

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TEKNIK  
*JIGSAW* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
SISWA KELAS V TEMA 7 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1  
(PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN) DI SDN 01  
LANDUNGSARI**

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh :  
NATALIA NATRI  
NIM 2018720016**



**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGGA DEWI  
MALANG  
2022**

## RINGKASAN

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Untuk membangun tindakan belajar siswa kelas V, mata pelajaran 7 mata pelajaran 1 pembelajaran 1 materi investigasi IPS di SDN 01 Landungsari. postulasi. Ilmu Instrukturif, PGSD, Universitas Tribhuwana Tungadewi, Malang. 2022. Kajian ini berencana untuk memutuskan seberapa besar peningkatan gerak siswa dan hasil belajar melalui pembelajaran yang baik pada mata pelajaran ulangan persahabatan kelas V SDN 01 Landung Sari.

Jenis ujian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Eksplorasi ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, sedangkan latihannya adalah: menyusun, pelaksanaan/kegiatan, persepsi, dan refleksi. Pemeriksaan ini dipimpin di SDN 01 Landungsari. Subyek review ini adalah siswa kelas 5 yang mengumpulkan 24 siswa. Pemeriksaan ini dipimpin pada bulan Agustus. Pengumpulan informasi dalam penelitian ini memanfaatkan teknik persepsi, pertemuan dan survei. Teknik persepsi digunakan untuk menentukan gerakan belajar siswa dalam pengalaman yang berkembang, sedangkan strategi yang berbeda digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran jigsaw. Pemeriksaan informasi menggunakan prosedur yang berbeda.

Efek samping dari tanggapan tersebut dapat diketahui bahwa melalui pembelajaran yang bermanfaat dapat meningkatkan tindakan belajar siswa. Informasi tersebut menunjukkan bahwa tingkat gerakan belajar siswa pada latihan pra siklus adalah 40, angka ini dipandang kurang untuk membuat kemajuan. Pada siklus utama tingkat tindakan siswa meningkat menjadi 66, dan pada siklus kedua meningkat lagi menjadi 88,3. Hasil belajar siswa juga meningkat. Informasi dasar yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum diadakan eksplorasi adalah 60 dengan kulminasi belajar 70. Pada siklus kepala sekolah dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, khususnya pada siklus SD normal meningkat menjadi 69,5% sedangkan pada siklus utama normalnya adalah 69,5%. II dengan hasil tipikal gerakan belajar siswa sebesar 89,5%. Selesai dari ujian ini adalah bahwa pemanfaatan metode jigsaw pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan tindakan belajar siswa di SDN 1 Landungsari dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran 7 Peristiwa sepanjang kehidupan sehari-hari, mata pelajaran 1 pembelajaran 1.

***Kata Kunci: Keaktifan, Cooperative Learning Jigsaw***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pelatihan adalah pembelajaran informasi, kemampuan, dan kecenderungan untuk suatu kelompok yang diturunkan mulai dari satu usia kemudian ke usia berikutnya melalui pengajaran atau penelitian. Instruksi sering terjadi di bawah arahan orang lain, tetapi juga mungkin untuk dilatih sendiri. Derivasi kata pelatihan itu sendiri berasal dari bahasa Latin *ducare*, yang berarti "mengarahkan, mengarahkan, atau memimpin" dan awalan *e*, yang berarti "muncul". Dengan demikian, pelatihan menyiratkan gerakan "mengemudi". Terlebih lagi, pengalaman apa pun yang secara perkembangan memengaruhi cara individu berpikir, merasa, atau bertindak juga dapat dianggap sebagai pelatihan. Pelatihan formal sebagian besar dipisahkan menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah, dan setelah sekolah. Sedangkan pengajaran nonformal misalnya pengajian, sekolah pengalaman hidup Islami.

(Amon et al., 2021) Pendidikan adalah pengerahan tenaga yang disadari dan diatur, bukan suatu gerakan yang diselenggarakan secara konsisten tanpa alasan dan persiapan yang matang. Pelatihan, khususnya di sekolah, memainkan peran penting dalam keberadaan ilmiah negara. Eksekusinya tidak bisa dianggap sebagai sesuatu yang sederhana. Pengajaran adalah bagian penting dari keberadaan manusia dan kemajuan suatu negara. Instruksi sangat penting bagi keberadaan manusia, orang dapat memutuskan dan mengubah hidup karena itu adalah pelatihan yang selamat. Maka, pada saat itu, kemajuan suatu negara tidak akan terlepas dari SDM-nya. Jika suatu negara memiliki SDM yang berkualitas, kemajuan suatu negara tidak bisa.

Pelatihan Menurut (SIDIKNAS, (2003) sadar dan mengatur pekerjaan untuk membuat suasana belajar dan pengalaman pendidikan sehingga siswa secara efektif menumbuhkan

kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan dunia lain, pengekangan, pengetahuan, orang terhormat, dan kemampuan yang dibutuhkan tanpa orang lain dan masyarakat

Sekolah diharapkan dapat menciptakan kemajuan manusia yang unggul. Tugas pendidik dalam metodologi pelatihan adalah bidang kekuatan yang sangat serius. Pengajar adalah inisiasi dari pelaksanaan sekolah untuk memiliki pilihan untuk mencetak SDM yang tak tertandingi. Instruktur memiliki bobot yang sangat signifikan. Pendidik juga memainkan peran ganda yang tidak hanya bertanggung jawab untuk peningkatan wawasan tetapi peningkatan etika siswa juga dipaksakan pada seorang instruktur. Jika pembicaraannya tentang budaya, tugas pokoknya berkaitan dengan budi pekerti dan akhlak, tugas kedua dan ketiga berkaitan dengan akhlak. Sesuai (Sopian, 2016), kehadiran tenaga pendidik bagi suatu negara sangatlah vital, terutama bagi negara yang saat ini sedang berkembang, terutama bagi eksistensi negara di tengah-tengah persilangan zaman dengan inovasi yang semakin modern dan segala perubahan dan perubahan nilai. yang umumnya akan memberikan seluk-beluk kehidupan yang menuntut ilmu dan keahlian dalam tingkat yang kuat untuk memiliki pilihan untuk menyesuaikan diri.

Menurut Kamal, (2019) Pekerjaan seorang pendidik di wali kelas para eksekutif sangat penting, terutama dalam menciptakan iklim belajar yang menarik. Itu karena pada tingkat dasar, pengajar memegang dua tugas sekaligus pokok persoalan, khususnya mendidik dan mempelajari dewan. Tugas dan masalah utama, khususnya mengajar, tujuannya, semuanya sama, untuk membantu siswa menyelesaikan pembelajaran. Kemudian lagi, masalah eksekutif dengan upaya untuk membuat dan mengikuti kondisi sedemikian rupa sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Kekecewaan seorang instruktur untuk mencapai target pembelajaran secara langsung relatif terhadap ketidakberdayaan pendidik untuk menghadapi kelas. Tanda-tanda kekecewaan, misalnya, prestasi siswa rendah, tidak sesuai dengan prinsip atau batasan ukuran yang

ditentukan. Dengan demikian, wali kelas merupakan kemampuan pendidik vital yang didominasi dalam pengalaman pendidikan. Akibatnya, setiap instruktur dapat menangani kelas. Seperti yang diungkapkan di atas, pekerjaan seorang pendidik sangat penting dalam pengalaman mendidik dan mendidik. Peran pendidik dalam mendidik dan mengembangkan pengalaman mencakup banyak hal, misalnya sebagai pendidik, direktur kelas, manajer, inspirasi, konsuler, musafir, Pendidikan pada umumnya dengan kata belajar atau belajar dalam membantu dan pengalaman pendidikan membutuhkan delegasi untuk dikembangkan lebih lanjut. hasil belajar dan peningkatan gerak belajar siswa, belajar juga dapat dicirikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh individu secara sengaja atau tidak terduga. Tindakan ini menunjukkan keaktifan individu dalam melengkapi perspektif mental yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam dirinya. Hal ini juga dapat dirasakan bahwa tindakan belajar yang seharusnya menjadi kekuatan tindakan fisik dan mental individu semakin tinggi. Sebaliknya, dalam hal seseorang seharusnya belajar, namun dengan anggapan bahwa gerak fisik dan mentalnya menyiratkan bahwa tindakan belajar tersebut tidak benar-benar memahami bahwa ia sedang melakukan latihan-latihan belajar. Belajar tanpa henti adalah dua hal yang saling berhubungan dalam latihan instruktif.

Menurut Akhiruddin et al., (2019) Pembelajaran adalah suatu siklus yang berisi rangkaian kegiatan pendidik dan peserta didik berdasarkan hubungan proporsional yang terjadi dalam situasi pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam mewujudkan ada berbagai tujuan yang ingin dicapai. Belajar untuk situasi ini adalah bermacam-macam yang terdiri dari bagian-bagian belajar yang bekerja sama satu sama lain, menggabungkan satu sama lain. Dengan cara ini, jika salah satu bagian tidak dapat bekerja sama, maka pada saat itu, pengalaman yang berkembang akan menghadapi banyak penghalang untuk tujuan pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dinamis berarti dinamis dalam pekerjaan atau bisnis. Wibowo, (2016) Aktivitas adalah suatu tindakan yang bersifat fisik dan mental, khususnya berbuat dan berpikir

sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Arti penting gerakan siswa dalam pembelajaran seharusnya menemukan keberhasilan dan kualitas yang sebenarnya jika secara umum atau tidak sebagian besar siswa terlibat secara efektif, baik secara tulus, intelektual dan sosial dalam pengalaman yang berkembang. Demikian pula pembelajaran harus dapat terlaksana dengan baik dengan model pembelajaran yang pas di kelas, pembelajaran dinamis melibatkan strategi Jigsaw dalam memperluas tindakan siswa. Salah satu pilihan yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk lebih memberlakukan dan mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa di ruang belajar adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran jigsaw. Astuti, (2013) “jigsaw dipilih sebagai model pembelajaran dalam mengembangkan lebih lanjut kemampuan belajar siswa karena model ini layak diterapkan di semua kelas atau jenjang yang juga dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran”. Metodologi ini dapat diterapkan pada contoh topik 7 Peristiwa dalam Kehidupan, sub topik 1 pembelajaran 1 untuk mencapai keterampilan yang telah dicirikan dan diketahui siswa dengan melaksanakannya sehingga semua anak dapat langsung terlibat dengan pengalaman mendidik dan mendidik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melibatkan metode jigsaw dalam memperluas latihan pembelajaran siswa di SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang. Dengan memanfaatkan strategi Jigsaw dapat meningkatkan gerakan belajar siswa dan Jigsaw sendiri dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang bermanfaat yang menyoroti kerja kelompok siswa sebagai kumpul-kumpul kecil..

Akibat dari persepsi dan pertemuan saya dengan wali kelas 5 Bu Amalia melihat langsung di wali kelas bahwa ketika instruktur memaklumi siswa tidak mendengarkan dengan baik, ada yang dalam hal apapun, bermain dengan rekan-rekan mereka, setelah itu bahwa pendidik menawarkan kesempatan untuk mencatat materi yang sedang dimainkan. didirikan oleh padang pasir, ada siswa yang duduk di kursi mencatat dan bermain dengan teman yang berbeda, dan konsekuensi dari pertemuan saya dengan Bu Amalia, pendidik V, memahami

masalah di sekolah, terutama untuk masalah tidak adanya dinamika. pembelajaran di ruang kelas, khususnya di ruang belajar. saat bekerja secara berkelompok pendidik melihat 40% dari 24 siswa yang masih kurang dinamis atau bahkan lulus nilai, meskipun masih ada beberapa yang kurang dinamis menjelang dimulainya keteladanan instruktur, dan mendorong siswa untuk memiliki semangat yang tinggi Dalam pembelajaran dan kapan tugas kelompok akan selesai dikerjakan instruktur terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa yang tidak mengikuti tugas kelompok atau hanya diam dan tidak meramu pikiran. Dari hasil pertemuan saya dengan wali kelas, saya pasti mengetahui permasalahan yang ada dan masih ada 40% dari 24 siswa yang masih kurang dinamis, maka saya merasa masih dalam permasalahan tersebut, 40% dari 24 orang seperti yang saya lihat masih banyak siswa yang kurang dinamis dalam belajar, hal-hal di atas jika tidak cenderung akan berdampak buruk pada siswa yang bersangkutan dan siswa tersebut juga akan mendapatkan nilai yang sangat rendah.

Isu yang ada adalah para ahli tertarik untuk melanjutkan persepsi lapangan di SDN 01 Landungsari, memilih model Cooperative Learning model Jigsaw prosedur. Topik 7 kali adanya Sibtema 1 pembelajaran 1 mata pelajaran 1 dapat menjunjung tinggi pembelajaran siswa, dengan model pembelajaran kooperatif sehingga lebih mudah bagi pendidik dan siswa dalam pengalaman pendidikan pengajaran berkelanjutan dan dapat lebih mengembangkan hasil belajar yang menyenangkan. Ali 2021 mencirikan kemajuan yang bermanfaat sebagai menemukan bahwa dengan sengaja dan sengaja menumbuhkan hubungan kepedulian bersama untuk menghindari pelanggaran dan kesalahan yang dapat menyebabkan beberapa masalah. Pembelajaran Bermanfaat adalah gerakan mendidik dan belajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk muncul pada kesempatan pertumbuhan yang ideal, baik pertemuan individu maupun pertemuan. pembelajaran adalah hasil terprogram dari penyampaian data kepada siswa. Belajar membutuhkan komitmen mental dan aktivitas secara bersamaan. Ketika gerakannya dinamis, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan

pembelajaran. Definisi ini menyimpulkan bahwa pembelajaran yang membantu lebih berhasil daripada pembelajaran kontes individu dan pembelajaran yang menyenangkan dapat lebih mengembangkan prestasi belajar dan efisiensi yang kontras dengan sekelompok persaingan. Ada beberapa strategi dalam strategi pembelajaran yang bermanfaat termasuk: melacak kaki tangan, memperdagangkan pertandingan, jigsaw, berpikir dua per dua dari empat dan lainnya. Prosedur Jigsaw dan berpikir dua per dua dari empat adalah strategi yang membuka pintu bagi siswa untuk bekerja sama dalam pertemuan 4-5 orang.

Mengharapkan pengajar, khususnya kesenangan siswa dalam mendapatkan pembelajaran yang diberikan melalui pelatihan, pendidik juga harus dapat membuat suasana kelas lebih meriah dari sebelumnya, dan siswa juga harus memiliki pilihan untuk menerapkan apa yang telah diajarkan instruktur di sekolah dan diterapkan pada iklim umum dan wilayah lokal yang lebih luas dan memiliki pilihan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa. . Sudjana, 2014 Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima peluang pertumbuhan mereka. Sebagai seorang instruktur, Anda harus memiliki pilihan untuk memberikan model atau perilaku yang dapat diterima dan memiliki pilihan untuk membangunkan siswa sehingga mereka memiliki area kekuatan untuk belajar tanpa henti.

Masalah di atas yang saya temukan di SDN saya perlu menyambut pendidik muda untuk lebih inventif dan lebih mengembangkan teknik pertunjukan mereka sehingga anak-anak lebih energik saat belajar, harus memiliki pilihan untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, harus memiliki pilihan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan tepat serta dapat menarik pertimbangan siswa untuk maju misalnya seperti pembelajaran. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang bermanfaat atau pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu model pembelajaran di mana kerangka pembelajaran dan bekerja dalam kelompok kecil dilakukan 4-6 individu secara kooperatif sehingga dapat memicu siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Dari beberapa pengertian yang disepakati oleh para ahli materi

pelajaran, dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang membantu adalah suatu pendekatan pembelajaran sebagai kumpulan kecil yang saling membantu dan dibimbing oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang normal. Pembelajaran Bermanfaat (pembelajaran yang menyenangkan) adalah prosedur pembelajaran melalui pertemuan-pertemuan kecil siswa yang bekerja sama dalam meningkatkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Depdiknas, 2003:5).

Dalam laporan yang lalu yang dimanfaatkan oleh (Chintia 2020) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Lebih Mengembangkan Aktivitas Belajar Siswa, akibat dari persepsi selama penelitian di SDN 07 Limbur Merangin kelas V, adalah sangat jelas bagaimana siswa dinamis sebelumnya dan sebelum model pembelajaran diterapkan. Jigsaw semacam membantu. Sebagaimana terlihat bahwa tindakan siswa berkembang dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, efek samping tindakan belajar siswa pada siklus I mencapai 70,7%, meningkat pada siklus II menjadi 86,9%. Hal ini dibuktikan dengan hasil lembar persepsi gerak siswa menjelang akhir siklus utama, yang memperoleh skor keaktifan 3,9 dengan klasifikasi mendekati aktif<sup>\*\*\*</sup> dan skor tindakan siswa meningkat sebesar 4,7 dengan klasifikasi mendekati sangat aktif. . Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat membangun gerak belajar siswa kelas V di SDN 07 Limbur Merangin. (Astuti, 2013) berjudul “Upaya Peningkatan Tindakan Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Puring Kabupaten Kebumen” Dari hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran yang baik, nilai siswa meningkat dengan normal sebesar 85,94 atau 87,50% dari siswa kulminasi mutlak yang telah mengalami kemajuan. “

Dari hasil pengujian yang lalu, para ahli sangat tertarik untuk mengarahkan eksplorasi lebih lanjut di SDN 01 Landung Sari Kabupaten Malang dengan judul “Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Latihan Pengembangan Pembelajaran. Analisis juga perlu

menyelidiki bagaimana penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan ini. Dengan asumsi itu diterapkan di kelas V hingga sekolah dasar, dan selanjutnya meningkatkan gerakan belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang bermanfaat ini. Dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, pendidik dapat mengajar dan maju secara mandiri dan membuat siswa bertukar pikiran satu sama lain

## **1.2 Rumusan Masalah**

memperluas gerakan belajar siswa pada materi 7 kesempatan sepanjang kehidupan sehari-hari, sub topik 1 pembelajaran 1 yang melibatkan strategi Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw di kelas V SDN 01 Landungsari

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk lebih mengembangkan latihan belajar siswa

## **1.4 Manfaat Peneliti**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Bagi peneliti**

Untuk mengetahui bagaimana membangun keunggulan siswa dalam latihan pembelajaran melalui pemanfaatan model pembelajaran yang bermanfaat, serta untuk meningkatkan melihat dengan tujuan agar para ilmuwan dapat menerapkannya dengan baik sebagai guru, khususnya di sekolah dasar..

### **2. Bagi Instansi Sekolah dasar (SD)**

Sebagai salah satu pedoman bagi guru dalam mengembangkan lebih lanjut latihan-latihan pembelajaran dan mengetahui sejauh mana siswa menjadi terbiasa dengan model pembelajaran yang menyenangkan.

### **3. Bagi Peserta didik**

Membantu menumbuhkan imajinasi siswa dalam belajar korespondensi dalam pertemuan, dan

akan membangun rasa kewajiban dan bekerja sama untuk mengatasi masalah yang diberikan oleh guru melalui model pembelajaran yang bermanfaat.

#### 4. Bagi Guru Sekolah Dasar(SD)

Sebagai aturan bagi para pendidik khususnya guru sekolah dasar untuk lebih memupuk model pembelajaran yang salah satunya adalah model pembelajaran yang bermanfaat dan dapat membantu dan bekerja sama dengan pengajar dalam sistem pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
- Amon, L., Putra, K. T. H., Prananda, G., Meilana, S. F., & ... (2021). *Teori Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*.  
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=JyRGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA111&dq=landasan+pendidikan&ots=O881tZqRZc&sig=sUEp17IItMnRmGZXhGPSQaTJQnU>
- Anggrayani, S. (2019). *Penerapan Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pai Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 04 Kaur*.  
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/2612>
- Astuti, S. (2013). Cooperative Learning Jigsaw Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Negeri 1 Puring Kabupaten Kebumen. *OIKONOMIA*, Vol. 2 No.
- Atmaja, P. B. O. (2016). *Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar ipa siswa kelas iv sd negeri nanggulan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad*.
- Dianah, A. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 249–262.  
<https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9619>
- Faizah, S. N. (2017). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Silviana. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2), 176–185.  
[file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223 \(1\).pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223%20(1).pdf)
- H. Gani Ali. (2014). Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta didik. *Jurnal Al-Ta'dib Tanggung*, 6(1), 31–42.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Jannah, P. &. (2010). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
- Juniyanto, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Mrisi Pada Muatan IPA Tema 5

- Ekosistem Dengan Model Cooperative Learning. *Jurnal Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 2(7), 1468–1474.
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Students Teams Achievement Division). *LIKHITAPRAJNA. Jurnal Ilmiah. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 18(2), 48–57.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102. <http://media.neliti.com>
- Mardiyah, A. (2015). Metode Jigsaw Solusi Alternatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), 229–254. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v10i2.793>
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Tori dan Praktik*. 1–87. [http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU\\_PTK\\_PENUH.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf)
- Mukminan, Mulyani, E., Nursa'ban, M., Supardi, Perbukuan, P. K. dan, & Kemendikbud, B. (2017). Ilmu Pengetahuan Sosial. *Kemertian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(4), 314.
- Rahmad. (2016). Kedudukan ilmu pengetahuan sosial ( IPS ) pada sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 68. <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>
- Rohayati. (2013). *Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Ajar Petunjuk Melakukan Sesuatu*. 1–62. <http://repository.syekh Nurjati.ac.id/id/eprint/1868>
- SIDIKNAS. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 38. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>
- Sudjana. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Baina. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1–11.

- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana Saraswati*, 19(2), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id/index.php/wacanasaraswati/article/view/35>
- Sulaiman. (2014). MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING (Suatu Analisis Psikologis Dalam Pembelajaran). *Visipena Journal*, 5(2), 25–35. <https://doi.org/10.46244/visipena.v5i2.258>