

## KEEFEKTIFAN MODEL *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV

Noviana✉, Mujiyono, Jaino

Jurusan PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang

noviblorok@students.unnes.ac.id

089663325664

## THE EFFECTIVENESS OF *JIGSAW* MODEL TO THE SOCIAL LEARNING RESULT FOR 4<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS

### ABSTRACT

*This research aimed to know: 1) the effectiveness of the jigsaw model toward the achievement of KKM social studies; 2) The great effectiveness of the jigsaw model on learning result; 3) The large increase in learning result with jigsaw model. This study uses a quasi-experimental design with shapes nonequivalent control group design. The sampling technique with cluster sampling. Data collected by the method of documentation and testing. Analysis of data using the proportion test, t-test, gain test and N-gain tes. The results showed: 1) results  $z_{hitung} (1.743) > z_{tabel} (1.64)$ , meaning that the jigsaw models effectively to the achievement of KKM social studies ; 2) results  $t_{hitung} (1.718) > t_{table} (1.671)$ , meaning the average result of learning jigsaw models larger than the STAD model; 3) the average gain of the experimental class, is 25.357 (medium category) and the average N-gain is 0.515 (medium category), it means a great learning result jigsaw model higher than STAD model. Based on these results, we can conclude that the model jigsaw is significantly more effective social studies.*

**Keyword:** *social leaning result; the effectiveness; the jigsaw model*

### PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI antara lain:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang

majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Sedangkan ruang lingkup Ilmu Pengeahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek: 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan; 3) Sistem Sosial dan Budaya; 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan (BSNP, 2006:175).

Untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS sesuai yang diharapkan pada standar isi, perlu didukung oleh kemampuan guru untuk mendayagunakan setiap komponen pembelajaran agar terjadi interaksi fungsional agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Artinya komponen-komponen tersebut berdaya guna dalam proses dan hasil belajar siswa (Winataputra, 2012:9.4), serta didukung dengan kemampuan yang dimiliki guru dalam mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan menumbuhkembangkan motivasi siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai. Namun berdasarkan temuan Depdiknas (2007: 16) menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan pembelajaran IPS diantaranya yaitu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung hafalan, sehingga pembelajaran kurang melibatkan siswa secara aktif untuk menggali informasi secara mandiri dan cenderung hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.

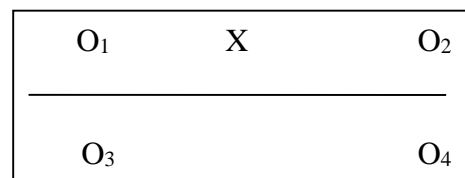
Kenyataan di lapangan yaitu di SDN Gugus Muh Husni Thamrin hanya beberapa guru yang sudah menerapkan model pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPS yang jika diamati secara seksama langkah-langkahnya sesuai dengan model *STAD*. Namun pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *STAD* tersebut kurang maksimal. Masih banyak siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran IPS dan masih mengandalkan tugasnya kepada teman sekelompoknya. Selain itu guru secara acak membagi siswa dalam kelompok, sehingga apabila siswa dalam kelompok memiliki kemampuan rendah semua banyak yang tidak berantusias untuk mengikuti pembelajaran, dan akibatnya nilai mata pelajaran IPS siswa rendah. Dengan adanya permasalahan tersebut, perlu adanya suatu model pembelajaran yang mampu memperbaiki hasil belajar siswa. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu model *jigsaw*. Model *jigsaw* merupakan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada kerja kelompok. Model *Jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Lie dalam Rusman, 2014:218). Namun belum diketahui keefektifan model *jigsaw* terhadap hasil pembelajaran IPS. Maka dari itu, peneliti akan mengkaji keefektifan penerapan model *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal. Beberapa hasil

penelitian relevan yang dapat memperkuat diadakannya penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Suardani, dkk (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dimana hasil belajar IPS siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* (rata-rata = 33,16) lebih tinggi dari siswa yang diberi pembelajaran konvensional (rata-rata = 28,68). Penelitian yang dilakukan oleh Permaswitra, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan siswa yang dibelajarkan dengan model nonkooperatif ( $F=13,727$ ;  $p<0,05$ ). Penelitian yang dilakukan oleh Tran (2012) yang menunjukkan bahwa: pada umumnya siswa dalam kelompok eksperimen paling menghargai dengan orang lain, dan mendapatkan bantuan, membahas dan berbagi informasi dan mengajar orang lain, dan mereka menikmati konteks *jigsaw*. Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan yang akan diteliti adalah: 1) apakah model pembelajaran *jigsaw* efektif terhadap pencapaian KKM mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal; 2) seberapa besar keefektifan model *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal; 3) seberapa besar peningkatan hasil belajar IPS dengan model *jigsaw* siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal. Tujuan

penelitian ini adalah: 1) mengetahui keefektifan model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal; 2) mengetahui seberapa besar keefektifan model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal; 3) mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran *jigsaw* siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal.

## METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental design*. Jenis *quasi experimental design* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2015:114).



**Gambar 1.** Desain Penelitian *nonequivalent control group design*

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN di Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*. Sampel penelitian adalah SDN 2 Sidorejo sebagai kelas eksperimen dan SDN 1 Sidorejo sebagai kelas kontrol dan SDN Penjalin sebagai kelas uji coba. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu pembelajaran

menggunakan model *jigsaw* dan variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dan metode tes. Sebelum melaksanakan tes, terlebih dahulu soal tes diujicobakan kepada kelas uji coba. Hasil uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui butir soal yang telah memenuhi syarat. Analisis hasil uji coba tes dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Pengujian validitas yang dilakukan adalah validitas isi, validitas konstruk dan validitas empiris. Validitas isi dan konstruk dilakukan oleh pihak ahli dan validitas empiris menggunakan teknik *point biserial*. Pengujian reliabilitas menggunakan KR-20 (Kuder Richardson).

Analisis data awal menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata. Sedangkan analisis data akhir meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Uji hipotesis 1 dan 2 dianalisis uji perbedaan rata-rata satu pihak, pihak kanan dengan rumus uji *t polled varians* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Sudjana, 2005:239)

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata kelas kontrol  
 $n_1$  = banyaknya kelas eksperimen  
 $n_2$  = banyaknya kelas kontrol  
 $s_1^2$  = varians nilai tes kelas eksperimen  
 $s_2^2$  = varians nilai tes kelas kontrol

Sedangkan uji hipotesis 3 dianalisis menggunakan analisis indeks *gain* dan *NGain*. Nilai *gain* digunakan dengan menggunakan rumus berikut.

$$Gain = Skor\ tes\ akhir - skor\ tes\ awal$$

menggunakan rumus berikut.

$$NGain = \frac{post\ test - pre\ test}{skor\ maksimum\ ideal - pre\ test}$$

(Lestari dan Yudhanegara. 2015: 235).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data UAS

Hasil penghitungan uji normalitas data nilai UAS kelas populasi dengan menggunakan Uji *Liliefors* seluruh populasi yaitu 5 kelas berdistribusi normal, dengan rincian: Kelas IV SDN 1 Blorok dengan  $L_o = 0,118 < L_t = 0,2$ ; Kelas IV SDN 1 Sidorejo dengan  $L_o = 0,136 < L_t = 0,173$ ; Kelas IV SDN 2 Sidorejo dengan  $L_o = 0,155 < L_t = 0,173$ ; Kelas IV SDN 3 Sidoejo dengan  $L_o = 0,149 < L_t = 0,213$ ; Kelas IV SDN 4 Sidorejo dengan  $L_o = 0,173 < L_t = 0,249$ . Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, berarti seluruh kelas tersebut dapat dijadikan sebagai sampel dalam penelitian karena berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil penghitungan uji homogenitas pada kelima kelas populasi

yang normal, hanya terdapat 3 kelas yang homogen dan diperoleh  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel} (4,712015 < 5,991)$  sehingga ketiga kelas populasi tersebut homogen. Pada penelitian ini hanya diambil 2 kelas sampel yang normal dan homogen yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel *cluster sampling* dan diperoleh SDN 2 Sidorejo dan SDN 1 Sidorejo. Berdasarkan hasil penghitungan pada kedua kelas diperoleh  $\chi^2_{hitung} <$

$\chi^2_{tabel} (3,112487 < 3,841)$  sehingga kedua kelas sampel tersebut homogen.

### Analisis Data Tes awal

Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan model *jigsaw* pada kelas eksperimen dan model *STAD* pada kelas kontrol. Hasil tes awal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 1**

Hasil Tes awal Siswa Sebelum Pembelajaran

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	28	29
Rata-rata	52,68	56,29
Nilai Tertinggi	87,5	80
Nilai Terendah	30	37,5

Hasil uji normalitas data tes awal menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh  $L_o = 0,14337$  dan  $L_t = 0,173$ . Pada kelas kontrol diperoleh  $L_o = 0,160133$  dan  $L_t = 1,73$ . Karena pada kedua kelas harga  $L_o < L_t$ , maka  $H_o$  diterima, yang berarti data tes awal pada kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Sedangkan berdasarkan penghitungan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett* pada nilai tes awal diperoleh  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel} (1,89039 < 3,841)$ , maka  $H_o$  diterima, artinya sampel berasal dari kondisi yang homogen.

Selanjutnya pada uji kesamaan rata-rata menggunakan uji *t* dua pihak

diperoleh  $t_{hitung} = -0,85488$ . Dengan taraf signifikan 5% dan  $dk = 28 + 29 - 2 = 55$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,004$ , maka  $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ . Jadi  $H_o$  diterima, artinya tidak ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kondisi awal yang sama.

### Analisis Data Akhir

Tes akhir diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model *jigsaw* pada kelas eksperimen dan model *STAD* pada kelas kontrol. Hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2**

Hasil Tes Akhir Siswa Setelah Pembelajaran



Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	28	29
Rata-rata	78,04	74,22
Nilai Tertinggi	92,5	87,5
Nilai Terendah	55	57,5

Berdasarkan penghitungan uji normalitas nilai tes akhir, pada kelas eksperimen diperoleh  $L_o = 0,091016$  dan  $L_t = 0,173$ . Pada kelas kontrol diperoleh  $L_o = 0,097141$  dan  $L_t = 0,173$ . Karena pada kedua kelas harga  $L_o < L_t$  maka  $H_o$  diterima, yang berarti data tes akhir pada kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas pada nilai tes akhir diperoleh  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  ( $0,010905 < 3,841$ ), maka  $H_o$  diterima, artinya sampel berasal dari kondisi yang homogen.

Hasil analisis uji hipotesis 1 menggunakan uji proporsi pihak kanan yang bertujuan untuk mengetahui apakah model *jigsaw* efektif terhadap pencapaian KKM mata pelajaran IPS diperoleh  $z_{hitung} > z_{tabel}$  ( $1,742857 > 1,64$ ), maka  $H_o$  ditolak, artinya proporsi siswa yang memenuhi KKM lebih dari 75%, dengan kata lain model *jigsaw* efektif terhadap pencapaian KKM mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal.

Berdasarkan analisis uji hipotesis 2 menggunakan uji  $t$  satu pihak pada pihak kanan yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan model *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $1,718189 < 1,671$ ), maka  $H_o$  ditolak, artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Dengan kata lain, model *jigsaw* lebih efektif daripada model *STAD* terhadap hasil belajar IPS

siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal. Keefektifan model *jigsaw* untuk digunakan dalam mata pelajaran IPS di penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adnyana, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *mind mapping* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,98 dan  $t_{tab} = 2,021$ . Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti, dkk (2013) yang menunjukkan ada perbedaan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Cipta Dharma Denpasar secara terpisah maupun simultan. Penelitian yang dilakukan oleh Shudarmini, dkk (2014) yang menunjukkan ada perbedaan motivasi 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  $F_{hitung} = 15,335$  ( $p = 0,000 < 0,05$ ).

Berdasarkan analisis uji hipotesis 3 menggunakan analisis indeks *gain* dan *N-Gain*. Deskripsi *gain* dan *N-Gain* di kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3**Data *Gain* dan *N Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Komponen	Kelas Eksperimen (Model <i>Jigsaw</i> )		Kelas Kontrol (Model <i>STAD</i> )	
		<i>Gain</i>	<i>N Gain</i>	<i>Gain</i>	<i>N Gain</i>
1	Rata-rata peningkatan	25.357	0,515	17.931	0,374
2	Kriteria Peningkatan	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa rata-rata *gain* kelas eksperimen yaitu 25.357 termasuk kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 17.931 termasuk kategori sedang. Selain itu, dapat diketahui bahwa rata-rata *N-gain* pada kelas eksperimen yaitu 0,515 termasuk kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 0,374 termasuk kategori sedang. Rata-rata *gain* dan *N-gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa besar peningkatan hasil belajar IPS dengan model *jigsaw* lebih tinggi daripada model *STAD* siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal. Hal ini berarti model *jigsaw* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Maisaroh dan Purwanti (2012) yang menunjukkan bahwa  $t$  hitung sebanyak 2.196 lebih besar dari  $t$  - tabel = 1,99 untuk  $\alpha = 5\%$ , itu berarti ada perbedaan prestasi belajar antara model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan model kooperatif Games Tournaement (TGT) pada siswa kelas IV tahun studi 2010/2011. Penelitian yang dilakukan oleh Wacika, dkk (2013) yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil

belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Mbacho, dkk (2013) menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan statistik gender yang signifikan dalam prestasi matematika ketika siswa diajarkan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Penelitian yang dilakukan oleh Cagatay dan Demircioglu (2013) menunjukkan bahwa hasil post-test menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang terdapat di kelompok eksperimen.

## SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini adalah: 1) model pembelajaran *jigsaw* efektif terhadap pencapaian KKM mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal; 2) model pembelajaran *jigsaw* lebih efektif daripada model pembelajaran *STAD* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal; 3) peningkatan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi daripada model pembelajaran *STAD* siswa kelas IV SDN Gugus Muh Husni Thamrin Brangsong Kendal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Gede Metta., dkk. 2015. Pengaruh Model Kooperatif *Jigsaw* berbantuan Mind Mapping terhadap hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.3(1).
- Ariyanti, Ni Wayan Piasih, dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD Cipta Dharma Denpasar. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.3: 2-10.BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cagatay, Gulsen, dan Demircioglu Gokhan. 2013. The Effect of *Jigsaw-I* Cooperative Learning Technique on Students' Understanding Basic Organic Chemistry Concepts. *The International Journal of Educational Researchers*. ISSN 1308-9501. 4(2): 30-37.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari, Karunia Eka, dan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan*
- Maisaroh, Siti, dan Purwanti Rosalia Susila. 2012. Perbedaan Keefektifan Model pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan *Teams Game Tournament* terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar MBS Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 29(1): 24-33.
- Mbaco, Naomi W., & Johnson M. Changeiywo. 2013. Effect of *Jigsaw* Cooperative Learning Strategy on Students' Achievement by Gender Differences in Secondary School Mathematics in Laikipia East District, Kenya. *Journal of Education and Practise*. ISSN 2222-1735. 4(16): 55-63.
- Permaswita, I Wayan., dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1).
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suardani, Ni Made., dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPS dengan Kovariabel Motivasi Berprestasi pada Siswa Kelas V SDN. 1 Semarang Tengah. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 3: 1-9.



*Journal of Higher Education*. ISSN  
1927-6044, E-ISSN 1927-6052.  
1(2): 9-20.

Sudharmini, Luh Sri, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4: 1-10.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tran, Van Dat. 2012. The Effect of *Jigsaw Learning* on Student's Attitudes in a Vietnamese Higher Education Classroom. *Internasional*

Wacika, I Gusti Bagus., dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Sikap Sosial dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V di SDN Panjer. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.3.

Winataputra, Udin S., dkk. 2012. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Banten: Universitas Terbuka.

