**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTATIF JIGSAW PADA PELAJARAN IPS DALAM MATERI PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PRODUKSI DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN GUNUNGLEUTIK 04**

**ABSTRAK**

**HANA MUJIZAT**

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungleutik 04 dalam pelajaran IPS masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dari hasil wawancara terhadap guru kelas di SDN Gunungleutik 04 diketahui bahwa sekitar 70% proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Dengan seringnya menggunakan metode ceramah, tipe hasil belajar pada ranah kognitif lebih dominan dibandingkan dengan hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor, hal ini menjadikan tipe hasil belajar yang diperoleh siswa tidak menyeluruh. Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat dijadikan salah satu alternatif pemecahan masalah karena model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih mengutamakan proses penemuan untuk memperoleh suatu pengetahuan dan memiliki tahap-tahap yang melatihkan kemampuan siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek tindakan adalah siswa kelas IV di SDN Gunungleutik 04 berjumlah 25 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, tes dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* dapat menunjukkan peningkatan dari siklus I dan II terlihat dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Pada siklus I dari hasil tes siswa memperoleh skor dengan persentase rata-rata 48%, pada pada siklus II memperoleh skor dengan persentase rata-rata 96%. Perolehan persentase rata-rata setiap indikator pada aspek afektif di siklus I sebesar 72,7% kategori baik dan pada siklus II sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Adapun Persentase perolehan rata-rata setiap indikator aspek psikomotor pada siklus I sebesar 72%, dan pada siklus II sebesar 85,6%, ketiganya aspek memiliki kategori hasil belajar yang sama yaitu sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajar kooperatif *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, hasil belajar, pembelajaran IPS

**MODEL APPLICATION ON LEARNING LESSONS KOOPERTATIF JIGSAW IPS MATERIAL DEVELOPMENTS IN PRODUCTION TECHNOLOGY AND COMMUNICATION TECHNOLOGY TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES CLASS IV SDN GUNUNGLEUTIK 04**

**ABSTRACT**

**HANA MUJIZAT**

Based on observations in mind that the results of the fourth grade students of SDN Gunungleutik 04 in social studies is still low. This is indicated by the average value has not met the completeness criteria Minimum value (KKM). Low student learning outcomes can not be separated from the low participation of students during the learning process, the results of interviews with classroom teachers at SDN 04 Gunungleutik known that approximately 70% of the learning process is done with the lecture method. With the frequent use of the lecture method, the type of learning outcomes in the cognitive domain is more dominant compared to the learning outcomes in the affective and psychomotor domains, resulting in a type of learning outcomes obtained by students are not exhaustive. Jigsaw cooperative learning model can be used as one of the alternative solutions to problems because this model is a learning model that is more about the process of discovery to gain a knowledge and have stages melatihkan students' abilities both on the cognitive, affective, and psychomotor. In this study, the research method used was action research (classroom action research). The subject of the action is in the fourth grade students of SDN 04 Gunungleutik numbered 25 people. Data collected through interviews, questionnaires, tests and observation sheet. The results show that the cooperative learning jigsaw model could show an increase of cycle I and II can be seen from the results of student learning in the cognitive domain after the implementation of cooperative learning jigsaw. In the first cycle of the test results with the percentage of students scored an average of 48%, in the second cycle to obtain a score with an average percentage of 96%. Obtaining the average percentage of each indicator on the affective aspects of the first cycle of 72.7% either category and the second cycle of 88% with a very good category. The average percentage recovery of each indicator of psychomotor aspects of the first cycle of 72%, and in the second cycle of 85.6%, three aspects have the same categories of learning outcomes are very good. Thus, it can be concluded that the model of learning by using a jigsaw cooperative learning can improve student learning outcomes.

Keywords: Jigsaw cooperative learning model, learning outcomes, learning IPS