

MODEL JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS 6 SDN CITAMIANG 1 KECAMATAN CITAMIANG KOTA SUKABUMI

Agnes Kusumahandari
SD Negeri Citamiang 1
dariagnes1@gmail.com

Abstrak: Penelitian dengan menggunakan model kooperatif teknik *jigsaw* dilaksanakan untuk mengangkat sebuah fenomena pembelajaran IPS di kelas yang diprediksi dapat meningkatkan perhatian, keberanian, dan kesungguhan siswa sehingga siswa menjadi aktif dan kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi dan metode kuantitatif dengan teknik penghitungan nilai akhir siswa pada pascates. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 32 orang siswa kelas 6, mencakup langkah-langkah penelitian, perencanaan, pelaksanaan (*action*), *observasi* dan *refleksi* dengan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pada umumnya perhatian siswa meningkat selama KBM berlangsung, 2) Keberanian siswa untuk tampil menjawab soal-soal guru pada siklus I sedikit tetapi terus meningkat pada siklus II setelah mendapat penjelasan dari guru berulang-ulang; 3) Pada awalnya jawaban siswa kurang sempurna dan banyak terdapat kesalahan pada siklus I, 4) Pada siklus II hanya sedikit saja siswa yang mengajukan pertanyaan, namun kemudian meningkat pada siklus II setelah guru meyakinkan siswa jangan takut salah; 5) Kemampuan dan kejelihan siswa untuk menghindari kekeliruan yang serupa untuk tugas yang tingkat kesukarannya hampir sama, 6) Pada siklus I perhatian, cara, kesungguhan dan kemampuan siswa menyelesaikan tugas ringan sangat kurang, tetapi kemudian meningkat setelah guru terus menerus memonitoring pada seluruh kelompok pada siklus II; 7) Pada siklus I perhatian, cara, kesungguhan dan kemampuan siswa menyelesaikan tugas berat hanya sedikit, tetapi kemampuan siswa tersebut meningkat pada siklus II setelah guru membantu mengarahkan pada tiap kelompok; 8) jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan, tanggapan, komentar, saran, kritik hanya sedikit saja pada siklus I dan baru kemudian bertambah pada siklus II setelah guru dapat meyakinkan siswa untuk tidak ragu-ragu mengajukan pertanyaan, tanggapan, komentar, kritik; 9) Jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada siklus I hanya 18 orang (64,22%) dan meningkat menjadi 29 orang (90%) pada siklus II, maka terjadi peningkatan sebesar 60,89; 10) Jumlah siswa yang memperoleh penurunan nilai atau nilainya tetap pada siklus I sebanyak 3 orang dan pada siklus II tidak ada penurunan nilai.

Kata Kunci: Hasil belajar, Model *jigsaw*

Abstract: *The research using cooperative model of jigsaw technique is implemented to raise an IPS learning phenomenon in class which is predicted to increase the attention, courage, and student's sincerity so that students become active and creative. This research uses qualitative method with observation technique and quantitative method with technique counting the final score of students on pascates. The number of students studied as many as 32 students of grade 6, including the steps of research, planning, implementation (action), observation and reflection with 2 cycles. The results showed that: 1) In general, students' attention increased during KBM, 2) The students' courage to appear to answer the teacher questions in cycle I was little but continued to increase in cycle II after receiving repeated explanation from teacher; 3) At first the students' answers are less than perfect and there are many mistakes in cycle I, 4) In cycle II only a few students ask questions, but then increase in cycle II after the teacher convince students not to fear wrong; 5) Ability and carefulness of students to avoid similar mistakes for tasks that the level of difficulty is almost the same, 6) In the first cycle, attention, way, sincerity and ability of students accomplish light tasks is very less, but then increased*

after teachers continuously monitor the entire group on cycle II; 7) In cycle I the attention, manner, seriousness and ability of the students to complete the heavy tasks are few, but the students' ability increases in cycle II after the teacher helps to lead to each group; 8) the number of students who ask questions, responses, comments, suggestions, criticisms is minimal in cycle I and only then increases in cycle II after teachers can convince students not to hesitate to ask questions, responses, comments, criticisms; 9) The number of students who got the first grade in cycle I was only 18 people (64.22%) and increased to 29 people (90%) in cycle II, there was an increase of 60.89; 10) The number of students who have decreased the value or the value remains in the first cycle of 3 people and in cycle II there is no impairment.

Keywords: Learning outcomes, Model jigsaw

1. PENDAHULUAN

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan berusaha menyiapkan anak didiknya agar memiliki kemampuan ilmu, akhlak dan dapat membangun dirinya sendiri. Mutu pendidikan akan dapat berkembang dengan baik apabila proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan guru sangat penting mulai dari perencanaan maupun pelaksanaan dalam kegiatan belajar mengajarnya, selain itu gurupun harus mampu memberi motivasi kepada peserta didik agar tercapainya suatu tujuan dan adanya interaksi kedua belah pihak. Motivasi belajar merupakan faktor psikologi yang terpenting untuk mencapai tujuan. Jika seorang siswa mempunyai motivasi kemauan belajar, ia akan melaksanakan belajar dengan tekun, rajin, dan ulet serta didasari iman dan takwa maka anak akan mampu memecahkan masalahnya secara mandiri.

Untuk mencetak manusia cakap yang dapat menguasai perkembangan teknologi modern dapat diupayakan melalui proses pembelajaran di antara nya pembelajaran IPS. Dalam proses pembelajaran IPS SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah disusun pada tahun 2007 (Permen Diknas No.24 Tahun 2006 Pasal II). Tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menghendaki siswa dalam proses belajar, dapat belajar dengan mandiri sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang hendak dicapai yang

telah ditentukan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006.

Guru memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan perencanaan pembelajaran yang matang agar proses pembelajaran berhasil dengan baik, tetapi kenyataan di lapangan tidak seperti yang diharapkan. Kemampuan guru terhadap penguasaan pengelolaan pembelajaran masih rendah. Guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran, sementara siswa kurang diberdayakan kemampuannya sehingga aktivitas dan partisipasinya kurang berarti.

Berdasarkan data yang dialami penulis di sekolah selama proses pembelajaran rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan semester tiga tahun terakhir pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1
Perolehan nilai rata-rata ulangan tiga tahun terakhir

| Nomor | Tahun | Perolehan Hasil Rata-rata |
|-------|-----------|---------------------------|
| 1. | 2010/2011 | 5,62 |
| 2. | 2011/2012 | 5,50 |
| 3. | 2012/2013 | 5,74 |

Rata-rata ini masih di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 65. Untuk itu perlu ada inovasi dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan siswa lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Banyak model pembelajaran yang dapat mengembangkan

aktivitas siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *kooperatif jigsaw*.

Model pembelajaran yang ditulis oleh Rahman (2004:12) menyebutkan ada tujuh langkah dalam model *kooperatif Jigsaw* yaitu.

1. Guru mengelompokkan murid kedalam 4 anggota tim.
2. Setiap anggota dalam tim diberi materi pembelajaran yang berbeda
3. Setiap anggota dalam tim menerima materi pembelajaran atau tugas
4. Anggota dari tim yang berbeda telah mempelajari materi pembelajaran yang sama, bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan materi pembelajaran.
5. Setelah berdiskusi sebagai tim ahli dari setiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar satu tim mereka tentang bahan pembelajaran yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan.
6. Setiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi di hadapan kelas
7. Guru mengevaluasi.

Menurut Clibert Mac Millant (dalam Achyar, 1999:7) menyatakan “pembelajaran kooperatif adalah belajar secara bekerjasama dalam merumuskan kearah satu pendapat kelompok”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) diartikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran yang menitik beratkan pada aktivitas dan kreativitas siswa untuk mengembangkan kemampuan fisik dan mental sehingga dapat mengefektifkan belajar siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut yang kemudian mendorong peneliti untuk mengembangkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dalam pembelajaran keragaman kenampakan alam di Indonesia, yang dikemas dalam sebuah judul: *Model Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi*.

2. KAJIAN TEORI

a. Model Mengajar dan Model Kooperatif Jigsaw

1). Pengertian Model Mengajar

Menurut Rahman (2006:3) dalam Makalah Konfrensi Internasional bahwa model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dan murid dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar. Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran (*model of teaching*) adalah suatu perencanaan yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun srting lainnya. Menurutny sebagai berikut.

Models of teaching is plan or pattern that can be used to shape a curriculums (long term courses of studies), to design instruction in the classroom and other setting (Joyce & Weil, 1980:1)

Selanjutnya, Rahman yang menyitir pendapat Kemp (1977), mengartikan bahwa pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran (*design instructional*) yang digunakan dalam menentukan maksud dan tujuan setiap topic/pokok bahasan yang digunakan dalam menentukan maksud dan tujuan setiap topik atau pokok bahasan. (*goals topics and purposes*), menganalisis karakteristik warga belajar (*leaner characteristic*), menyusun tujuan intruksional khusus (*learning objectives*), memilih isi pelajaran (*subject content*), melakukan prates (*pre assessment*), melaksanakan kegiatan belajar mengajar/sumber pelajaran (*teaching learning activities/resources*), mengadakan dukungan pelayanan (*support services*), melaksanakan evaluasi (*evaluation*), dan membuat revisi (*revise*).

2). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

a). Pengertian

Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut

kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends, 1997:35).

3). *Prinsip pembelajaran*

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari 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*” (lilie. A, 1994). Para anggota dari tim lain yang berbeda dengan topic 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 kelompok ahli. Belajar Kelompok adalah sebuah strategi pengajaran yang baik di dalam tim kecil, penggunaan sebuah variasi dari aktivitas belajar untuk memperbaiki pemahaman subjek.

Hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif menurut Clibert Mac Millant (dalam Achyar, 1999:7) adalah sebagai berikut.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif; 1) Keberhasilan kelompok, 2) Peranan anggota 3) Sumber atau bahan, 4) Interaksi, 5) Penghargaan kelompok, 6) Tanggung jawab individu, 7) Peluang untuk kemenangan bersama, 8) Hubungan pribadi, 9) Kemampuan bersama, 10) Penilaian kelompok.

4). *Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw*

Tahap Persiapan

a). Mempersiapkan dan membuat pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan pokok bahasan yang disesuaikan dengan sumber yang ada.

b). Menentukan sumber yang digunakan

c). Mempersiapkan alat Bantu

Tahap Pelaksanaan

a). Siswa dikelompokkan menjadi kelompok kecil (4-6) sebagai *home group* (kelompok induk) dari *expert group* sub kelompok/kelompok

inti) yaitu kelompok yang sama jati dirinya misal: kelompok dengan nomor jati diri satu semua, atau dua semua, dan sebagainya.

b). Dalam setiap kelompok induk diberi bacaan atau tugas yang berbeda

c). Sub kelompok membubarkan diri setelah mendapat jawaban

d). Siswa bergabung kembali di kelompok induk untuk saling menukarkan jawaban dengan menjelaskan.

Tahap Akhir

1. Evaluasi terhadap materi yang diperolehnya

2. Penghargaan kelompok

4). *Penerapan*

Dengan pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* siswa diharapkan akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan daya nalar, juga siswa berani untuk mengungkapkan pendapatnya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *jigsaw* memiliki pengaruh yang positif terhadap kegiatan belajar mengajar, yaitu dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, begitu juga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran berikutnya.

2. **Bahan Pembelajaran Bencana Alam di Indonesia dan Negara Tetangga**

a. **Bencana Alam di Indonesia dan Negara Tetangga**

Beberapa tahun terakhir (2004-2011) di Indonesia sering terjadi bencana alam, seperti gempa bumi, tsunami, dan tanah longsor. Masih ingatkah kamu, tsunami yang terjadi di penghujung Desember 2004?. Akibat tsunami tidak hanya dirasakan di Indonesia tetapi juga sampai ke beberapa negara tetangga seperti: Srilanka, Thailand, dan India. Mengapa hal tersebut bisa terjadi?.

Bencana Alam awalnya merupakan suatu gejala alam. Gejala alam adalah suatu gejala alami (suatu peristiwa fisik, seperti letusan gunung, gempa bumi, tanah longsor) dan aktivitas

manusia. Suatu bencana bisa terjadi karena ketidakberdayaan manusia dan kurang siap dalam menghadapi suatu keadaan darurat akibat gejala alam, sehingga menyebabkan kerugian baik fisik (korban luka, dan meninggal) maupun materi (harta benda).

Indonesia merupakan salah satu negara yang sering mengalami bencana alam. Misalnya gempa bumi tsunami atau tanah longsor. Masih ingatkah kamu peristiwa tsunami yang terjadi di Mentawai pada Oktober 2010?. Bagaimana dengan gempa bumi di Padang Pariaman pada September 2009?. Ribuan jiwa menjadi korban. Kerugian materi yang diderita tidak terhitung banyaknya akibat bencana tersebut.

Sebagian besar bencana alam tidak dapat diduga terjadinya. Oleh karena itu, masyarakat harus selalu waspada terhadap bencana alam tersebut. Mengapa di Indonesia sering terjadi bencana gempa bumi? Bencana gempa bumi sering terjadi karena Indonesia ada pada jalur patahan dan zona tumbukan antar lempeng (Lempeng Eurasia, lempeng Australia, dan lempeng Pasifik). Sewaktu-waktu lempeng tersebut bergeser saling menjauh atau bertabrakan sehingga menimbulkan gempa bumi dan tsunami. Jadi cincin api Pasifik (*The Pacific Ring of Fire*). Jalur ini merupakan rangkaian gunung api aktif di dunia. Indonesia memiliki gunung api kurang lebih 240 gunung api dan sekitar 70 buah masih aktif.

Gejala alam tidak hanya terjadi di Indonesia tetapi juga di negara-negara lain. Gejala alam yang terjadi akan berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, untuk menanggulangi setiap peristiwa alam yang terjadi diperlukan pengetahuan yang luas. Gejala alam merupakan hal yang biasa terjadi di muka bumi. Namun jika gejala alam tersebut menelan korban terutama manusia, itulah yang dinamakan **bencana alam**.

Berdasarkan penyebabnya bencana alam dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: bencana alam geologis, bencana alam klimatologis, dan bencana alam ekstraterrestrial.

1). Bencana Alam geologis adalah bencana alam yang disebabkan faktor-faktor di dalam bumi.

Misalnya gempa bumi tsunami, letusan gunung api, dan tanah longsor.

2). Bencana alam klimatologis adalah bencana alam yang disebabkan faktor cuaca, misalnya banjir bandang, badai, angin puting beliung dan kekeringan.

3). Bencana alam ekstraterrestrial adalah bencana alam yang disebabkan hal-hal di luar bumi. Misalnya, hantaman *impact*, meteor, atau bencana di luar angkasa lainnya.

(Sumber *Social Science : Bermuatan Pendidikan Karakter Budaya Bangsa*)

Contoh-contoh Gambar Bencana alam



kekeringan



Letak Indonesia



Peta Indonesia

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metoda Kualitatif untuk mengukur keaktifan siswa dan metode kuantitatif untuk mengukur prestasi belajar siswa.

a. Kualitatif

| No | Aspek | Siklus I | Siklus II | Keterangan |
|-----|---------------------------------------------|----------|-----------|---------------|
| 1 | Perhatian siswa | Cukup | Baik | Meningkat |
| 2 | Keberanian siswa | Cukup | Baik | Meningkat |
| 3 | Kemampuan membuat catatan | Cukup | Baik | Meningkat |
| 4 | Kemampuan mengajukan pertanyaan | Cukup | Baik | Meningkat |
| 5 | Kejelian untuk menghindari kekeliruan | Cukup | Baik | Meningkat |
| 6 | Kemampuan menyelesaikan soal sedang | Cukup | Baik | Meningkat |
| 7 | Kemampuan menyelesaikan soal sulit | Cukup | Baik | Meningkat |
| 8 | Jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan | Cukup | baik | Meningkat |
| 9 | Jumlah siswa yang memperoleh kenaikan nilai | Cukup | Baik | Meningkat |
| 10. | Jumlah siswa yang memperoleh nilai tetap | Cukup | Baik | Tetap 3 siswa |

4. HASIL PENELITIAN

Kuantitatif

| No | Nama Siswa | Siklus I | Siklus II | Keterangan |
|-----|------------------------|----------|-----------|------------|
| 1 | Aldi Fitran Ramadhan | 75 | 75 | Tetap |
| 2 | Aliya NurFakhriyyah | 80 | 85 | Meningkat |
| 3 | Alvin Ahdab | 70 | 70 | Tetap |
| 4 | Ani AlyaniNur Sadrina | 70 | 55 | Meningkat |
| 5 | Dani Ardiyansah | 70 | 80 | Meningkat |
| 6 | Dede Maulana | 45 | 75 | Meningkat |
| 7 | Dicky Marsyazqi W | 80 | 80 | Meningkat |
| 8 | Dwi Putri Anggraeni | 75 | 80 | Meningkat |
| 9 | Elang Muamar Samudr | 60 | 70 | Meningkat |
| 10. | Fany Helmalia Putri | 80 | 70 | Meningkat |
| 11 | Fathir Syalika M | 70 | 70 | Meningkat |
| 12 | Ghifa Nur Suryani | 50 | 80 | Meningkat |
| 13 | Haliza Nur Fadhillah | 60 | 70 | Menurun |
| 14 | Ihaya Ramadhani | 60 | 80 | Meningkat |
| 15 | Kartika Sari | 70 | 70 | Tetap |
| 16 | M. Faisal Ramdhani | 80 | 85 | Meningkat |
| 17 | Meisya Maulidiawati | 60 | 80 | Meningkat |
| 18 | Mohamad Rafli R | 75 | 80 | Meningkat |
| 19 | Muhamad Raihan P | 80 | 85 | Meningkat |
| 20 | Muhammad Alpiana | 75 | 80 | Meningkat |
| 21 | Hadya Adriani Lestari | 75 | 80 | Meningkat |
| 22 | Naufal Putra Aliansyah | 80 | 85 | Meningkat |
| 23 | Nayla Rahma Khairina | 50 | 70 | Meningkat |
| 24 | Novi Nurjanah | 70 | 75 | Meningkat |
| 25 | Pikri Nugraha | 70 | 80 | Meningkat |
| 26 | Rangga Saputra | 45 | 75 | Meningkat |
| 27 | Riska Ambar Nursipa | 80 | 80 | Tetap |
| 28 | Septia | 75 | 80 | Meningkat |
| 29 | Shaskya Adhya R | 60 | 70 | Meningkat |
| 30 | Sultan Dzulfacar | 70 | 80 | Meningkat |
| 31 | Tio Romolio | 70 | 70 | Tetap |
| 32 | Yuni Ainunnajah | 50 | 80 | Meningkat |
| | Rata-Rata | 68,0 | 74,45 | |

Berdasarkan hasil penilaian tersebut selama 2 siklus, penulis dapat mengambil kesimpulan.

5. KESIMPULAN

- Model Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* berhasil meningkatkan perhatian murid kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi terhadap pembelajaran bencana alam dari **baik (74)** pada siklus I menjadi **baik sekali (84)** pada siklus II.
- Model *kooperatif Jigsaw* dapat meningkatkan kesungguhan dari murid kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi untuk mengajukan pertanyaan/memberi tanggapan tentang pembelajaran bencana alam dengan rata-rata **baik (76)**, pada siklus I maupun siklus II.
- Model Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* berhasil meningkatkan keberanian murid kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi untuk tampil menjawab pertanyaan yang diberikan guru di depan kelas

- dari **cukup (58)** pada siklus I menjadi **baik (76)** pada siklus II.
- d. Model Pembelajaran *KooperatifJigsaw* dapat meningkatkan jumlah murid kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi yang mengajukan pertanyaan, tanggapan, jawaban secara tertulis atau secara lisan dalam pembelajaran bencana alam dari **cukup (56)** pada siklus I menjadi **baik (78)** pada siklus II (dua).
- e. Model *Jigsaw* berhasil meningkatkan perolehan nilai murid kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang 1 Kota Sukabumi dalam pembelajaran bencana alam dari 64,22 pada siklus I menjadi 76,09 pada siklus II atau mengalami peningkatan 11,87 %.
- f. Model Pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan jumlah murid kelas 6 SDN Citamiang 1 Kecamatan Citamiang Kota Sukabumi yang tuntas belajar dalam pembelajaran bencana alam dari 18 murid pada siklus I menjadi 29 murid pada siklus II atau mengalami peningkatan 72,22 %.
- g. Dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif jigsaw*, menunjukkan adanya peningkatan prestasi siswa, nilai rata-rata kelas meningkat dari 64,22 menjadi 76,09.
- h. Model pembelajaran *kooperatif jigsaw*, dapat menurunkan jumlah siswa yang mengalami penurunan nilai.

6. SARAN

a. Saran bagi Guru

Pada pembelajaran IPS khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) diharapkan agar para guru tidak ragu untuk menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* karena model pembelajaran ini lebih kreatif, aktif dan menyenangkan bagi murid. Model pembelajaran *Jigsaw* ini bila diterapkan akan berdampak positif untuk murid karena dapat meningkatkan perhatian murid dalam mengikuti pembelajaran, keberanian dalam menjawab pertanyaan, keunggulan, ketuntasan belajar murid yang akhirnya dapat meningkatkan hasil prestasi murid dalam pembelajaran IPS.

b. Saran bagi Sekolah/Lembaga

Dengan adanya model pembelajaran *Jigsaw* ini diharapkan pihak sekolah atau lembaga mendukung dalam segi sarana yang dibutuhkan maupun mendukung dalam segi moral sehingga dapat meningkatkan pendidikan secara umum khususnya meningkatkan prestasi akademik dan kualitas sekolah di mata masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin Makmun, 2000, *psikologi Pendidikan Bandung*, Rosida karya.
- Achyar, 1999. *Pembelajaran Kooperatif Sebagai Satu Strategi Pembelajaran* Jakarta, Depdikbud.
- Badeni, 1999, *Masalah dan Solusi Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Kooperatif Learning*, JPIS.
- BPTP Dinas Pendidikan Prop.Jabar, (2004), *Pengantar Model Pembelajaran*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990, *Pedoman Pendidikan Karya Ilmiah*, Bandung, P2LPK IKIP Bandung.
- Dimiyati, Mudjiono. 2006 *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Pineka Cipta.
- Hardini, Isriani dan Puspitasari, Dewi. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu (teori, Konsep, dan Implementasi)*, Yogyakarta: Kamilia.
- Hermawan, Asep Herry. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ipotes wordpress, 2009. <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/10>. *Metode Pembelajaran Cooperative*, (10 Juli 2010)
- Lie. A. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktekan Cooperative Learning di Ruang Ruang Kelas*. Jakarta Gramedia Widiaswara Indonesia
- Moh.Amin.(2011). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas Untuk Penilaian Angka Kredit Guru*. Sleman: CV. Solusi Distribusi Buku.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang : CV Widya Karya
- Suharsimi Arikunto, (2005), *Diktat Penelitian Tindakan, Ditendik Depdiknas*.

Winataputra, Udin S. dkk, (2004), *Materi Pokok materi dan pembelajaran IPS SD; 1-9; PGSD 4402/3 SKS*, Jakarta: Universitas Terbuka.