

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN DISIPLIN
BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**
(Studi Eksperimen pada siswa kelas V di SD Negeri III/III Koto Tebat
Kecamatan Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi).

Oleh :

Edi Kurniawan *)

Mulyadi **)

ABSTRACT

This research aims to expose and test that: (1) learning social studies between students who use learning model Gigantic Jigsaw higher than the social studies lesson with conventional models. (2) There is no effect interaction between models gigantic jigsaw discipline and learn about the result social studies lesson. (3) There was a difference between social studies lesson using models gigantic jigsaw higher than that conventional models for the students who have discipline. (4) There was a difference between social studies lesson that uses a model gigantic jigsaw higher than that conventional models for the students who have a discipline is low.

Methods in this research uses an experiment with the designs factorial group 2 x 2. The population in research is all students in grade V SD Air Hangat Timur subdistrict in Kerinci Regency Jambi Province. Target population is that the students are primary school of 111/III warm water Koto Tebat sub-district East Kerinci Regency with the number of students 150 students, the technique Samples this by random sampling (random simple) divided 2 classes determined randomly Which grade class treatment and control. The formula for the validity and reliability as follows: correlation points biseral (rpbis) the equation: K-R. 20, The formula Prodak moment Pearson and the formula Alpha Cronbach.

Results of research is: Get the Fhitung of 40.040 and values P of 0.000 with Ftabel of 1.671 (df = 2), which means that the influence signifikan between there are learning model Gigantic Jigsaw and Discipline students' learning together - to learning social science students. Conclusion, that model of teaching Gigantic Jigsaw and discipline learning effective enough to improve learning Social Science.

Key words: Model Jigsaw Learning, Discipline, Learning Outcomes.

*) Alumni Pascasarjana MTP UIA Jakarta

**) Dosen Pascasarjana MTP UIA Jakarta

ABSTRAKS

Penelitian ini bertujuan untuk mendeteksi dan menguji hal-hal berikut: (1) hasil belajar IPS di kalangan siswa yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi daripada hasil belajar IPS dengan model tradisional. (2) Ada pengaruh interaksi antara model panorama dan disiplin belajar pada hasil belajar IPS. (3) Ada perbedaan dalam hasil belajar studi sosial antara penggunaan model panorama yang lebih tinggi daripada model tradisional untuk siswa dengan disiplin tinggi. (4) Ada perbedaan antara hasil belajar IPS dengan menggunakan model jigsaw yang lebih tinggi daripada model tradisional untuk siswa yang memiliki disiplin rendah.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan kelompok desain topikal 2×2 . Semua populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas lima SD Negeri di daerah Air Warm Timur di Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Populasi sasaran adalah siswa SD Negeri 111 / III Koto Tebat dari Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci dengan total 150 siswa. Kontrol. Rumus yang digunakan untuk validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut: Rumus untuk korelasi antara dua poin (rpbis): K-R. 20, rumus Pearson Moment Prodac dan rumus Alpha Cronbach.

Hasil penelitian adalah: Didapat nilai F_{hitung} sebesar 40,040 dan nilai P sebesar 0,000 dengan F_{tabel} sebesar 1,671 ($df = 2$), yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Jigsaw dan Disiplin belajar siswa secara bersama - sama terhadap hasil belajar IPS Siswa. Kesimpulan, bahwa model pembelajaran Jigsaw dan disiplin belajar cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata-kata kunci: Model Pembelajaran Jigsaw, Disiplin, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini memiliki dasar yang kuat: UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Namun, ini tidak berarti bahwa semua masalah pendidikan telah selesai. Para pemikir dan praktisi pendidikan masih harus bekerja keras untuk mengembangkan dan mengoperasikan berbagai sektor pendidikan nasional dengan baik untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu poin pendidikan nasional di Indonesia adalah menciptakan orang-orang yang beriman, saleh, berbudi luhur, sehat, berpengetahuan luas dan mampu, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Ini dapat dilihat dalam Konstitusi 1945 dan Bab 3 Undang-Undang Dasar, Fungsi dan Tujuan Paragraf 3 UU No. 3. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyediakan

sebagai berikut: fungsi pendidikan nasional untuk mengembangkan kapasitas dan membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mendidik kehidupan bangsa yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan berbakti kepada Tuhan Yang Maha Esa agar sehat, pengetahuan dan kemampuan Warga negara yang kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan nasional sejalan dengan empat pilar (visi) pendidikan menuju edisi abad kedua puluh satu UNESCO. Ini berarti bahwa peran pendidikan terkait dengan pengembangan aspek intelektual (kognitif). Kedua, belajar bekerja (belajar untuk hidup dan melakukan). Aspek yang harus dicapai dalam visi ini adalah keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Dengan kata lain, pendidikan diarahkan pada bagaimana menyelesaikan masalah. Ketiga, pelajari Top (belajar untuk bertahan hidup dan menjadi diri sendiri). Aspek ketiga diarahkan untuk mencapai pengetahuan diri, menghormati orang lain, kesadaran akan kemampuan individu dan kemudian menjadi mandiri. Dengan kata lain, aspek ini terkait dengan sikap dan kepribadian emosional siswa. Keempat, belajar hidup bersama (belajar hidup bersama). Aspek pendidikan ini berorientasi pada pembangunan kesadaran akan nilai-nilai pluralisme. Pendidikan pada tahap ini bertujuan untuk menciptakan saling toleransi, kasih sayang, saling menghormati, perdamaian, ketenangan, dll dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat pilar visi pendidikan di atas dapat dirampungkan dengan tiga domain (ranah) tujuan pendidikan yaitu penanaman dan pengembangan akal (kognitif), pembinaan sikap, moral, akhlak, mental dan spiritual yang termaktub dalam kepribadian (afektif), dan pembinaan keterampilan (psikomotorik). Artinya sasaran pendidikan yang akan dicapai pada setiap individu itu harus mengacu kepada tiga ranah sasaran pendidikan tersebut yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Salah satu alasan mengapa pelajaran pada siswa kelas V di SD Negeri 111 / III Kecamatan Koto Tebat Udara Hangat Timur, Kabupaten Kerinci Kabupaten Jambi tidak dipahami adalah karena model pembelajarannya kurang memadai, dan belajar dengan model tradisional membuat siswa bosan. Agar pilihan model pembelajaran bahasa diharapkan lebih efektif, siswa akan belajar lebih aktif dalam berpikir dan memahami subjek dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh para peneliti di SD Negeri 111 / III, Sekolah Dasar Kotu Tabat Provinsi Kerensi Jambi untuk Daerah Hangat / Kesebelas Kesebelas, masih banyak masalah yang dihadapi dalam melaksanakan pembelajaran IPS, termasuk: 1) rendahnya disiplin belajar siswa terhadap hasil belajar studi sosial; 2) rendahnya model pendidikan yang beragam; 3) rendahnya minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

Hal ini terbukti dari tiga tahun terakhir di SDN 111/III Koto Tebat Kecamatan Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi pada

siswa kelas V nilai hasil belajar untuk pelajaran IPS masih di bawah KKM < 75.

Tabel 1. Hasil rata-rata nilai pelajaran IPS

No	Tahun	Rata-rata Nilai	KKM	Keterangan
1	2010/2011	73,0	75	Data dari kumpulan daftar nilai Stanbuk SDN111/III Koto Tebat
2.	2011/2012	74,2	75	
3	2012/2013	74,3	75	

Hasil belajar sosial yang tetap rendah menyebabkan kurangnya pembelajaran siswa dan perbedaan dalam model pembelajaran yang disediakan guru, menunjukkan kurangnya pembelajaran siswa di sekolah. Disiplin sekolah adalah upaya sekolah untuk menjaga perilaku siswa agar tidak menyimpang dan dapat mendorong siswa untuk bertindak sesuai dengan aturan, peraturan dan regulasi yang berlaku di sekolah. Salah satu disiplin inti dalam pembelajaran siswa adalah: munculnya kesadaran siswa untuk melakukan dan menyelesaikan tugas belajar dengan baik dengan rasa tanggung jawab penuh sebagai siswa. Sangat penting untuk melihat peran sistem pembelajaran, peran guru harus dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar dengan disiplin penuh untuk menguasai dan kadang-kadang memahami pengetahuan di bidang studi yang diajarkan oleh guru.

Dari pengamatan peneliti, ada beberapa faktor penghambat yang dialami siswa kelas V dalam pelajaran IPS di SD Negeri 111/111 Koto Tebat, yaitu: 1) kemampuan siswa dalam hasil IPS masih kurang memuaskan, 2) kurangnya kreatifitas siswa dalam IPS, 3) rendahnya disiplin belajar siswa, 4) kurangnya penguasaan materi pelajari, 5) dalam proses pembelajaran IPS guru tidak mengajak siswa untuk berpikir mengembangkan imajinatifnya, pembelajaran berlangsung satu arah dari guru ke siswa, 6) pembelajaran di kelas cenderung *text book oriented*. Berdasarkan pengamatan dan analisis penulis di atas , banyak anak di kelas V SD Negeri 111/III Koto Tebat Kecamatan Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi kurang mampu dalam pemahaman mata pelajaran IPS, terbukti dari kurun waktu tiga tahun terakhir tersebut menunjukkan hasil belajar yang rendah. Dengan demikian ditemukan permasalahan hasil belajar IPS, dengan demikian peneliti memandang perlu mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Disiplin Siswa terhadap Hasil Belajar IPS. (Studi Eksperimen pada siswa kelas V di SD Negeri 111/III Koto Tebat Kecamatan Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah ada perbedaan hasil belajar dalam studi sosial antara siswa yang belajar menggunakan model Panorama dan yang diajarkan menggunakan model tradisional? 2) Apakah ada pengaruh interaksi antara model panorama dan disiplin belajar terhadap hasil belajar sosial? 3) Apakah ada perbedaan dalam hasil belajar IPS di kalangan siswa yang

diajar menggunakan model panorama dibandingkan dengan yang diajarkan oleh model tradisional untuk siswa dengan disiplin tinggi? 4) Apakah ada perbedaan dalam hasil belajar IPS di kalangan siswa yang diajar menggunakan model panorama dibandingkan dengan siswa yang belajar dalam model tradisional untuk siswa dengan disiplin rendah?

II. KAJIAN TEORITIK

A. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu sosial (bahasa Inggris: social science) atau ilmu sosial adalah sekelompok disiplin ilmu yang meneliti aspek-aspek yang berkaitan dengan manusia dan lingkungan sosial mereka. Ilmu Sosial adalah program pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana manusia hidup sebagai individu dan kelompok dan berinteraksi dengan lingkungan mereka secara fisik dan sosial. Mempelajari pendidikan sosial atau pengetahuan sosial bertujuan agar siswa mengembangkan pengetahuan sosial, sikap dan keterampilan, yang berguna untuk memajukan diri mereka sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat.

Ilmu sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar / sekolah dasar hingga sekolah menengah / sekolah menengah atas. Studi sosial membahas berbagai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Subjek studi sosial dalam tahap persiapan meliputi geografi, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran sosial, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, pejabat dan warga dunia yang mencintai perdamaian. Subyek studi sosial diatur secara sistematis, komprehensif dan terintegrasi dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan kesuksesan dalam kehidupan masyarakat. Melalui lingkungan belajar dan disiplin siswa, siswa diharapkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan lebih dalam tentang bidang sains yang relevan.

Gagne (1979) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku melalui upaya nyata pada waktu tertentu dan bukan proses pertumbuhan. Menurut Oemar Hamalik (2006: 30) hasil pembelajaran adalah bahwa jika seseorang belajar akan ada perubahan perilaku pada orang itu, misalnya dari kurangnya pengetahuan ke pengetahuan dan dari kurangnya pemahaman ke pemahaman. Dari uraian ini, hasil belajar adalah proses perubahan. Perubahan-perubahan ini tidak hanya fisik, tetapi juga mental. Tidak hanya perubahan perilaku yang muncul, tetapi juga perubahan yang tidak terlihat. Perubahan tidak negatif, tetapi positif, perubahan yang mengarah pada kemajuan atau peningkatan.

Pada akhir proses pembelajaran, siswa menerima hasil pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil dari interaksi belajar dan mengajar. Dari perspektif guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses mengevaluasi hasil belajar. Di sisi siswa, hasil belajar adalah hasil akhir pengajaran. Hasil belajar sebagian karena guru melakukan tujuan pengajaran. Di bagian lain, terjadi peningkatan kemampuan mental siswa. Menurut

Dimiyati (2009: 3-4) bahwa hasil belajar dapat dibedakan dalam efek pengajaran dan pendampingan, efek pengajaran dapat diukur, seperti yang ditunjukkan dalam kartu laporan atau angka dalam diploma atau kemampuan setelah pelatihan, sementara efek terkait diterapkan. Pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, transfer pembelajaran.

Secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Slameto (dalam Uno, 2001:139) mengatakan bahwa "belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Menurut Muhibbin Syah (2004: 144-147) secara global yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yakni : 1) Faktor internal (factor dari dalam) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa; 2) Faktor eksternal (factor dari luar) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa; 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan model yang di gunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran. Slameto (2003 : 2) juga menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai basil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana (2005 : 3) bahwa basil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi basil perolehan belajar. Dengan demikian basil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Menurut Benjamin Bloom (2001) hasil belajar yang direvisi terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu ranah pengetahuan : ingatan (C1), pemahaman (C2) , aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5) dan kreasi (C6); 2); ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi; 3) ranah psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar IPS di atas, disimpulkan bahwa

hasil belajar IPS adalah Mengenai materi perana tokoh kemerdekaan Indonesia kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Jigsaw adalah salah satu metode pembelajaran kolaboratif yang diterapkan oleh Elliot Aronson untuk pertama kalinya pada tahun 1971 dan diterbitkan pada tahun 1978. Awalnya, penelitiannya tentang kategori panorama digunakan untuk tujuan mengurangi rasa kompetisi siswa dan masalah etnis di sebuah ruang kelas di Austin, Texas. Kota Texas, termasuk menderita masalah ras yang sangat parah, yang juga menyebabkan intervensi sekolah untuk menghilangkan masalah tersebut. Dalam satu semester, banyak orang Afrika-Amerika dan Amerika Latin dan Amerika Putih belajar untuk pertama kalinya di kelas. Situasi semakin memanas dan mangancam lingkungan pendidikan mereka. Pada tahun 1971, Aronson dan banyak lulusan pendidikan lainnya membuat panorama dan mencoba menerapkannya di ruang kelas. Upaya ini berhasil, dan peserta didik yang kurang komunikasi awalnya mulai berkomunikasi dan mulai berkolaborasi.

Menurut Artzt dan Newman dalam Mitahul Huda (2011: 32) yang mendefinisikan pembelajaran kolaboratif sebagai kelompok kecil peserta didik / siswa yang bekerja bersama dalam satu tim untuk mengatasi masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan bersama. Menurut Cooper dan Henisch dalam Nur Asmaa (2006: 12), pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil dan heterogen, dan siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerja bersama untuk belajar keterampilan kerja sama dan sosial. Davidson dan Kroll dalam Nur Asmaa (2006: 14) mendefinisikan pembelajaran kolaboratif sebagai kegiatan yang terjadi dalam lingkungan belajar siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah dalam tugas mereka. Selain itu, Davidson dan Kroll dalam Nur Asmaa (2006: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif memiliki setidaknya lima prinsip: 1) belajar siswa aktif, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kegiatan belajar paling dominan yang dilakukan oleh siswa; 2) kolaborasi Pembelajaran, yaitu siswa berpartisipasi langsung dalam kelompok untuk diskusi; 3) pembelajaran partisipatif, yaitu siswa yang berkolaborasi untuk menciptakan dan membangun pengetahuan yang merupakan tujuan bersama; 4) pengajaran interaktif, yaitu guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan sehingga

siswa memiliki motivasi yang hebat 5) Belajar yang menyenangkan, yaitu model pembelajaran tidak akan bekerja secara efektif jika tidak c Dan belajar itu menyenangkan.

Aronson (1978), orang yang merancang model pendidikan kolaboratif tipe Panorama, mengatakan: Inti dari panorama adalah model pendidikan kolaboratif di mana setiap siswa dalam kelompok informasi khusus, masing-masing berbeda, kemudian bertanggung jawab untuk mengajarkannya kepada teman-temannya dalam kelompoknya. Ketika semua gambar informasi ini digabungkan, siswa sudah memiliki satu puzzle lengkap (dikenal sebagai puzzle).

Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Panorama adalah model pembelajaran kolaboratif, di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang heterogen dan bekerja bersama dalam kohesi positif dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan bagian-bagian dari topik yang akan dipelajari dan mentransfer materi ke anggota kelompok lainnya. Siswa merasa bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan juga pembelajaran lainnya. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang disediakan, mereka juga harus bersedia untuk menyediakan dan mengajarkan materi kepada anggota kelompok lainnya. Oleh karena itu, siswa saling tergantung dan harus berkolaborasi untuk mempelajari mata pelajaran tertentu. Anggota tim yang berbeda bertemu dengan topik yang sama untuk diskusi (tim ahli saling membantu dalam topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Siswa kemudian kembali ke tim atau kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya dalam pertemuan kelompok pakar.

Untuk melaksanakan pembelajaran kolaboratif Jigsaw, langkah-langkah utama adalah sebagai berikut: 1) Pembagian Tugas, 2) Penyerahan Makalah Ahli, 3) Melakukan Diskusi, 4) Melakukan Tes Pembelajaran Kolaboratif Jigsaw adalah jenis pembelajaran kolaboratif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab untuk menguasai suatu departemen Materi pendidikan dan kemampuan untuk mengajarkan bagian ini kepada anggota kelompok lainnya. Jigsaw menggabungkan konsep mengajar sekelompok teman atau teman sebaya untuk mencoba membantu belajar. Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab untuk pembelajaran individu serta pembelajaran orang lain.

Model Jigsaw pada dasarnya adalah model pembelajaran kolaboratif yang berpusat pada siswa. Siswa memiliki peran dan tanggung jawab utama dalam pembelajaran. Guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Model ini bertujuan untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kolaboratif dan kemahiran pengetahuan yang mendalam, yang tidak mungkin diperoleh siswa jika siswa mempelajari mata pelajaran secara individual. Dengan cara ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu, "kelompok utama" dan "kelompok ahli". Setiap siswa di Grup Utama berspesialisasi dalam satu departemen di Unit

Pembelajaran. Siswa dalam "kelompok utama" ini dibagi menjadi "kelompok ahli" untuk membahas berbagai mata pelajaran. Siswa kemudian kembali ke Grup Utama untuk mendiskusikan hasil Kelompok Pakar dengan siswa Grup Utama. Dalam konsep ini, siswa harus dapat memperoleh kesempatan dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat mengenali semua ide siswa. Model Pembelajaran Jigsaw mensyaratkan bahwa setiap siswa bertanggung jawab untuk menyelesaikan bagian dari pelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan pesan kepada anggota kelompok lainnya.

Dari sudut pandang sebelumnya, kesimpulan bahwa tipe pembelajaran kolaboratif tipe Panorama adalah model pendidikan yang terdiri dari 4-6 orang, di mana setiap anggota kelompok saling bergantung satu sama lain untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan untuk dapat berkinerja baik selama evaluasi.

C. Hakikat Model Pembelajaran Konvensional

Salah satu model pembelajaran tradisional adalah ceramah, yang merupakan penyampaian materi pembelajaran menggunakan komunikasi lisan. Model ini lebih efektif dan ekonomis untuk tujuan transfer informasi dan pemahaman. Ini dilakukan jika sekolah tidak memiliki bahan bacaan tentang mata pelajaran yang akan dibahas atau mungkin karena jumlah siswa terlalu besar sehingga bentuk lain tidak dapat digunakan.

Menurut Hamzah (2011: 111) langkah-langkah dalam kuliah atau pembelajaran langsung, mengikuti gaya belajar umum, langkah-langkah pembelajaran tradisional meliputi tahapan: a) mencapai tujuan dan mempersiapkan siswa; b) mencapai tujuan; c) mempersiapkan siswa; d) presentasi; e) F) melakukan demonstrasi, g) mencapai pemahaman dan penguasaan h) praktek, i) memberikan pelatihan yang ditargetkan, j) memberi; k) umpan balik, l) memberikan kesempatan untuk pelatihan mandiri. Lebih lanjut, Hamza (2011: 111) menjelaskan bahwa pembelajaran langsung adalah kurikulum pengajaran yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran siswa terkait dengan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dalam pola bertahap.

Menurut Sudario (1990), mengajar (secara tradisional) secara tradisional ditafsirkan sebagai upaya untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan pada anak-anak. Dalam hal ini, anak laki-laki dipandang sebagai makhluk yang tidak efektif, pengajaran yang berpusat pada guru (berorientasi pada guru) dan guru memainkan peran kunci dalam pembelajaran. Dalam pengajaran ini, guru mentransmisikan pengetahuannya kepada siswa tentang teknik ceramah. Menurut St. Vembriarto (1990) pengajaran tradisional adalah pengajaran yang diberikan kepada siswa bersama. Menurut Al Falasi (2009: **) Kelebihan model pembelajaran Jigsaw dan konvensional dapat dilihat pada Tabel 2. berikut ini :

Tabel 2. Kelebihan Model Pembelajaran Jigsaw dan Konvensional

Model Jigsaw	Konvensional
1) Libatkan semua siswa dalam belajar sambil mengajar orang lain	1) Dalam waktu relative singkat dapat disampaikan bahan pelajaran sebanyak-banyaknya
2) Meningkatnya rasa tanggung jawab terhadap peserta didik sendiri dan orang lain	2) Tidak adanya pengelompokan siswa
3) Siswa tidak hanya mempelajari materi yang disediakan, tetapi juga bersiap untuk memberikan instruksi dan materi kepada anggota kelompok lainnya.	3) Guru dapat menguasai seluruh kelas dengan mudah walaupun jumlah siswa cukup banyak
4) Siswa saling bergantung dan berkolaborasi untuk mempelajari mata pelajaran tertentu.	4) Menimbulkan semangat kreasi yang konstruktif yang merangsang siswa untuk melaksanakan tugas.
5) Latih siswa untuk terbiasa berdiskusi dan bertanggung jawab secara individual untuk membantu memahami subjek dengan teman sekelas mereka.	5) Guru dapat menguasai seluruh arah pembicaraan mencapai tujuan yang diinginkan.

D. Hakikat Disiplin

Macquarie (1967 : 24) "Discipline has two related meanings. It could mean maintaining a certain level of behavior by enforcing it through appropriate penalties or it might mean training a person to act according to certain criteria.". Dari definisi di atas, ia memiliki tiga makna tersirat, yaitu, disiplin sebagai (1) tindakan, (2) perintah, dan disiplin sebagai seperangkat (3) pengaturan yang memiliki tujuan tertentu. (sistem peraturan). Menurut Drever (68 : 86) "Discipline originally synonymous with education in modern use, the idea of rooting in behavior control either by an external authority, or by the individual himself ... At the same time, training and discipline may be distinguished by limiting the message to self-effort in performing a particular task In this case, there may be some truth in the doctrine regarding discipline, i.e. control."

Dari sudut pandang psikologis, berdasarkan pendapat Pengemudi di atas, konsep disiplin awalnya ditafsirkan sebagai pendidikan (pendidikan) dan pelatihan (pelatihan). Pemahaman disiplin selanjutnya berfokus pada masalah kontrol perilaku. Kontrol ini dapat terjadi karena ada kekuatan dari luar dan dari dalam individu yang bersangkutan. Menurut Tolus (2004: 31), disiplin adalah suatu kondisi yang diciptakan dan dibentuk oleh serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kepatuhan, kepatuhan, kesetiaan, ketertiban, dan keterikatan.

Pandangan Slameto (1995) menyatakan bahwa disiplin dapat dibagi

menjadi empat jenis, yaitu: disiplin siswa di sekolah aktif, kepatuhan dan kepatuhan di sekolah. Ini berarti bahwa seorang siswa dikatakan disiplin di sekolah jika ia selalu aktif di sekolah tepat waktu, tidak pernah tertunda dan tidak pernah bermain setiap hari. Disiplin dalam melakukan pekerjaan adalah salah satu dari serangkaian kegiatan di bidang pendidikan, yang dilakukan baik di dalam maupun di luar jam sekolah. Disiplin siswa dalam pelajaran-pelajaran berikut di sekolah membutuhkan kegiatan dan pengaturan yang aktif, teratur, gigih dari pelajaran-pelajaran berikut, yang diarahkan pada tujuan pembelajaran. Disiapkan untuk menerapkan peraturan sekolah dengan kesadaran penuh, sistem pembelajaran di rumah adalah tingkat konsistensi dalam perilaku yang timbul dari kesadaran diri belajar dengan mematuhi tugasnya sebagai siswa di rumah dengan dukungan dari orang tua yang mengawasi, membimbing, dan melelehkan. Untuk membuat anak menyadari kesadaran disiplin diri.

Selanjutnya, Lindgren berpendapat dalam Syamsu Yusuf (1989: 21) bahwa ada tiga definisi dari sistem ini, yaitu: 1) Hukuman. Ini berarti bahwa anak-anak perlu dihukum jika mereka bersalah; 2) Kontrol dengan memaksakan kepatuhan atau perilaku yang terorganisir. Ini berarti bahwa seorang anak membutuhkan seseorang untuk dikendalikan. Panduan, kurangi perilakunya. Dalam hal ini, individu dianggap tidak mampu mengarahkan, mengendalikan, dan mengurangi perilakunya, dan 3) pelatihan yang mengoreksi dan memperkuat. Tujuan dari disiplin ini adalah "disiplin diri" (disiplin diri), yang berarti bahwa tujuan dari praktik ini adalah untuk memberikan kesempatan bagi individu untuk melakukan sesuatu berdasarkan arahan dan kendali mereka. Selanjutnya, menurut Lindergren dalam SyamsuYusuf (1989: 21) disiplin sekolah atau lebih khusus, sistem pembelajaran meliputi: a) disiplin belajar siswa untuk disiplin sekolah berarti bagaimana siswa mematuhi dan mematuhi aturan sekolah; (b) disiplin bagi siswa untuk memperhatikan pelajaran C) disiplin waktu belajar siswa berarti ketaatan dalam penggunaan waktu belajar, dan d) disiplin belajar siswa dalam pelaksanaan tugas berarti bagaimana sikap dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan tugas. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sistem pembelajaran adalah: 1) Faktor internal: minat, emosi, antusiasme, 2) Faktor eksternal: guru / guru, sistem hukuman dan hukuman.

Dari berbagai pandangan yang disebutkan di atas, disimpulkan bahwa disiplin adalah ketaatan dan ketepatan dalam suatu aturan yang secara sadar dilaksanakan tanpa dorongan atau paksaan dari pihak lain atau keadaan di mana sesuatu diatur, sistematis dan sesuai dan tidak ada pelanggaran secara langsung atau tidak langsung.

Dari uraian di atas, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: 1) hasil belajar IPS di kalangan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi dengan hasil belajar IPS dengan siswa mempelajari model tradisional; 2) terdapat pengaruh interaksi antara

model panorama dan disiplin belajar pada siswa. Hasil belajar IPS, 3) Ada perbedaan hasil belajar IPS di antara siswa yang diajar menggunakan model panorama yang lebih tinggi daripada model tradisional siswa disiplin tinggi, 4) Ada perbedaan hasil belajar IPS di kalangan siswa yang diajar Menggunakan model panorama yang lebih tinggi dibandingkan dengan model tradisional bagi siswa yang memiliki disiplin yang rendah.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN 111 / III Kecamatan Koto Tebat Airangat Timur, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Penelitian dilakukan pada awal Oktober 2013 hingga Maret 2014. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental menggunakan desain kelompok fraksi 2×2 yang membandingkan dua model, Panorama dan model Tradisional untuk memasukkan tingkat disiplin belajar. Desain penelitian ini menggunakan eksperimen interval 2×2 seperti yang dijelaskan dalam tabel di bawah ini dengan desain spesies dapat digambarkan sebagai berikut:

Table. 3. Desain Penelitian factorial 2 x 2

A (Model pembelajaran) B (disiplin siswa)	A1 Model Jigsaw)	A2 (Model Konvensional)
B1 (Siswa disiplin tinggi)	A 1 B 1	A2 B 1
B2 (Siswa disiplin rendah)	A1 B2	A2 B2

Keterangan :

A : Model Pembelajaran

B : Disiplin siswa

A 1 : Model Jigsaw

A2 : Model Konvensional

B1 : Siswa disiplin tinggi

B2 : Siswa disiplin rendah

Seluruh populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima dari Sekolah Dasar Negeri di Air Air East County di Kabupaten Quirense, Provinsi Jambi. Populasi target adalah semua siswa SD Negeri 111 / III Koto Tebat, Kabupaten Airangat Timur, Kabupaten Kerinci dengan total 150 siswa, sedangkan populasi yang terjangkau dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima yang terdiri dari dua semester yang berjumlah 60 siswa.

Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti. Sampel berasal dari kelompok homogen yang sudah representatif atau dapat mewakili populasi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel ini dibagi dengan random sampling (acak sederhana) dua kategori acak di mana

kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ditentukan. Dalam hal ini, Kelas A dipilih sebagai kategori terapeutik dan Kelas B sebagai kategori kontrol. Selanjutnya, dalam Bab A, 40% siswa ditugaskan untuk kelompok siswa yang memiliki disiplin belajar yang tinggi dengan ($40\% \times 30 = 12$ siswa) dan disaring oleh siswa berdasarkan nilai tertinggi. Selain itu, juga ditentukan di kelas A oleh 40% siswa dalam kelompok siswa yang memiliki disiplin belajar rendah dengan ($40\% \times 30 = 12$ siswa dan menyortir siswa dengan skor terendah) serta untuk kelas B; Dipisahkan oleh 12 siswa dengan disiplin pendidikan tinggi dan 12 siswa dengan disiplin pendidikan rendah. Satu model pembelajaran diterapkan dalam dua kelas, dengan 24 siswa di setiap kelompok perlakuan. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan alat tes dan non-tes, alat tes untuk data variabel untuk hasil belajar dan alat non-tes untuk variabel disiplin belajar. Alat tes dan non-tes disusun berdasarkan definisi konseptual dan operasional masing-masing variabel. Semua alat sebelum digunakan untuk penelitian tunduk pada uji validitas dan reliabilitas melalui uji coba alat.

1. Hasil belajar IPS

a. Definisi Konseptual

Hasil dari pembelajaran ilmu sosial (IPS) adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan pembelajaran IPS yang tercakup dalam pengetahuan, yaitu (1) dalam jenis dan sub tipe utama termasuk; pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, (2)) Dalam kategori termasuk; ingat (C 1), mengerti (C2), berlaku (C3). Hasil belajar diwujudkan dalam penguasaan materi pembelajaran dengan dimensi, pengetahuan dalam bentuk fakta, informasi, aturan prosedur atau pola kerja

b. Definisi Operasional

Hasil pembelajaran IPS adalah dalam bentuk tanda-tanda yang dilambangkan dengan angka atau hasil yang dicapai oleh masing-masing siswa melalui tes hasil dan indikator pembelajaran; Tes dalam bentuk pilihan ganda di mana jawaban yang benar diberikan angka 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0.

2. Disiplin belajar

a. Definisi Konseptual

Disiplin adalah sikap dan perubahan keseluruhan siswa yang timbul dari persepsi diri mereka tentang belajar, dengan mematuhi dan menegakkan semua peraturan atau peraturan sebagai siswa yang taat, patuh, setia, setia, terorganisir, dan bertanggung jawab.

b. Definisi Operasional

Disiplin adalah hasil yang menggambarkan kecenderungan sikap mental untuk mematuhi aturan, aturan dan prosedur, dan juga menunjukkan kesadaran akan tanggung jawab tugas dan tugas. Disiplin adalah suatu kondisi yang diciptakan dan dibentuk oleh serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kepatuhan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan keterikatan; , Dan 5 = sangat setuju.

Metode analisis Data penelitian dikumpulkan melalui alat pengumpulan data (alat), kemudian dianalisis menggunakan ANAVA 2 X 2. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis, perlu untuk menguji persyaratan, yaitu, menguji keadaan alami dan homogenitas data, yaitu, menguji keadaan alami dari data menggunakan Lakukan SPSS dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas data menggunakan SPSS dengan uji Levene. Setelah memenuhi persyaratan tes untuk analisis, uji hipotesis dilakukan menggunakan ANAVA 2 x 2. Jika analisis data menunjukkan efek interaksi dari model pembelajaran dan disiplin belajar pada hasil belajar dalam studi sosial, maka lanjutkan tes Tukey. Ini dilakukan untuk melihat efek atau efek interaksi mana yang lebih unggul. Hipotesis statistik adalah sebagai berikut::

1. $H_0 : \mu A_j = \mu A_2$
 $H_1 : \mu A_j > \mu A_2$
2. $H_0 : \text{interaksi } A \times B = 0$
 $H_1 : \text{interaksi } A \times B \neq 0$
3. $H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$
 $H_1 : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1$
4. $H_0 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2$
 $H_1 : \mu A_1 B_2 < \mu A_2 B_2$

IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Rekapitulasi hasil perhitungan statistik deskriptif hasil belajar IPS yang diajarkan dengan Model Pembelajaran Jigsaw (A1) dan Model Pembelajaran Konvensional (A2) baik yang memiliki disiplin rendah dan tinggi dapat dilihat pada label 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Perhitungan Skor Hasil Belajar IPS Siswa

		A1	A2	B1	B2	A1B1	A2B1	A1B2	A2B2
N	Valid	35	25	30	30	30	25	30	25
	Missing	0	10	5		5	10	5	10
	Mean	81.86	83.86	67.48	81.97	66.70	84.27	81.36	66.70
	Median	81	84.00	68.00	80.00	68.50	84.50	80.00	68.50
	Mode	73(a)	77	63	77	70	86	76	70
	Std. Deviation	4.948	4.948	5.973	5.714	5.541	5.024	5.461	5.541
	Variance	24.479	24.479	35.677	32.654	30.700	25.237	29.823	30.700
	Range	18	18	19	19	19	18	19	19
	Minimum	77	77	57	76	55	77	76	55
	Maximum	95	95	76	95	74	95	95	74
	Sum	2935	2935	1687	2459	2001	2528	2034	2001

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Sebelum menguji hipotesis penelitian yang berkaitan dengan hasil

belajar untuk ilmu alam (IPS) dianalisis menggunakan analisis varians (ANOVA), tes keadaan alami dan uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat. Pengujian keadaan alami dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 17 for windows. Tes keadaan normal dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorof Smirnov dan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah = 5% (0,05). Pengujian tidak nyata dan homogenitas menggunakan SPSS 17 selalu menunjukkan nilai sig. (Penting). Setelah menganalisis delapan dataset menggunakan SPSS 17, berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov, kesimpulan dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini. :

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data dengan Uji Kolmogorov-Smirnov

Kelompok Data	Kolmogorov-Smirnov ^a				
	Statistic	Df	Sig.	a	Kesimpulan
Pembelajaran Jigsaw (A1)	.615	11	.844	0.05	Normal
Pembelajaran DI (A2)	.512	11	.955	0.05	Normal
Disiplin Tinggi (B 1)	1.103	11	.176	0.05	Normal
Disiplin Rendah (B2)	.882	11	.419	0.05	Normal
Jigsaw& Disiplin Tinggi (A1B1)	.539	11	.934	0.05	Normal
Jigsaw&Disiplin Rendah (A1B2)	1.192	11	.117	0.05	Normal
DI & Disiplin Tinggi (A1 B1)	.882	11	.419	0.05	Normal
DI & Disiplin Rendah (A2B2)	.759	11	.612	0.05	Normal

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai sig. Untuk semua set data lebih besar dari 0,05 (sig.> A). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sampel dikatakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji heterogenitas dan kemudian menggunakan SPSS 17 untuk Windows, hasil perhitungannya dapat dilihat pada ringkasan Tabe16. Di bawah ini.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varians Kelompok Data dengan Uji Levene.

Kelompok Data		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	a	Kesi mpulan
Al dan A2	Based Mean on	1,470		10	0,281	0.05	Homogen
B1 dan B2	Based on Mean	1.991		14	0, 24	0.05	Homogen
A I B 1, A2B1, A1B2, A2B2	Based on Mean	1.048	6	11	.446	0.05	Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa ketiga dataset memiliki nilai SIG. Nilai ini lebih besar dari 0,05 (sig.> A). Dengan demikian disimpulkan bahwa seluruh rangkaian data yang diuji memiliki varian yang homogen.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

1. Kesimpulan

1. Hasil belajar IPS untuk siswa yang diperlakukan dengan model pembelajaran Jigsaw (A) lebih baik daripada siswa yang diperlakukan dengan model pembelajaran tradisional
2. Ada interaksi antara model pembelajaran dan disiplin belajar terhadap hasil belajar IPS.
3. Hasil belajar IPS untuk siswa yang sangat disiplin dan yang diperlakukan dengan model pembelajaran Jigsaw lebih baik daripada mereka yang diperlakukan dengan model pembelajaran tradisional.
4. Hasil belajar IPS untuk siswa yang memiliki disiplin belajar rendah dan yang diperlakukan dengan model pembelajaran Jigsaw lebih baik daripada mereka yang diperlakukan dengan model pembelajaran tradisional.

A. Implikasi

1. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa IPS. Ini memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran adalah salah satu faktor yang penting untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Dengan menggunakan model Panorama, para guru diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta peran aktif siswa dalam mempelajari studi sosial dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil penelitian menunjukkan interaksi antara model pembelajaran dan disiplin hasil belajar. Konsekuensi logis dari interaksi model dan disiplin memiliki implikasi bagi guru dan siswa. Untuk guru, agar dapat memahami dan menerapkan dengan baik untuk menerapkan model panorama dalam pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Siswa selalu berusaha meningkatkan disiplin diri dalam belajar.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa memiliki dampak pada hasil belajar IPS. Siswa dengan disiplin tinggi memiliki hasil pendidikan yang lebih tinggi dalam studi sosial daripada siswa dengan disiplin rendah. Sehingga hasilnya jika siswa yang disiplin tinggi tentu akan memaksimalkan hasil belajar.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya disiplin siswa berdampak pada hasil belajar IPS. Siswa dengan disiplin rendah memiliki hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa dengan disiplin tinggi. Hasil logis jika siswa dengan disiplin rendah tentu tidak akan maksimal untuk mencapai hasil belajar mereka. Jadi tindakan yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan model pembelajaran dan membimbingnya untuk membentuk kelompok belajar panorama, sehingga kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa dengan disiplin rendah memahami materi pembelajaran.

B. Saran

1. Guru dalam kegiatan pembelajaran perlu menerapkan model

pembelajaran panorama dalam materi pelajaran sosial, karena model pembelajaran panorama memberikan hasil yang lebih tinggi daripada model tradisional.

2. Agar guru tertarik dengan model dan karakteristik siswa dalam desain kegiatan pembelajaran, karena model dan karakteristik siswa adalah salah satu komponen yang dapat memengaruhi hasil belajar.
3. Guru dan komponen lain yang mendukung pembelajaran diharapkan mampu memberikan dukungan dan motivasi untuk meningkatkan disiplin dalam belajar.
4. Untuk semua dan peneliti lain untuk menerapkan model pembelajaran jigsaw pada topik lain dan tidak hanya pada domain kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta, 2005.
- Arikunto Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- Aronson. E. 1978. *The Jigsaw Classroom*, Jigsaw in 10 Easy Steps. Tersedia Online: <http://www.jigsaw.orp./steps/htm> (diakses tgl 15 Januari 2014).
- Elfalasy, *teknik-pembelajaran jigsaw*, 2009,h.88 (<http://wordpress.com>)
- Indra Djati, *Menuju Masyarakat Belajar: Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*, (Jakarta: Paramadina, 2003),
- Isjoni, 2007. *Cooperative learning*. Bandung : Alfabeta.
- Jane Elizabeth Allend, *Disiplin Positif*; (Jakarta: Anak Prestasi Pustaka, 2045)
- J. Guilford, *Psychometric Method*, New York: Mc Graw-Hill Book Company, Inc, 1945,
- Kartini kartono, *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis*, (Bandung: Mandar Maju, 1992)
- Meitasari, *Perkembangan Anak terj Child Development Sixth Edition* (Jakarta: Erlangga, 2004)
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung; Bumi Aksara, 2006.
- Saiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002)
- Santoso Murwani, *Statistika Terapan: Teknik Analisis Data* (Jakarta: Program Pascasarjana, UNJ, 1999)
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.

- Jakarta: PT Rineka cipta
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Alfabeta. Bandung 2011)
- Syamsu Yusuf LN, 1989, *Disiplin Diri dalam Belajar Dihubungkan dengan Penanaman Disiplin yang Dilakukan Orang Tua dan Guru*, Tesis, Bandung: FPS IKIP
- Tulus Tu'u. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Uno, B. Hamzah, 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarata. Bumi Aksara.