinilai dalam ranah kognitif, namun pada kenyataannya nilai (angka) yang diraih sebagai simbol untuk mengukur sudah menjadi kesepakatan bersama dalam dunia pendidikan yang ada[[5]](#footnote-6). Sedang menurut Nawawi prestasi belajar diartikan sebagai keberhasilan murid dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah mata pelajaran tertentu[[6]](#footnote-7). Dengan mengutip pendapat Gagne yang mengungkapkan bahwa prestasi belajar *(educational echievement)* terwujud berkat adanya perubahan dalam kecakapan, tingkah laku, atau pun pematangan yang dapat bertahan lama, beberapa waktu dan yang tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan tetapi oleh adanya suatu situasi proses belajar. Perwujudanya berupa perbuatan variabel-variabel maupun tulisan, keterampilan, keterampilan yang bersifat mekanikal dan pemecahan masalah yang langsung dapat diukur atau dinilai dengan mengunakan tes-tes yang sudah standar. Perubahan dalam hal kecakapan, tingkah laku, ataupun kemampuan itu diukur dengan apa yang mungkin dan dapat diperbuat setelah melalui proses belajar tersebut.

Aktivitas belajar dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila perubahan yang diharapkan tersebut tercapai pada waktu yang ditentukan, sehingga evaluasi belajar merupakan keharusan untuk dilaksanakan secara bertahap hingga akhir dari proses belajar itu dapat mengetahui taraf keberhasilan siswa. Sehingga untuk mempermudah dalam mengistilahkan dengan “nilai belajar”, yaitu suatu nilai yang diberikan guru kepada siswanya karena siswanya melakukan suatu kegiatan sebagaimana yang telah diprogramkan dalam proses belajar mengajar yang diadakan, nilai di sini dimaksudkan nilai raport siswa.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan peserta didik di dalam melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar dapat diperoleh dengan perangkat tes dan hasil tes yang akan memberikan informasi-informasi tentang apa yang dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila prestasi yang diperoleh menunjukkan nilai yang tinggi atau sesuai dengan target yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Prestasi belajar dapat dilihat pada hasil evaluasi, sedangkan evaluasi yang dimaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai berbagai hal yang pernah diajarkan sehingga dapat diperoleh gambaran tentang pencapaian program pendidikan secara menyeluruh.

* 1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Pencapaian prestasi belajar yang baik merupakan usaha yang tidak mudah, karena prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini sebagaimana pendapat Usman dan Setiawati yang menjelaskan bahwa "prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor-faktor tersebut".[[7]](#footnote-8)

Adapun faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut menurut Usman dan Setiawati,[[8]](#footnote-9) antara lain :

1. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*internal*)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa ini terdiri atas 3 faktor,[[9]](#footnote-10) antara lain:

* 1. Faktor Jasmaniah (*fisiologis*)

Faktor jasmaniah ini adalah berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan manusia. Siswa yang memiliki kelainan seperti cacat tubuh, kelainan fungsi kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku dan kelainan pada indra terutama pada indra penglihatan dan pendengaran akan sulit menyerap informasi yang diberikan guru di dalam kelas, seperti yang diungkapkan Syah bahwa:

Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indra pendengar dan indra penglihat juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.[[10]](#footnote-11)

Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa kesehatan dan kebugaran tubuh sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di dalam kelas.

* 1. Faktor Psikologis

Dalam faktor psikologis ini yang dapat menjadi pengaruh dari prestasi belajar adalah berasal dari sifat bawaan siswa dari lahir maupun dari apa yang telah diperoleh dari belajar selama ini. Adapun faktor yang tercakup dalam faktor psikologis ini menurut Usman dan Setiawati, antara lain :

* + 1. Faktor intelektif yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang dimiliki.
		2. Faktor non intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.[[11]](#footnote-12)
	1. Faktor kematangan fisik dan psikis

Kematangan adalah "tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru".[[12]](#footnote-13) Seseorang dikatakan sudah mempunyai kematangan fisik itu berarti mereka sudah mampu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kekuatan tubuh dan fikirannya. Misalnya, seorang anak dengan kakinya sudah dapat berjalan, dengan tangannya sudah dapat menulis, dengan otaknya sudah dapat befikir dan lain sebagainya.

Kematangan psikis merupakan kesiapan mental untuk dapat melakukan suatu hal. Misalnya siswa dalam mempelajari suatu pelajaran seharusnya mempunyai kesiapan mental. Tanpa adanya sebuah kesiapan mental, maka akan berakibat munculnya stres pada diri siswa dan yang lebih parah terjadinya gangguan mental.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa kematangan fisik dan psikis pada peserta didik juga mempengaruhi terhadap prestasi belajar yang dicapai.

1. Faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*)

Faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari luar diri siswa tersebut antara lain:

* 1. Faktor sosial

Faktor sosial adalah salah satu faktor yang berasal dari luar siswa, artinya suatu lingkungan dimana siswa dapat melakukan aktivitas sehari-hari, baik itu bermain, belajar, dan bekerja. Yang di dalamnya menuntut siswa untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan tersebut.

Adapun lingkungan-lingkungan yang termasuk faktor sosial, antara lain :

1. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan, karena di dalam keluargalah anak tumbuh dan berkembang. Sehingga baik langsung maupun tidak langsung keberadaan keluarga akan mempengaruhi terhadap keberhasilan belajar anak. Slameto menjelaskan bahwa "siswa yang akan belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga".[[13]](#footnote-14)

Cara orang tua mendidik anak dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar anak. Hal ini dijelaskan dan ditegaskan oleh Sutjipto Wirowidjojo yang dikutip Slameto dengan pernyataannya bahwa:

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar, yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia.[[14]](#footnote-15)

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa keluarga mempunyai peranan penting dalam menentukan cara belajar anak dan ini akan berpengaruh juga pada keberhasilan anak dalam meraih prestasinya. Selain itu, suasana rumah atau keluarga berpengaruh dalam belajar siswa. Karena keluarga yang sering terjadi percekcokan, banyaknya terjadi kegaduhan, suasana tegang dan lain-lain akan membuat anak tidak kerasan berada di rumah dan anak akan sering keluar rumah dan itu menjadikan proses belajar siswa kacau.

Selanjutnya yang juga dapat mempengaruhi kondisi ekonomi keluarga. Dimana telah diketahui bersama bahwa dalam pendidikan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit, apalagi pendidikan itu mencapai tingkat atas.

1. Lingkungan Sekolah

Suasana dalam lingkungan sekolah akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, diantaranya pada hal-hal :

* + Metode mengajar, menurut Winarno Surakhmad yang dikutip Suryosubroto yakni "cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah".[[15]](#footnote-16) Dengan penggunaan metode pengajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa, akan sangat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada proses pembelajaran di sekolah.
	+ Kurikulum merupakan "suatu perencanaan menyeluruh yang mencakup kegiatan dan pengalaman yang perlu disediakan yang memberikan kesempatan secara luas bagi siswa untuk belajar".[[16]](#footnote-17) Kurikulum yang baik akan dapat berpengaruh terhadap belajar siswa.
	+ Relasi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dalam relasi (guru dengan murid) yang baik secara tidak langsung akan membuat siswa menyukai gurunya dan akan menyukai pula dengan pelajaran yang diberikannya, sehingga siswa akan berusaha untuk mempelajari dengan sebaik-baiknya yang pada akhirnya bisa meningkatkan prestasi belajarnya.
1. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor sosial yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena siswa berada atau hidup di dalam masyarakat itu sendiri. Lingkungan masyarakat yang dapat mempengaruhi siswa menurut Slameto antara lain "kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat".[[17]](#footnote-18)

Misalkan, dengan kondisi masyarakat yang kumuh dan serba kekurangan akan memberikan kesulitan bagi siswa dalam meraih prestasi, begitu sebaliknya kondisi masyarakat yang baik akan memperlancar siswa untuk mencapai prestasi puncak yang diharapkan.

1. Lingkungan Kelompok

Teman bergaul sangat besar dan lebih cepat dapat mempengaruhi siswa dari pada lingkungan-lingkungan yang lain. Anak yang berteman dengan perokok berat, suka mabuk, begadang, keluyuran maka sudah dapat dipastikan bahwa siswa tersebut akan mudah terpengaruh untuk melakukan hal yang sama dengan teman-temannya. Demikian juga sebaliknya, apabila temannya itu adalah orang yang rajin maka siswa pun akan terpengaruh olehnya. Sehingga dapat dikatakan "teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, begitu juga sebaliknya teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga".[[18]](#footnote-19)

Oleh karena itu, agar siswa dapat belajar dan berprilaku yang baik maka perlulah diusahakan agar siswa itu memiliki teman bergaul yang baik dan perlu adanya pengawasan dari orang tua.

* 1. Faktor budaya

Faktor ini meliputi, "adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian".[[19]](#footnote-20) Secara umum budaya merupakan sebuah hasil cipta, rasa dan karsa manusia. Adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian termasuk budaya yang dalam pelaksanaannya dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang ada di dalamnya.

* 1. Faktor lingkungan fisik

Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, dan fasilitas belajar dapat mempengaruhi belajar. Dalam uraian Syah disebutkan bahwa yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah "gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa".[[20]](#footnote-21)

Sehingga Keadaan rumah yang sempit, berantakan, sirkulasi udara tidak teratur, suasana pengap dan tidak nyaman itu akan mempengaruhi terhadap konsentrasi belajar siswa dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap belajar siswa. Selain itu tidak tersedianya fasilitas belajar, seperti meja, kursi, alat tulis, buku-buku, alat bantu pembelajaran yang lain juga akan mempengaruhi usaha siswa dalam meraih prestasi belajar.

* 1. Faktor Lingkungan Spiritual atau Keagamaan

Faktor lingkungan yang memiliki spiritualitas yang tinggi akan memberikan pengaruh yang sangat bagus bagi perkembangan siswa dalam belajar. Lingkungan spiritual atau keagamaan dimaksud adalah lingkungan anak berkembang dan berinteraksi untuk mengenal dirinya sendiri. Selain itu untuk mencari dasar kebatinan yang dia miliki. Slameto menjelaskan, bahwa "kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa".[[21]](#footnote-22)

Lingkungan spiritual atau keagamaan sebagai salah satu bentuk dari kehidupan dalam masyarakat yang akan mempengaruhi anggota masyarakatnya. Sehingga siswa sebagai anggota dalam masyarakat itu dalam belajarnya juga akan dapat terpengaruh dalam mencapai prestasi belajar.

* 1. **Penilaian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan suatu bentuk pengakuan terhadap hasil belajar. Suatu hasil belajar dapat dikategorikan memiliki prestasi jika hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gagne dalam Sudjana, membagi lima macam hasil belajar, yaitu invormasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan ketrampilan motoris. Konsep Gagne pada dasarnya sesuai dengan konsep taksonomi Bloom, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik[[22]](#footnote-23).

Lebih lanjut Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar dalam ranah kognitif berupa pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi[[23]](#footnote-24). Pengetahuan merupakan hasil belajar paling awal yang biasanya diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat hafalan seperti rumus, definisi, istilah, perundangan, dan lainnya. Setelah pengetahuan, tingkat berikutnya adalah pemahaman yang terdiri dari pemahaman terjemahan arti sebenarnya, pemahaman penafsiran dengan menghubungkan suatu pemahaman dengan pemahaman sebelumnya, dan pemahaman ekstrapolasi yang berupa pemahaman terhadap makna di balik pemahaman yang tampak. Tahapan kognitif aplikasi berupa penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus, yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Tahap aplikasi dapat diterapkan untuk menjelaskan suatu gejala baru berdasarkan gejala yang telah diketahui sebelumnya. Tahap analisis merupakan tahap memilah suatu integritas menjadi bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Dengan analisis diharapkan siswa mempunyai pemahaman yang komprehensif dan terpadu sehingga mampu mengaplikasikannya pada situasi baru yang kreatif. Pada tahap evaluasi siswa telah mampu membuat suatu keputusan tentang nilai berdasarkan tujuan, gagasan, metode dan lain-lain.

Belajar afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Dalam masyarakat pada umumnya berkembang asumsi bahwa ranah afektif tidak dapat diukur, namun beberapa ahli menyatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Sudjana mengkategorikan lima jenis hasil belajar afektif, yaitu:

1. *Reciving* atau *attending* yang berupa kepekaan dalam menerima stimulan dari luar yang berbentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
2. *Responding*, berupa reaksi yang diberikan terhadap stimulan dari luar seperti perasaan, ketepatan reaksi, dan kepuasan dalam menjawab stimulan.
3. *Valuing* (penilaian) berhubungan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala dan stimulus seperti penerimaan terhadap nilai atau kesepakatan terhadap nilai.
4. Organisasi, berupa pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi seperti konsep tentang nilai maupun organisasi nilai.
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu perpaduan sistem nilai yang mempengaruhi terhadap kepribadian dan perilakunya.[[24]](#footnote-25)

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk skill dan aktivitas siswa. Menurut Sudjana hasil belajar psikomotorik merupakan tahap kelanjutan dari belajar afektif, sehingga aktivitas yang muncul merupakan kelanjutan dari sikap (afektif) seperti segera memasuki kelas saat guru datang, mencatat bahan pelajaran, membaca buku referensi, latihan mengerjakan soal, mampu bergaul dan lain sebagainya[[25]](#footnote-26).

Menurut Suryabrata, penilaian prestasi belajar di kelompokkan menjadi tiga[[26]](#footnote-27) adalah sebagai berikut:

1. Dasar psikologis

Didalam tiap usaha manusia pada umumnya selalu dibutuhkan penilaian terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan, yang berguna sebagai bahan orientasi untuk mengahadapi usaha-usaha yang lebih jauh secara psikologis. Setiap orang selalu butuh mengetahui sampai sejauh manakah dia berjalan menuju kepada tujuan yang ingin atau yang harus dicapai.

1. Dasar didaktis

Mengenai dasar ini dapat ditinjau dari dua segi, yaitu:

* 1. Ditinjau dari segi anak didik, pengetahuan akan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai pada umumnya berpengaruh pada pekerjaan artinya menyebabkan prestasi belajar yang selanjutnya itu lebih baik.
	2. Dipandang dari segi guru, dengan menilai hasil atau kemajuan murid-muridnya, sebenarnya guru tidak hanya menilai hasil usaha muridnya saja. Tetapi sekaligus ia juga menilai hasil-hasil usaha sendiri, dengan mengetahui hasil-hasil usaha muridnya itu guru menjadi tahu seberapa jauh dan dalam hal mana dia berhasil serta dalam hal mana dia gagal.
1. Dasar administratif

Orang menilai hasil pendidikan itu juga mempunyai dasar administratif, dengan adanya penilaian yang rumusnya berwujud raport maka dapat dipenuhi berbagai kebutuhan administratif. Dengan demikian penilaian merupakan bagian yang terpenting dari proses belajar mengajar, penilaian itu bermanfaat bagi guru karena dapat membantu menjawab masalah-masalah penting mengenai siswanya dalam prosedur mengajarnya bahkan memberikan inti laporan tentang kemajuan murid-muridnya terhadap orang tua mereka masing-masing.

1. **Metode Jigsaw**
2. **Pengertian Metode Jigsaw**

Membahas metode jigsaw dalam pembelajaran tidak terlepas dari model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. *Cooperative* bekerja sama dan *learning* berarti belajar[[27]](#footnote-28). Jadi secara kebahasaan *cooperative learning* berarti kegiatan belajar yang dilakukan dengan melaksanakan kegiatan bersama-sama. Akan tetapi tidak semua kegiatan bersama adalah *cooperative learning*, harus memenuhi beberapa hal agar dapat sebut dengan pembelajaran kooperatif.

*Cooperative learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.[[28]](#footnote-29) Sedangkan menurut Slavin, dalam Isjoni, menyatakan bahwa *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4 – 6 orang, dengan struktur kelompok yang hiterogen.[[29]](#footnote-30) Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar *kolaboratif* dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan.

Adapun langkah-langkah dalam *Cooperative learning*, antara lain: a) Guru mendisain rencana pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, ketrampilan apa yang diharapkan akan muncul, b) Guru harus menjelaskan desain ini kepada siswa, c) Guru menjelaskan sedikit tentang bahan pelaaran, tidak panjang lebar, karena materi lebih dalam akan digali oleh siswa dalam kelompoknya.[[30]](#footnote-31)

Sementara itu, pembelajaran yang menggunakan model *Cooperative Learning* pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya, b) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, c) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, bangsa, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda, dan d) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.[[31]](#footnote-32) Beberapa ciri yang lainya adalah setiap anggota kelompok memiliki peran, terjadi hubungan interaksi yang langsung diantara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-temannya dalam anggota kelompoknya, dan guru membantu mengembangkan ketrampilan interaksi interpersonal anggota kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat banyak metode yang digunakan. Salah satu yang sering dipakai dan dikembangkan adalah metode jigsaw. Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins. Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson dan kawan-kawan sebagai metode *Cooperative Learning*.[[32]](#footnote-33) Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Dalam teknik ini, guru memperhatikan skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu *metha* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Jadi metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan pengertian *jigsaw learning* adalah sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknis "pertukaran dari kelompok ke kolompok lain." (*group to group exchange*) dengan suatu perbedaan penting: setiap peserta didik mengajarkan sesuatu.[[33]](#footnote-34)

**Novi Emildadiany, menyatakan bahwa** Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya[[34]](#footnote-35). Sedangkan menurut Arends, dalam Ardiyansyah, metode jigsaw adalah merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain[[35]](#footnote-36).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, yang dimaksud dengan metode Jigsaw adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam belajar atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dengan kata lain, metode jigsaw dapat diartikan sebuah tehnik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun tujuan dari medel pembelajaran jigsaw ini adalah untuk mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

1. **Karakteristik Pelaksanaan Metode Jigsaw**

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan-bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie, dalam bukunya “*Cooperative Learning Teknik Jigsaw*”, bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan[[36]](#footnote-37). Untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong- royong yaitu: a) Saling ketergantungan positif, b) Tanggung jawab perseorangan, c) Tatap muka, d) Komunikasi antar anggota, dan e) Evaluasi proses kelompok[[37]](#footnote-38).

Lebih lanjut dapat disampiakan bahwa Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

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. 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. Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim / kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Sharan, dalam Joyce, mengatakan bahwa pembelajaran dengan system pengelompokan dapat menyebabkan berpindahkan motivasi dari tataran eksternal pada tataran internal[[38]](#footnote-39). Dengan belajar berkelompok, maka akan ada interaksi langsung antar individu di dalam kelompok tersebut. Interaksi yang terjadi akan menyebabkan penyeimbangan pola komunikasi antar anggota kelompok. Apabila pola komunikasi berjalan dengan baik, maka transfer ilmu pengetahuanakan berjalan dengan baik. Suasana tersebut sangat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Atau dengan dengan bahasa yang lain dapat dijelaskan bahwa ketika siswa bekerjasama menyelesaikan sebuah tugas pelajaran, mereka akan tertarik terhadap pelajaran tersebut dikarenakan meraka menyadari arti penting pelajaran tersebut bagi siswa.

Namun demikian, metode jigsaw hanyalah sebuah alat atau cara. Dibutuhkan langkah kongkrit untuk menerapkan metode tersebut[[39]](#footnote-40), yakni:

* + - * 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 tipe 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.

Secara praktis, penerapan metode jigsaw dapat dilaksanakan dengan menggunakan model, sebagai berikut:[[40]](#footnote-41)

Siswa dibagi dalam kelompok kecil setiap kelompok terdiri dari 3 – 5 orang siswa.

Setiap anggota kelompok diberi tugas yang berbeda.

Tiap siswa dalam kelompok membaca bagian tugas yang diperolehnya.

Guru memerintahkan siswa yang mendapat tugas yang sama berkumpul membentuk kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan tugas tersebut.

Setiap siswa kelompok-kelompok baru mencatat hasil diskusinya untuk dilaporkan kepada kelompok semula (kelompok lama).

Selesai diskusi sebagai tim ahli, masing-masing kembali ke kelompok asal (semula) untuk menyampaikan hasil diskusi ke anggota kelompok asal dan secara bergilir atau bergantian dari tim ahli yang berbeda tugasnya.

Setelah seluruh siswa selesai melaporkan, guru menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan hasilnya, dan siswa lain diberi kesempatan untuk menanggapinya.

Guru dapat mengklarifikasi permasalahan serta disimpulkan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidaklah selalu berjalan dengan mulus meskipun rencana telah dirancang sedemikian rupa. Hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran terutama dalam penerapan model pembelajaran Cooperative Learning diantaranya adalah[[41]](#footnote-42), sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran *Cooperative Learning*.
2. Jumlah siswa yang terlalu banyak yang mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil sehingga yang hanya segelintir orang yang menguasai arena kelas, yang lain hanya sebagai penonton.
3. Kurangnya sosialisasi dari pihak terkait tentang teknik pembelajaran Cooperative Learning.
4. Kurangnya buku sumber sebagai media pembelajaran.
5. Terbatasnya pengetahuan siswa akan sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, ada beberapa kelemahan metode jigsaw ini[[42]](#footnote-43), antara lain:

1. Prinsip utama pembelajaran ini adalah “*Peerteaching*” yaitu pembelajaran oleh teman sendiri. Ini akan menjadi kendala karena persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan siswa lain. Dalam hal ini pengawasan guru menjadi hal mutlak diperlukan agar jangan sampai terjadi salah konsep (*Miss Conception*).
2. Dirasa sulit meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidak percaya diri, pendidik harus mampu memainkan perannya dalam memfasilitasi kegiatan belajar.
3. Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh pendidik dan ini biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut.
4. Awal pembelajaran ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bias berjalan dengan baik.
5. Aplikasi metode ini pada kelas yang besar (> 40 siswa) sangat sulit.

Namun demikian, metode jigsaw juga memiliki beberapa keunggulan dalam memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi diri. Beberapa keunggulan itu adalah: a) dapat menambah kepercayaan siswa akan kemampuan berpikir kritis, b) setiap siswa akan memiliki tanggung jawab akan tugasnya, c) mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah, d) dapat meningkatkan kemampuan sosial: mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif, e) waktu pelajaran lebih efisien dan efektif, dan f) dapat berlatih berkomunikasi dengan baik.

Metode jigsaw memiliki orientasi pada pengembangan sosial siswa atau kerjasama siswa dalam kelompok. Perkembangan siswa secara utuh adalah perkembangan siswa yang meliputi seluruh aspek meliputi fisik dan psikis; kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik. Aspek sosial juga penting menjadi perhatian guru dalam pengembangan potensi siswa. Siswa harus berkembang ideal dalam lingkungannya. Interaksi siswa dengan orang lain dan lingkungannya dapat dikembangkan melalui interaksi pembelajaran yang kondusif. Dalam proses pembelajaran dapat terjadi kolaborasi potensi diri, sehingga terjadi proses kematangan diri yang pada akhirnya prestasi belajar siswa akan meningkat.

1. **Hasil Penelitian Terdahulu**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan berbagai upaya.

Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Sugianto, Mahasiswa Program Studi S1 PGSD Universitas Negeri Malang (UM), 2010, dengan judul “Meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode diskusi di kelas V semester I SDN Benerwojo Kecamatan Kelayan Kabupaten Pasuruan”. Dari penelitian yang dilaksanakan didapatkan hasil bahwa penggunaan metode diskusi pada pembalajaran IPS dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Siswa Kelas V SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan. Hal tersebut terbukti pada siklus I hasil nilai rata-rata 74,8 meningkat pada siklus II rata-rata 87,2. Berdasarkan lembar observasi kegiatan siswa dan guru memperoleh skor 34 dengan kategori cukup, pada siklus berikutnya meningkat 43 dengan kategori baik, namun masih ada yang perlu dibenahi yaitu kegiatan awal presensi, kegiatan inti penggunaan media pembelajaran, kegiatan penutup menyimpulkan materi pembelajaran[[43]](#footnote-44).

Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Hasbi, Mahasiswa Program Studi S1 Pendikan Ekonomi Universitas Negeri Malang (UM), dengan judul “Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Malang melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament)”. Dari hasil penelitiannya didapatkan hasil bahwa pada siklus I motivasi belajar siswa sebesar 59,98% dengan kategori cukup dan mengalami peningkatan menjadi 70,87% dengan kategori baik pada siklus II. Sedangkan pada hasil belajar juga mengalami peningkatan, Sebelum diberikan tindakan skor rata-rata hasil belajar sebesar 68,20 dengan ketuntasan belajar 51,29%, pada siklus I skor rata-rata meningkat menjadi 74,62 dengan ketuntasan belajar sebesar 66,66%, dan pada siklus II meningkat lagi dengan skor rata-rata 80,77 dengan ketuntasan belajar sebesar 79,49%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IX-B SMP Negeri 1 Malang[[44]](#footnote-45).

Berdasarkan dua penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua peneliti menggunakan dua hal yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peneliti pertama menggunakan metode diskusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti yang kedua menggunakan metode pembelajaran kooperatif model TGT untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. Sedangkan peneliti di sini permasalahannya adalah Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Jigsaw, sehingga terdapat perbedaan antara judul skripsi dan tempat penelitian penulis sekarang dengan penulis terdahulu. Meskipun nantinya terdapat kesamaan yang berupa kutipan atau pendapat-pendapat yang berkaitan dengan prestasi belajar IPS.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaan jigsaw dapat meningkat prestasi hasil belajar siswa, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Tri Widodo, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2011, yang memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari banyaknya prosentase ketuntasan belajar siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 65 sebelum tindakan adalah 8 siswa (37%), putaran I sebesar 13 siswa (59%), putaran II sebesar 16 siswa (73%) dan pada putaran terakhir mencapai 19 siswa (86%). Serta adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelum tindakan 59,09 menjadi 64,55 pada putaran I, meningkat menjadi 69,32 pada putaran II dan meningkat lagi menjadi 75,68 pada putaran terakhir. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan metode Jigsaw dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa[[45]](#footnote-46).

Pada penelitian lain, yang dilakukan oleh Diyan Widiarti, 2009, Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, diperoleh hasil bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif melalui metode Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 10 % berdasarkan lembar penilaian motivasi, sedangkan berdasarkan angket motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 0,25% dan prestasi belajar siswa sebesar 0,5%, dalam proses belajar mengajar siswa menjadi lebih tertarik karena adanya variasi tindakan pembelajaran oleh guru sehingga siswa tidak lagi merasa bosan. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa lebih berperan aktif.[[46]](#footnote-47)

Namun demikian peneliti beranggapan bahwa, tempat penelitian yang dijadikan obyek penelitian oleh peneliti tidak sama dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Oleh karena itu peneliti menfokuskan diri pada penerapan metode jigsaw untuk meningkatkan ketuntansan belajar siswa, respons siswa terhadap penerapan metode jigsaw, dan peningkatan prestasi belajar IPS dengan menggunakan metode jigsaw.

1. **Kerangka Berpikir Teoritis**

Berdasarkan pada fokus penelitian yang terdiri dari: 1) Bagaimanakah penerapan metode jigsaw dalam meningkatkan tercapainya standart nilai ketuntasan belajar siswa Kelas V MI Thoriqul Huda Kromasan Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012?, 2) Bagaimanakah respon siswa Kelas V terhadap penerapan metode jigsaw di MI Thoriqul Huda Kromasan Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012?, dan 3) Bagimana peningkatan prestasi belajar IPS melalui metode jigsaw bagi siswa Kelas V MI Thoriqul Huda Kromasan Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012?, dan berdasarkan uraian Landasan teoritis yang telah disampaikan sebelumnya, maka berikut ini dikemukakan kerangka berpikir penelitian yang sesuai dengan judul penelitian ini, yaitu:

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Teoritis

Penerapan Metode Jigsaw dalam pembelajaran IPS

Ketuntasan Belajar Siswa

Respon Siswa

Peningkatan Prestasi belajar Siswa

Berdasarkan gambar tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa, penerapan metode jigsaw dalam pembelajaran IPS dapat meningkatan ketuntasan belajar siswa, respon siswa terhadap lehiatan belajar mengajar menjadi meningkat, dan pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis diartikan sebagai dugaan sementara pada penelitian yang akan dilakukan. Termasuk dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, hipotesis dibutuhkan sebagai acuan peneliti, yang disebut dengan hipotesis teindakan.[[47]](#footnote-48) Hipotesis dalam penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan yang terdapat pada metode-metode penelitian lain, melainkan hipotesis tindakan. Idealnya hipotesis penelitian tindakan mendekati keketatan penelitian formal. Namun situasi lapangan yang senantiasa berubah membuatnya sulit untuk memenuhi tuntutan itu.

Beberapa acuan penyusunan hipotesis tindakan dalam PTK, antara lain: a) menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian, b) merupakan jawaban sementara dari kajian teori yang disusun oleh peneliti, dan c) Merupakan jawaban sementara dari kerangka berpikir.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah:

* + - 1. Penerapan metode jigsaw dapat meningkatkan tercapainya standart nilai ketuntasan belajar siswa Kelas V MI Thoriqul Huda Kromasan Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012.
			2. Respon siswa Kelas V sangat baik terhadap penerapan metode jigsaw di MI Thoriqul Huda Kromasan Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012
			3. Prestasi belajar IPS dapat meningkat dengan baik melalui penerapan metode jigsaw bagi siswa Kelas V MI Thoriqul Huda Kromasan Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2011/2012
1. Badudu dan Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), hal. 1088 [↑](#footnote-ref-2)
2. Winkel WS, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar,* (Jakarta: Gramedia, 1984), hal. 21 [↑](#footnote-ref-3)
3. Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1990), hal. 21 [↑](#footnote-ref-4)
4. M. Buchori, *Teknik-Teknik Evaluasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Jemmars, 1983), hal. 24 [↑](#footnote-ref-5)
5. Anas Sudjiono, *Teknik Evaluasi Pendidikan,* (Yogyakarta: UD Rama, 1986), hal. 30 [↑](#footnote-ref-6)
6. Hadari Nawawi, *Pengaruh Hubungan Manusiawi Murid Terhadap Prestasi Belajar di SD,* (Analisa Pendidikan Vol.1, 1981), hal. 100 [↑](#footnote-ref-7)
7. Usman dan Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar, Bahan Kajian PKG, MGBS, MGMP*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1988), hal. 9 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid*, hal. 10 [↑](#footnote-ref-9)
9. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-10)
10. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal.145-146 [↑](#footnote-ref-11)
11. Usman dan Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar……..*, hal. 10. [↑](#footnote-ref-12)
12. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 58 [↑](#footnote-ref-13)
13. *Ibid*, hal. 60 [↑](#footnote-ref-14)
14. *Ibid*, hal. 61 [↑](#footnote-ref-15)
15. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 148 [↑](#footnote-ref-16)
16. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal.1 [↑](#footnote-ref-17)
17. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor…..*, hal. 69-71. [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid*, hal. 71 [↑](#footnote-ref-19)
19. Usman dan Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar……..*, hal. 10 [↑](#footnote-ref-20)
20. Muhibbin Syah, *Psikologi…..,* hal. 153-154 [↑](#footnote-ref-21)
21. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor…..*, hal. 71 [↑](#footnote-ref-22)
22. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22 [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid*, hal. 23 [↑](#footnote-ref-24)
24. *Ibid,* hal. 30 [↑](#footnote-ref-25)
25. *Ibid*, hal. 31 [↑](#footnote-ref-26)
26. Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 1994), hal. 17 [↑](#footnote-ref-27)
27. Buchori Alma, dkk, *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*, (Bandung: Alvabeta, 2010). Hal. 85 [↑](#footnote-ref-28)
28. #  **Novi Emildadiany,** *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*, http://akhmadsudrajat. wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/, diakses tgl. 20 Mei 2012.

 [↑](#footnote-ref-29)
29. Isjoni, *Cooperative Learning, Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alvabeta, 2007), hal. 12. [↑](#footnote-ref-30)
30. Buchori Alma, dkk, *Guru Profesional….*, hal. 87 [↑](#footnote-ref-31)
31. ##  Serumpunilmu21, *Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Jigsaw*, <http://serumpunilmu21.wordpress.com/2010/04/14/pengertian-model-pembelajaran-cooperative-learning-teknik-jigsaw/>, diakses tgl. 20 Mei 2012.

 [↑](#footnote-ref-32)
32. **Novi** Emildadiany**,** *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*, http://akhmadsudrajat. wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/, diakses tgl. 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-33)
33. ###  Ardiansyah, *Pembelajaran dengan Metode Jigsaw*, ([http://kabar-pendidikan.blogspot.com/ 2011/04/pembelajaran-dengan-metode-jigsaw.html](http://kabar-pendidikan.blogspot.com/%202011/04/pembelajaran-dengan-metode-jigsaw.html)), diakses tgl. 20 Mei 2012.

 [↑](#footnote-ref-34)
34. ###  **Novi** Emildadiany**,** *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*, http://akhmadsudrajat. wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/, diakses tgl. 20 Mei 2012.

 [↑](#footnote-ref-35)
35. ###  Ardiansyah, *Pembelajaran …..*, ([http://kabar-pendidikan.blogspot.com/2011/04/ pembelajaran-dengan-metode-jigsaw.html](http://kabar-pendidikan.blogspot.com/2011/04/%20pembelajaran-dengan-metode-jigsaw.html)), diakses tgl. 20 Mei 2012.

 [↑](#footnote-ref-36)
36. Serumpunilmu21, *Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Jigsaw*, <http://serumpunilmu21.wordpress.com/2010/04/14/pengertian-model-pembelajaran-cooperative-learning-teknik-jigsaw/>, diakses tgl. 20 Mei 2012 [↑](#footnote-ref-37)
37. *Ibid*  [↑](#footnote-ref-38)
38. Joyce, Bruce, dkk, *Model-Model Pengajaran*, Terj. Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 309 [↑](#footnote-ref-39)
39. **Novi** Emildadiany**,** *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*, http://akhmadsudrajat. wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/, diakses tgl. 20 Mei 2012 [↑](#footnote-ref-40)
40. Haris, Yohanes, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw*, (Makalah: PGSD FKIP Universitas Sanata Darma, 2009), http://trilestari-sdkanisiusgowongan. blogspot.com/2010/04/model-pembelajaran-kooperatif-teknik.html, diakses tgl. 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-41)
41. **Novi** Emildadiany**,** *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw*, http://akhmadsudrajat. wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/, diakses tgl. 20 Mei 2012 [↑](#footnote-ref-42)
42. Haris, Yohanes, dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw*, (Makalah: PGSD FKIP Universitas Sanata Darma, 2009), http://trilestari-sdkanisiusgowongan. blogspot.com/2010/04/model-pembelajaran-kooperatif-teknik.html, diakses tgl. 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-43)
43. Sugianto, *Meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode diskusi di kelas V semester I SDN Benerwojo Kecamatan Kelayan Kabupaten Pasuruan*. Skripsi (Malang: Program PGSD Universitas Negeri Malang, 2010), [http://library.um.ac.id/ptk/index.php? mod=detail&id=46503](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?%20mod=detail&id=46503), diakses tgl. 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-44)
44. Muhammad Hasbi, *Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Malang melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament)* Skripsi (Malang: Program Studi S1 Pendikan Ekonomi Universitas Negeri Malang, 2010), [http://library.um.ac.id/ptk/index.php? mod=detail&id=46503](http://library.um.ac.id/ptk/index.php?%20mod=detail&id=46503), diakses tgl. 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-45)
45. Tri Widodo, *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Skripsi (Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011), hal. xvi [↑](#footnote-ref-46)
46. Diyan Widiarti, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode Jigsaw dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 1 Garum*. Skripsi (Malang: Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, 2009), <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=38776>; diakses tgl. 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-47)
47. Ishaq Madeamin, *Hipotesis Tindakan*, <http://www.ak-ishaq.com/2011/01/hipotesis-tindakan.html>; diakses tanggal 20 Mei 2012. [↑](#footnote-ref-48)