

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek kehidupan yang paling mendasar dalam perkembangan dan pembangunan bangsa adalah pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan keluarga, sekolah dan masyarakat melalui bimbingan, pengajaran dan latihan juga pengalaman-pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal di sekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup di masa yang akan datang. Sebab dengan semakin berkembangnya peradaban manusia, persaingan diantara masing-masing individu akan semakin ketat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap perkembangan potensi yang dimiliki setiap individu. UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 mengemukakan pendidikan sebagai berikut:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat bangsa dan negara.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan

peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pegajaran dan atau latihan bagi perannya di masa mendatang”

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomr 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Sedangkan tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah peletak dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Susilana, 2006)

Adapun tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan kerampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mewujudkan hal tersebut maka di dalam proses pembelajaran perlu diterapkan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, adapun nilai tersebut terbagi menjadi 18 yaitu: 1) Religius, 2) Jujur 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa Ingin Tahu, 10) Semangat Kebangsaan 11) Cinta Tanah Air, 12) Menghargai Prestasi, 13)

Bersahabat/Komunikatif, 14) Cinta Damai, 15) Gemar Membaca, 16) Peduli Lingkungan, 17) Peduli Sosial dan 18) Tanggung Jawab.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat di simpulkan bahwa jenjang pendidikan formal yang sangat berperan penting dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa adalah sekolah terutama sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar yang ditempuh oleh setiap individu, di tempat inilah siswa diajarkan berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan dalam masyarakat yang kelak akan berguna bagi perkembangan potensi yang dimilikinya sehingga menghasilkan individu yang dapat membawa perubahan bagi perkembangan masyarakat sekitarnya. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Di Indonesia Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara normal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*Skills*), Sikap dan nilai (*Attitudes and Values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Dalam pasal 37 UU SISDIKNAS dikemukakan “bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat”.

Dalam proses pendidikan tentu tidak lepas dari kata belajar, setiap individu yang ingin mengembangkan potensi yang dimilikinya baik itu dalam pendidikan formal maupun in-formal dikenal istilah belajar. Belajar diartikan sebagai suatu proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan pengalaman yang dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan dari hasil pemahaman dan penemuannya sendiri dimana keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran seperti itu disebut sebagai pembelajaran bermakna, pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan dan termotivasi.

Pernyataan tersebut sangat bertolak belakang dengan apa yang terjadi di lapangan khususnya di SDN Loyang I bahwa pembelajaran yang dilakukan masih belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, dimana dalam proses pembelajarannya cenderung berpusat pada guru atau *teacher centered* dan siswa bersikap pasif hanya mendengarkan guru dengan seksama terutama pada mata pelajaran IPS yang syarat materi. Pada proses pembelajaran seperti ini kurang membentuk sikap antusias pada diri siswa atau kurangnya minat dan motivasi siswa untuk mempelajari IPS. Siswa cenderung bosan dan kurang memahami dengan hanya mendengarkan. Hal tersebut menyebabkan kurangnya siswa dalam berbicara di kelas serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Dengan kurangnya kemampuan berbicara dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal serta tidak mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan

Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus dan tidak diberi solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekolah ini maka akan berdampak bagi perkembangan pemahaman dan pemecahan masalah peserta didik terhadap masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat serta tujuan dari mata pelajaran IPS yang telah disebutkan diatas tidak bisa dicapai dengan maksimal. Selain itu juga dapat

berdampak pada kehidupan para peserta didik di masa yang akan datang seiring dengan berkembangnya zaman. Mereka pada akhirnya harus dituntut untuk mengatasi isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu diterapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajarannya. Karena pembelajaran dengan menggunakan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan memudahkan mereka dalam memotivasi, memahami, mengalami, mengerti, melakukan dan menimbulkan minat belajar yang lebih kuat dari pada hanya menggunakan kata-kata yang abstrak sehingga tingkat penyerapan materi saat pembelajaran akan lebih besar diserap oleh siswa.

Salah satu model yang dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative Learning* tipe jigsaw. (Lie; 2008:70) mengatakan bahwa *cooperative Learning* tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya. Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab yang lebih juga mempunyai kesempatan pula untuk mengolah informasi yang didapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Model pembelajaran seperti ini harus dioptimalakan karena dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Di samping itu, pembelajaran ini juga dapat meningkatkan komunikasi siswa karena berani menyampaikan apa yang telah ia dapat kepada kelompok lain maupun kelompok sendiri, sehingga siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan bisa dilatih untuk lebih berani dengan pembelajaran menggunakan model ini. Adapun keunggulan dari metode *jigsaw* ini diantaranya adalah:

1. Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pemahaman materi.
2. Meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara, berkomunikasi dan bersosialisasi siswa terhadap perkembangan mental dan emosional para siswa.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapi.
4. Melatih keberanian dan tanggung jawab siswa untuk mengajarkan materi yang telah ia dapat kepada anggota kelompok lain.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode *jigsaw* dalam meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa mengenai materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Loyang 1 Kabupaten Indramayu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Loyang I.
2. Kurangnya motivasi dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS terutama pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia.
3. Interaksi yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung hanya satu arah karena guru yang lebih dominan menyampaikan materi, sementara peserta didik pasif.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN Loyang I pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan di bahas didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dalam materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia di kelas V pada mata pelajaran IPS SDN Loyang 1 Kabupaten Indramayu?
- b. Bagaimana motivasi dan minat peserta didik kelas V SDN Loyang I terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi

Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia dengan model pembelajaran *jigsaw*?

- c. Bagaimana kemampuan berbicara peserta didik kelas V SDN Loyang I terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*?
- d. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V SDN Loyang I terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia setelah menggunakan model pembelajaran *jigsaw*?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti merumuskan suatu batasan masalah agar ruang lingkup masalah yang akan diteliti tidak meluas. Adapun batasan masalah tersebut adalah tentang penggunaan model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *jigsaw* dalam meningkatkan motivasi dan minat, dan hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus secara terperinci. Berikut penjelasan tujuan umum dan tujuan khusus

1. Tujuan umum

Secara umum tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode *jigsaw* dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa mengenai Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw* dalam Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia di kelas V pada mata pelajaran IPS SDN Loyang I Kabupaten Indramayu.
- b. Untuk meningkatkan minat peserta didik kelas V SDN Loyang I terhadap mata pelajaran IPS pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia dengan menggunakan metode *jigsaw*.
- c. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas V SDN Loyang I terhadap mata pelajaran IPS pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia dengan menggunakan metode *jigsaw*.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V SDN Loyang I terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia setelah menggunakan metode *jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Terutama dalam meningkatkan motivasi pembelajaran yang bermakna, aktif, kreatif dan menyenangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran dan karakteristik peserta didik yang ada di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk memotivasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama pada materi. Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Dapat membantu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS terutama pada materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia
- 2) Dapat mengemabangkan pola pikir siswa dalam pembelajaran.
- 3) Dapat mengeksplor kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa.

b. Bagi guru

- 1) Dapat memberikan gambaran mengenai model pembelajaran kreatif dan menyenangkan yang dapat diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Dapat memberikan wawasan baru dalam upaya meningkatkan kreatifitas dalam mengajar.
- 3) Dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan suatu referensi yang bermanfaat bagi perkembangan proses pembelajaran terutama pendidikan diluar sekolah dasar.
- 2) Sebagai nilai tambah dan perbaikan materi pembelajaran.

d. Bagi peneliti

- 1) Untuk menambah pengetahuan tentang fakta-fakta yang terjadi di dunia pendidikan serta sebagai bekal dalam dunia pendidikan terutama sekolah dasar.
- 2) Untuk membantu peneliti dalam mengatasi sikap pasif siswa di dalam kelas.
- 3) Untuk membantu peneliti dalam memilih berbagai aspek yang tepat dan menarik dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terjadi secara efektif dan efisien.

G. Kerangka Pemikiran

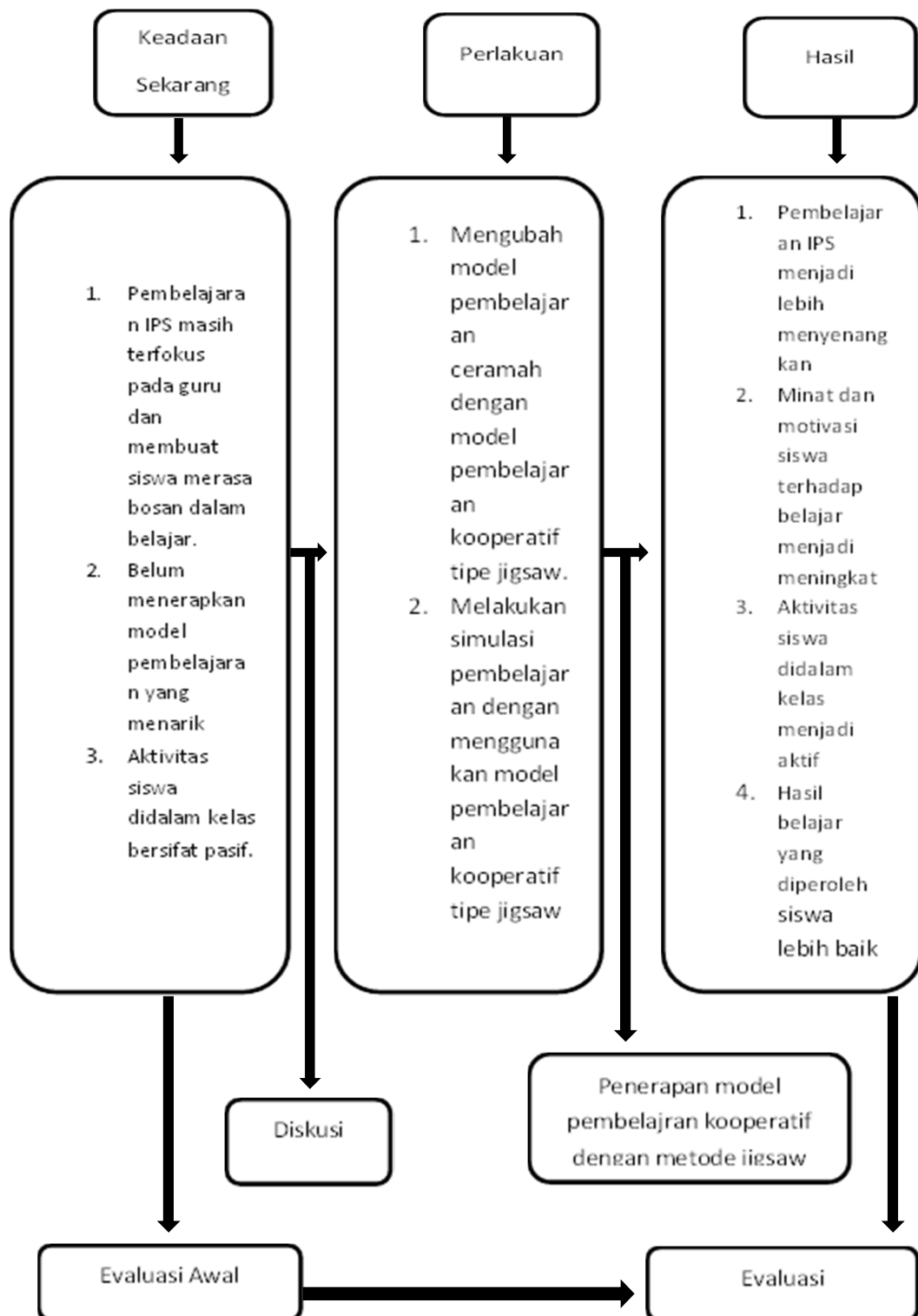
Dari penelitian yang telah dilakukan Nurul Nurjanah (2013) terhadap pembelajaran PKN dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw*, telah membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkat. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Ajeng Juliana (2013) yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tonjong 2.

Dari keberhasilan para peneliti sebelumnya dalam menggunakan model *kooperatif* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan berpikir kritis dan hasil belajar siswa maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran yang sama dengan fokus permasalahan yang berbeda yaitu tentang meningkatkan motivasi, dan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Indonesia di kelas V SDN Loyang I Kabupaten Indramayu..

Adapun kerangka berpikir untuk penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

Sumber Kunandar (2008:276)



H. Definisi Operasional

1) Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan mengimplikasi pada motivasi dan minat belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, guru jangan hanya terpaku pada metode ceramah saja akan tetapi harus berani berinovasi dan beradaptasi dengan model pembelajaran PAIKEM tersebut.

Agus Suprijono (2010 : 46) mengatakan: “ Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola sistematis dalam merencanakan aktifitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan-pendekatan tertentu yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas untuk mencapai tujuan dan membantu peserta didik mendapatkan informasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan setiap ide yang dimilikinya.

2) Metode Jigsaw

Sudrajat (2008 : 1) mengartikan pembelajaran model jigsaw sebagai sebuah tipe pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa

siswa yang bertanggung jawab untuk menguasai bagian dari materi ajar dan selanjutnya harus mengajarkan materi yang telah dikuasai tersebut kepada teman satu kelompoknya.

Lie (1993: 73), bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Metode jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

3) Motivasi

Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergelut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Dalam A.M. Sardiman (2005:75) motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-

kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu.

Menurut Siti Sumarni (2005), Thomas L. Good dan Jere B. Braphy (1986) mendefinisikan motivasi sebagai suatu energi penggerak dan pengarah, yang dapat memperkuat dan mendorong seseorang untuk bertingkah laku. Ini berarti perbuatan.

4) Minat

Secara umum, pengertian minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang pada objek tertentu. Misalnya, minat terhadap pelajaran.

Witherington (1999), minat adalah kesadaran seseorang dalam sesuatu obyek seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau suatu obyek pasti harus ada terlebih dahulu dapat minat obyek tadi.

Slameto (1995), Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.

5) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Imyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

I. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB 1 Pendahuluan
 - a. Latar Belakang masalah
 - b. Identifikasi masalah
 - c. Rumusan Masalah
 - d. Batasan Masalah
 - e. Tujuan Penelitian
 - f. Manfaat Penelitian
 - g. Kerangka Pemikiran
 - h. Definisi Operasional

DAFTAR PUSTAKA

- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muslich, M. Ed. 2012. *Melaksanakan PTK itu mudah (Classroom action research)* pedoman praktis bagi guru profesional. Edisi 1, Cetakan ke 6. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurjanah, Nurul. 2003. *Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Mata Pelajaran PKN*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Supriya, 2013. *Pendidikan IPS*. Cetakan ke 2. Bandung: Laboratorium PKN UPI Press.
- Sukmadinata, Nana.S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: ALFABETA
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dedi,S. 2013. *Pengertian Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Menurut Para Ahli*. Diakses dari laman web tanggal 06 Mei 2013 <http://dedi26.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-pembelajaran-kooperatif.html>
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning (cara efektif dan menyenangkan pacu prestasi seluruh peserta didik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. *Cooperative Learning-teknik Jigsaw*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>.
- Sugianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudjidjo. 1995. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, Imam, 2011. *Memahami Tindakan Pembelajaran*. Bandung: Refoka Aditama.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Belly, Ellya dkk. 2006. *Pengaruh Motivasi terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi*. Simposium Nasional Akuntansi 9 Padang.
- Djayadisastra, Yusuf. 1989. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: BPGT.
- Bob dan Anik Anwar. 1983. *Pedoman Pelaksanaan Menuju Pra Seleksi Murni*. Bandung : Ganesa Exact.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Samosir, Marten. 1992. *Seni Berpikir Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Sukardi. 1987. *Bimbingan dan Penyuluhan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tono, Achmad. 1978. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar-Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen dan Kauchak (Sunaryo). 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasbolah, Kasiani. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Depdikbud: Jakarta.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara