

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
KOLABORASI DENGAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI MTs ISLAMİYAH YAMI WALED
KABUPATEN CIREBON
(Penelitian Tindakan Kelas)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
pada Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh:

**MUTMAINNAH
NIM :1410140064**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2015M/1436H**

ABSTRAK

MUTMAINNAH : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Kolaborasi dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Islamiyah Waled Kab. Cirebon

Penerapan model pembelajaran yang efektif dipandang penting karena dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan akhirnya hasil belajar pun dapat ditingkatkan. Model Pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan dua model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang baik dengan dirancang semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) memperoleh data tentang penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT pada bidang studi IPS di MTs Islamiyah Waled (2) memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa dengan penerapan model Pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT di MTs Islamiyah Waled (3) memperoleh data tentang hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT di MTs Islamiyah Waled Kab. Cirebon.

Penelitian ini dilandasi dengan pemikiran bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT pada mata pelajaran IPS Ekonomi yang diolah dan dirancang semenarik mungkin dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi IPS sehingga kegiatan belajar mengajar bisa lebih aktif dan dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei tahun 2015. Sumber data berupa siswa kelas VIIID MTs Islamiyah Waled Kabupaten Cirebon, guru mata pelajaran Ekonomi, dan kepala sekolah MTs Islamiyah Waled. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik pengamatan dan tindakan langsung dilapangan, melaksanakan tes kepada seluruh responden yang dijadikan sampel dalam penelitian.

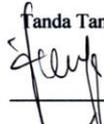
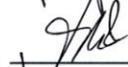
Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Jigsaw kolaborasi dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Islamiyah Waled yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan klasikal dan rata-rata hasil belajar siswa disetiap siklus. Yaitu ketuntasan klasikal siklus I sebesar 42,5%, siklus II 70%, dan siklus III 87,5%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa siklus I yaitu sebesar 61, siklus II 70 dan siklus III 76,75.

Kata kunci : Model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT, hasil belajar siswa, PTK .

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw Kolaborasi dengan Model Teams Games Tournament(TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Islamiyah YAMI WALED Kabupaten Cirebon**, oleh Mutmainnah, NIM 1410140064 telah dimunaqasahkan pada hari Rabu 28 Januari 2015 dihadapan Dewan Penguji dan dinyatakan **Lulus**.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (T-IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Nurvana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	20-2-15	
Sekretaris Jurusan Dr. Ratna Puspitasari, M.Pd NIP. 19721215 200501 2 004	20-2-15	
Penguji I Dr. Nurvana, M.Pd NIP. 19710611 199903 1 005	20-02-15	
Penguji II Yeti Nurizzati, M.Si NIP.19780315 200912 2 002	20-2-15	
Pembimbing I Dr. H.D. Suryatman, M.Si NIP. 19560311 1983 1 002	18-02-15	
Pembimbing II Dra. Hj Isnin Agustin A, MA NIP. 19630805 198803 2 001	20-2-15	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan




Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag
NIP. 19710302 199803 1 002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Fokus Kajian	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	9
2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw	14
a. Pengertian Model Jigsaw.....	14
b. Langkah-langkah Model Jigsaw	16
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Jigsaw	19
3. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT.....	19
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT	19
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT.....	21
c. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pemikiran	25
D. Hipotesis Tindakan	27

BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu penelitian	29
C. Subjek Penelitian	30
D. Jenis Tindakan	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Prosedur dan hasil Penelitian	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	73
A. Simpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Menurut Moh. Uzer Usman (2001:1), bahwa : Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam setiap belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif, dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar .

Dari pendapat di atas jelaslah bahwa proses belajar mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.

Menganalisis proses belajar mengajar pada intinya bertumpu pada suatu persoalan. Yaitu bagaimana guru memberi kemungkinan bagi siswa agar terjadi proses belajar efektif atau dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan. Persoalan ini membawa implikasi sebagai berikut :

1. Guru harus mempunyai pegangan asasi tentang mengajar dan dasar-dasar teori belajar.
2. Guru harus dapat mengembangkan sistem pengajaran.
3. Guru harus mampu melakukan proses belajar mengajar yang efektif.

4. Guru harus mampu melakukan penilaian hasil belajar sebagai dasar umpan balik bagi seluruh proses yang ditempuh (Mohammad Ali, 1987).

Salah satu faktor yang paling menentukan berhasilnya proses belajar mengajar dalam kelas adalah guru. Oleh karena itu guru tidak hanya mengajar saja, mendidik fungsi sebagai orang dewasa yang bertugas profesional tidak hanya memindahkan ilmu pengetahuan atau penyalur ilmu pengetahuan yang dikuasai kepada anak didik, melainkan lebih dari itu, guru menjadi pemimpin atau menjadi pendidik, atau pembimbing dikalangan anak didiknya.

Menurut H.M Arifin (1995 : 163), bahwa :

Sebagai pemimpin, guru harus memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan ide-ide yang perlu dikembangkan dikalangan anak didiknya dengan sistem kepemimpinan dapat mengerakan minat, gairah serta semangat belajar melalui metode apapun yang sesuai dan efektif. Sebagai pendidik, guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai pengarah dan pembina pengembang bakat dan kemampuan anak didik kearah titik maksimal yang dapat mereka capai. Dengan demikian guru bukan hanya menempatkan ilmu pengetahuan keadaan jiwa anak melalui kecerdasan otaknya, akan tetapi harus mampu mengarahkan kemana seharusnya bakat dan kemampuan masing-masing anak didik itu perlu dikembangkan.

Agar tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dapat tercapai secara berdaya guna , maka setiap guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran dengan sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pengajaran tersebut, dan pemilihan pola kegiatan belajar mengajar yang diambil untuk mencapai tujuan secara efektif.

Untuk melaksanakan tugas secara profesional, guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah dirumuskan, baik dalam arti efek instruksional (tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dalam proses belajar mengajar), maupun dalam arti efek pengiring (hasil ikutan yang didapat dalam proses belajar), misalnya kemampuan berfikir kritis, kreatif dan sikap terbuka setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dikelas.

Suryo Subroto (1997) menyatakan bahwa kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dengan peserta didik mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut sehingga tercapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu atau IPS terpadu merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memiliki nilai strategis dan banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan masyarakat. Salah satu contohnya adalah mata pelajaran Geografi yang merupakan salah satu cabang dari ilmu IPS terpadu yang mempelajari gejala alam maupun sosial di masyarakat. Namun kenyataannya, jumlah siswa yang gemar pada mata pelajaran geografi hanya sedikit. Salah satu faktornya adalah karena guru cenderung menerangkan materi belajar dengan metode ceramah, karena mudah dilakukan dan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih cepat (Abu Ahmadi, 2005:58). Akhirnya pembelajaran pada mata pelajaran geografi sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, serta kurang bermakna.

Tradisi pembelajaran yang bertumpu pada guru menimbulkan kurang tumbuh berkembangnya sikap kemandirian belajar pada anak, sebab anak akan cenderung menganggap dirinya tergantung pada guru dan sekolah dalam proses belajar mereka (Roestiyah, 1991:38). Akhirnya seorang guru harus bisa memilih

strategi belajar mengajar yang paling efektif dan cocok diterapkan di kelas, serta memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikannya dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Guru profesional harus mampu memilih metode dan strategi belajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Seharusnya guru harus bisa mengemas pembelajaran menjadi proses mengkonstruksi dan bukan hanya menerima pengetahuan (konstruktivisme teori). Dalam proses pembelajaran guru mencoba mengubah pola pengajaran, misalnya dari pola menghafal menjadi mulai mencari pemahaman-pemahaman. Siswa mencoba menemukan dan mencari sehingga terjadi perpindahan dari mengamati menjadi memahami.

Menurut pengamatan dan diskusi dengan para guru IPS di MTs I YAMI Waled Kabupaten Cirebon pada tanggal 28 Oktober 2013, bahwa dalam

proses pembelajaran siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti mata pelajaran IPS. Selama ini sebagian guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah, meski sebagian ada guru yang menerapkan metode baru, namun dalam penerapannya masih kurang maksimal.

Sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan Model Pembelajaran **Jigsaw Kolaborasi dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT)** dalam mata pelajaran IPS di MTs I YAMI Waled Kabupaten Cirebon. Karena dalam mata pelajaran IPS khususnya Geografi pada saat proses pembelajaran masih banyak siswa yang suka mengobrol dengan teman atau bahkan mengantuk pada saat guru menerangkan materi, sehingga ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.. Sehingga diharapkan model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih semangat mengikuti pelajaran dan membuat siswa lebih tertantang dalam proses pembelajaran berlangsung.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah permasalahan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena dalam kenyataannya selama ini guru masih belum menerapkan model pembelajaran yang kurang menantang kepada siswa. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah yang mengakibatkan siswa tidak bisa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu masalah lain yang muncul adalah ketidaktahuan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat memberi respon positif kepada siswa. Ketidaklengkapan fasilitas sekolah seperti tidak ada infokus atau laboratorium siswa sebagai sarana pembelajaran siswa ketika di sekolah dapat menghambat kelancaran proses belajar disekolah. Sehingga selama ini guru hanya bisa

menerapkan model pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga aktivitas belajar siswa kurang menantang dan masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, bahkan masih jauh dari kriteria yang sudah ditetapkan. Adapun model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw kolaborasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT dengan mengacu kepada pedoman penelitian tindakan kelas (PTK).

C. Fokus Kajian

Agar penelitian dapat terarah, maka fokus kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi atau penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS yang merupakan salah satu upaya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan efektif sehingga tujuan dari proses pembelajaran tersebut dapat tercapai.
2. Peningkatan Aktivitas belajar siswa yang merupakan aspek yang sangat penting dalam upaya untuk menimbulkan dan meningkatkan dorongan kepada siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung agar tujuan belajar dapat tercapai dan prestasi belajar dapat meningkat. Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu prestasi belajar siswa kelas VIII A di MTs Islamiyah YAMI Waled kabupaten Cirebon.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII D Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Waled Kabupaten Cirebon, dengan jumlah siswa 40.
5. Dalam penelitian ini materi yang dibahas adalah mengenai Ketenagakerjaan di Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi atau penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw kolaborasi dengan model TGT dalam proses pembelajaran berlangsung di MTs Islamiyah Waled Kabupaten Cirebon.
2. Bagaimana aktivitas siswa setelah diterapkan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT pada mata pelajaran IPS di MTs Islamiyah Waled Kabupaten Cirebon.
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Jigsaw berkolaborasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Islamiyah Waled Kabupaten Cirebon.

E. Tujuan Penelitian

Kegiatan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw kolaborasi dengan model TGT dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Islamiyah Waled Kab. Cirebon, bertujuan untuk memperoleh data tentang:

1. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw kolaborasi dengan model TGT pada mata pelajaran IPS Ekonomi di MTs Islamiyah Waled Kab. Cirebon.

2. Aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT pada mata pelajaran IPS Ekonomi di MTs Islamiyah Waled Kab. Cirebon.
3. Hasil penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi di MTs Islamiyah Waled Kabupaten Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Secara teoritis: apabila model pembelajaran Jigsaw dan *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa memverbalisasi gagasan-gagasan dan dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah pada konsep-konsep secara aktif : Thomson (Muslich,2007:229)

Secara praktis: dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar siswa, meningkatkan prestasi belajar siswa dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Bagi Guru

Secara teoritis: guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan dapat menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara praktis: dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran yang dicapai dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi Sekolah

Secara teoritis: dapat memberikan informasi dan pelayanan kepada siswa sehingga sekolah bisa mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam setiap kompetensi dasar.

Secara praktis: dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan di lingkungan MTs I YAMI Waled Kabupaten Cirebon.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan kajian pada BAB IV tentang penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS di MTs Islamiyah YAMI Waled Kabupaten Cirebon dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) di MTs Islamiyah YAMI Waled Kabupaten Cirebon dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Aktivitas siswa dengan Penerapan model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada setiap siklus mengalami peningkatan. Yaitu pada siklus I diperoleh prosentase 60% dengan kriteria cukup (41-60%). Pada siklus II diperoleh prosentase 72% dengan kriteria aktif (61-80%) dan siklus III diperoleh prosentase 86% dengan kriteria sangat aktif (81-100%).
3. Nilai hasil belajar siswa dari setiap siklus mengalami peningkatan serta siswa yang tuntas belajar semakin bertambah. Hal ini dapat dilihat dari prosentase jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran Jigsaw kolaborasi dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata kelas 54,

dengan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 35%. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 7% yaitu diperoleh nilai rata-rata 62 dengan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan 7,5% menjadi 42,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10% dan diperoleh nilai rata-rata 71 dengan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan 27,5% menjadi 70%, dan Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 6% dengan diperoleh nilai rata-rata 77 dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan sebesar 17,5% menjadi 87,5%.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, diyakini bahwa penerapan model pembelajaran sangat penting bagi peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa . Maka diperlukan dukungan semua pihak diantaranya: Guru , pihak sekolah, serta lingkungan masyarakat, untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswabelajar. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Diharapkan kepada pihak sekolah hendaknya memperhatikan strategi atau model pembelajaran yang relevan bagi aktivitas belajar siswa dan guru khususnya untuk mata pelajaran IPS Ekonomi.
2. Kepada bapak/ibu guru hendaknya bersama-sama untuk memperhatikan aktivitas belajar siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar dalam pembelajaran IPS agar tujuan pendidikan IPS tersebut tercapai dengan baik. Dan aktivitas belajar siswa bisa lebih aktif dan bermakna.
3. Kepada bapak/ibu guru hendaknya bersama-sama untuk meningkatkan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang

baik yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif dan agar hasil belajar siswa dapat terus meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. 1987. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa Pratama.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Daradjat, Zakiah. 1998. *Administrasi*. Bandung: Penerbit Setia.
- Fauzi, Ahmad. 2012. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta : deepublish.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Administrasi Pendidikan dan Supervisi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, Ngalim. 2002. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.

- Soetjipto dan Kosasi,Raflis. 2000. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Sujana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Sujana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*". Jakarta : Rineka Cipta.
- Syah, Muhibin. 1995. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Rosda Karya.
- Taniredja, Tukiran. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta.
- Usman, Uzer M. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosda Karya.