

Penggunaan Model Pembelajaran ATM untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS

Ari Istiadi¹, Esti Setiawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan IPS, FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.311](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.311)

Submitted:

February 17, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

*ATM Learning Model,
Activity, Social Studies
Learning Outcomes*

ABSTRACT

The new archetype of Indonesian education has brought about a change in the position of teachers and students in teaching and learning activities. In the past, the teacher was the source of all information, but along with the development of science and technology, the teacher served as a facilitator, mentor and at the same time a learner. Meanwhile, students are no longer reminders of facts and principles but have the position of reviewers, problem-solvers, and strategy creators. One of the things that can be done to synergize the position of teachers and students in the millennial era is by using learning models that are in accordance with technological developments and integrated good character development. This article aims to describe the stages in using the ATM learning model (inviting, accompanying, and independent) in elementary schools in social studies learning. The purpose of implementing the ATM learning model is to determine the plan and implementation of learning, increase student activity, and increase student social studies learning outcomes in cognitive and psychomotor aspects. The application of this ATM learning model in cycle II was able to improve the results of teacher performance so that it could achieve the target of 100%. Then able to increase the activeness of students to reach the target of 83.33%. Student learning outcomes increased to reach the target of 87.50% both from the cognitive aspect and the aspect of skill performance presenting the results of the identification of the use of natural resources.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Esti Setiawati

Program Studi Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182.

Email: esti@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, pendidik mengajar peserta didik agar dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objek yang ditentukan (aspek kognitif), perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor). Keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Dalam pembelajaran menunjukkan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. *“The relationship should be multi-direction because it is not only information delivery from teachers to students, but broader than that, including how both of them make the planned and designed education aim success”* yang artinya Hubungan itu harus multi arah karena bukan

hanya informasi penyampaian dari guru kepada siswa, tetapi lebih luas dari itu, termasuk bagaimana keduanya menyukseskan tujuan pendidikan yang direncanakan dan dirancang. [1]

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru” [2]. Model pembelajaran adalah cara, contoh, ataupun pola yang mempunyai tujuan menyajikan pesan kepada peserta didik yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas [3].

Penggunaan metode ceramah menjadi pilihan mayoritas bagi guru tanpa adanya suatu inovasi, sehingga peserta didik menjadi bosan dan cenderung pasif. Hal ini menimbulkan keaktifan peserta didik yang minim. Aktivitas belajar siswa yang kurang menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menjadi rendah sehingga berdampak pada pencapaian prestasi belajar IPS yang rendah [3]. Belajar harus melalui berbagai macam aktifitas. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar peserta didik merupakan aspek dasar yang penting dalam keberhasilan dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di dalam kelas. Keaktifan siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar [4]. Hal tersebut merupakan bagian terpenting dikarenakan keaktifan peserta didik dapat mempengaruhi pengetahuan dan nilai akhir yang akan diterimanya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, proses pembelajaran harus melibatkan siswa agar aktif untuk mengkonstruksi pengetahuannya [5]. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa peran pendidik untuk mengarahkan peserta didik dan mewujudkan suasana kelas yang lebih aktif saat pembelajaran berlangsung merupakan hal yang sangat penting, dengan demikian peserta didik akan termotivasi untuk membangun pengetahuannya.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa: “IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimasukkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat” [6]. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial [7]. “IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai masalah sosial di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan dari bahan kajian IPS yang meliputi, geografi, ekonomi, sosial, antropologi, tata negara dan sejarah yang merupakan perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu sosial” [8]. *The Social Science subject is actually comprised of several subjects in the social discipline, such as Sociology, History, Economics, and Geography, which are integrated with one another* [9]. Berdasarkan tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI peserta didik diharapkan mampu menyadari gejala sosial yang dihadapi dan memiliki kemampuan menyelesaikan secara logis sesuai dengan nilai-nilai sosial kemanusiaan. Konsep-konsep gejala sosial bersifat abstrak sehingga harus disosialisasikan dalam kegiatan pembelajaran. Keabstrakan konsep-konsep materi IPS menjadi hambatan belajar peserta didik dalam menguasai konsep (materi) tersebut.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik [10]. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran [11]. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar.

Hasil tes peserta didik dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Baik dari tes kognitif maupun tes keterampilan menyajikan hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam banyak nilai peserta didik yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terbukti dari jumlah 24 peserta didik, hanya 6 peserta didik atau 25% yang mencapai nilai KKM dalam tes kognitif. Sedangkan 18 peserta didik atau 75% lainnya tidak memenuhi nilai KKM atau belum tuntas. Untuk hasil tes keterampilan menyajikan hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam, hanya 8 peserta didik atau 36% yang mencapai nilai KKM. Sedangkan 14 peserta didik atau 64% lainnya belum mencapai nilai KKM. Mayoritas peserta didik masih malu mempresentasikan hasil identifikasinya.

Dengan melihat permasalahan di atas, maka dirancangkanlah sebuah perencanaan pembelajaran untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, yaitu dengan “Penerapan metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) berbantuan media *audiovisual* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyajikan hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam”. Metode ATM ini dapat memberikan suasana belajar

yang lebih efektif dan menyenangkan serta tidak membuat siswa cepat bosan. Suasana belajar yang seperti itu dapat membantu siswa dalam menyajikan hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam dalam pembelajaran IPS SD Kelas IV. Media *audiovisual* yang berupa video ini dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam karena melihat langsung contoh pemanfaatan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari.

Prinsip ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) dalam pembelajaran diharapkan mampu menggali potensi dari setiap unsur yang terlibat dalam proses pendidikan secara maksimal agar mampu berkembang lebih maju dan mampu mengurangi perilaku negatif yang dapat membuang waktu. Prinsip ATM dalam pembelajaran tidak hanya berlaku untuk peserta didik tetapi untuk semua unsur yang terlibat dalam pendidikan terutama guru sebagai ujung tombak proses belajar mengajar. A (Amati): guru dan peserta didik memiliki prinsip "amati" terhadap segala hal yang berhubungan dengan disiplin ilmu yang sedang dipelajarinya. Hal ini bertujuan guna memupuk rasa keingintahuan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan disiplin ilmu yang dimiliki dan dipelajarinya. Apalagi guru yang memiliki peran penting untuk membantu anak didiknya agar memiliki kemampuan pengamatan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan suatu materi pembelajaran. Pengamatan akan menimbulkan rasa keingintahuan terhadap sesuatu, hal ini akan meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan untuk menemukan metode belajar yang terbaik. T (Tiru): prinsip tiru adalah lanjutan dari prinsip amati yang lahir dari dalam diri sendiri ketika dirasa sudah memahami sesuatu dari hasil pengamatan yang dilakukan. Meniru merupakan tindakan yang kemudian dilakukan ketika seseorang telah merasa mampu secara teori maupun praktek terhadap sesuatu. Proses belajar mengajar akan terbentuk sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan karena keinginan meniru akan menciptakan suasana yang kondusif dan aktif bagi mereka yang terlibat dalam proses pembelajaran baik guru maupun peserta didik. M (modifikasi): setelah melakukan pengamatan dan peniruan maka prinsip selanjutnya adalah prinsip modifikasi. Meniru sesuatu sesuai dengan aslinya merupakan tindakan tidak terpuji jika hal tersebut kemudian dilakukan untuk menghasilkan suatu keuntungan bagi pribadi yang meniru. Hindari pembelajaran terhenti sampai dengan prinsip "tiru" agar generasi kita tidak menjadi generasi pembajak. Ketika seseorang telah mampu meniru sesuatu sesuai dengan aslinya maka selanjutnya harus mampu menemukan dan memperbaiki berbagai kelemahan yang ditemukan dari sesuatu yang ditirunya dan kemudian menciptakan sesuatu yang baru sebagai hasil modifikasi dengan hasil yang lebih baik daripada aslinya.

Metode ATM memiliki beberapa keunggulan. Pertama, metode ini dapat melatih kecermatan siswa. Proses amati pada metode ATM dapat melatih tingkat kecermatan siswa dalam mengidentifikasi berbagai hal yang terjadi di sekitarnya. Kedua, metode ini menumbuhkan pemikiran kritis siswa. Dengan metode ini, pemikiran kritis siswa dapat tergali melalui proses pengamatan dan penulisan isu-isu lingkungan di sekitar siswa. Ketiga, metode ini juga dapat menumbuhkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Metode ATM ini tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Pertama, metode ini memakan waktu yang cukup panjang. Alokasi waktu yang lama ini terutama pada fase amati. Hal ini berpotensi untuk memotong alokasi waktu untuk pembelajaran yang lain. Kedua, pengondisian pengamatan yang kurang baik dapat mengakibatkan proses pengamatan tidak maksimal. Proses amati pada metode ATM membutuhkan peserta didik keluar kelas untuk melakukan pengamatan. Jika guru tidak pandai mengondisikan proses pengamatan, hal ini dapat menimbulkan kekacauan dalam proses pembelajaran. Ketiga, pengawasan guru terhadap peserta didik berkurang ketika proses pengamatan. Hal ini karena proses pengamatan dilakukan di luar kelas.

Adanya kekurangan pada metode ATM ini dapat diatasi dan diatasi. Permasalahan pada alokasi waktu dapat diatasi dengan menjadikan proses pengamatan melalui media *audio visual*. Hal ini dapat mengefisienkan waktu pembelajaran. Namun demikian, proses pengamatan ini juga perlu dijaga dan dikontrol oleh guru. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan membuat lembar panduan pengamatan. Lembar panduan pengamatan ini akan memandu dan mengarahkan peserta didik dalam proses pengamatan sehingga tetap sesuai dengan arah pembelajaran yang akan dituju.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan video sebagai media *audiovisual*. Media *audio visual* adalah sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran [12]. "Audio-visual media is a tool that can be seen by students and can be touched by students. Audio-visual media also involves two human senses, namely the sense of hearing and sense of sight that takes place simultaneously. Audiovisual media can also be in the form of images, videos, graphics and sounds that can facilitate students in receiving learning material". Yang artinya media audio visual adalah alat yang bisa dilihat oleh siswa dan bisa tersentuh oleh siswa. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. Media audiovisual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran [13].

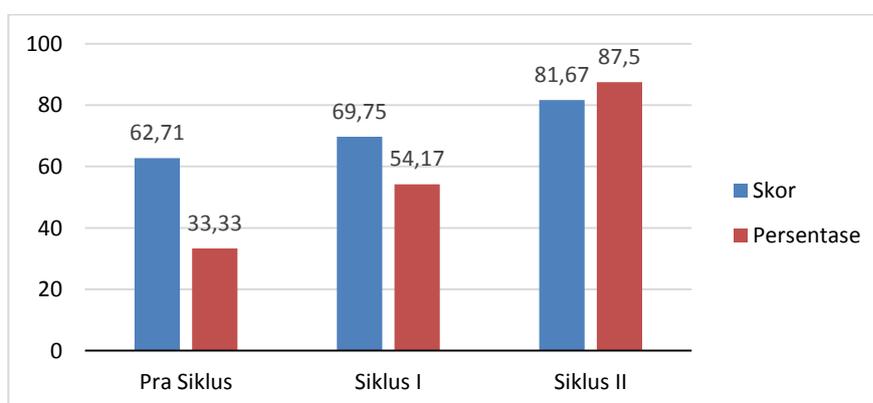
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan [14]. Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini disusun untuk memecahkan suatu masalah, diujikan dalam situasi sebenarnya serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan untuk memberikantindakan pada siswa kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran ATM yang dikembangkan dengan berbantuan media *audio visual*. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memecahkan masalah. Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan strategi spiral atau siklus menurut Kemmis dan Mc Taggart, karena dengan jenis penelitian ini apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sehingga dapat dilaksanakan secara optimal. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan observasi. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi, soal tes (kognitif), dan angket keaktifan peserta didik. Hasil angket keaktifan belajar siswa dikelompokkan, diorganisir, dideskripsikan dan ditarik kesimpulan. Hasil tes belajar peserta didik akhir siklus dihitung nilai rata-ratanya. Data dari hasil observasi dianalisis dengan menghitung skor yang ada pada skala penilaian dengan menggunakan metode persentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada peserta didik kelas IV mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) yang berbantuan media *audiovisual* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Pembelajaran menggunakan model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) yang berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo. Pada pra siklus yang masuk dalam kategori minimal tinggi hanya sebesar 25% siswa, pada siklus I peserta didik yang aktif dalam kategori minimal tinggi sebesar 62,50%, dan pada siklus II peserta didik yang aktif belajarnya dalam kategori minimal tinggi sebesar 83,33% peserta didik.
- Pembelajaran menggunakan model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) yang berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus adalah 62,71 dengan persentase ketuntasan 33,33% termasuk kriteria rendah. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar IPS peserta didik meningkat menjadi 69,75 dengan persentase ketuntasan 54,17% termasuk kriteria sedang. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus II hasil belajar IPS peserta didik meningkat lagi 81,67 dengan persentase ketuntasan mencapai 87,50% termasuk kriteria sangat tinggi.

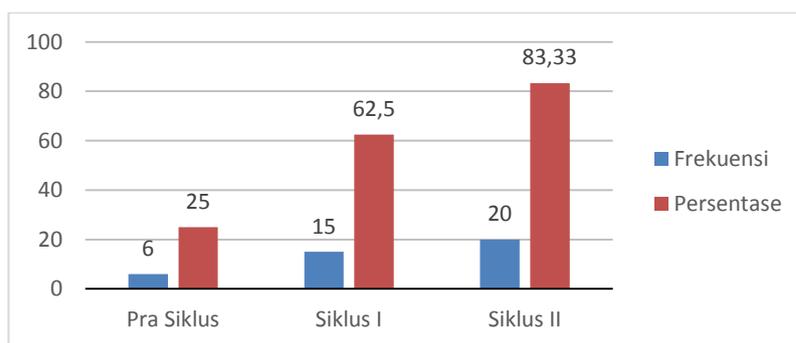


Gambar 1 Diagram Peningkatan Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran SDN Semawung Kembaran

Berdasarkan hasil penelitian kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo terlihat bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) yang berbantuan media *audiovisual*. Sebelum diadakan tindakan

skor rata-rata 62,71 dengan skor tertinggi 85, skor terendah 45 dan setelah diadakan tindakan penelitian pada siklus I skor rata-rata menjadi 69,75 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 60. Hasil siklus I dengan tingkat keberhasilan 54,17% dari jumlah peserta didik sebanyak 24 peserta didik, menunjukkan pada siklus I ini hasil belajar IPS sudah meningkat, namun masih ada peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 45,83%. Persentase ketuntasan belajar ini belum memenuhi ketuntasan akhir penelitian sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II perbaikan hasil belajar IPS difokuskan pada kekurangan di siklus I. Pada siklus II ketuntasan belajar IPS meningkat menjadi 87,50%, peserta didik yang belum tuntas berkurang hanya menjadi 12,50% dan skor rata-rata meningkat menjadi 81,67 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 60. Hasil siklus II dengan tingkat keberhasilan 87,50%, terdapat 21 peserta didik dari jumlah seluruh 24 peserta didik. Hal ini menunjukkan pada siklus II ini hasil belajar IPS sudah meningkat, peserta didik yang belum tuntas hanya 3 peserta didik dengan persentase 12,50%. Persentase ini sudah memenuhi target indikator keberhasilan siklus II yaitu lebih dari 75% peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal ≥ 70 .



Gambar 2 Diagram Peningkatan Keaktifan Peserta Didik SDN Semawung Kembaran

Keaktifan peserta didik pada siklus II juga mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, karena pada siklus II sebanyak 86,50% dari jumlah peserta didik sudah aktif belajar dalam kategori tinggi. Selain hasil belajar IPS, peningkatan juga terjadi pada keaktifan peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I keaktifan peserta didik dalam kategori tinggi dan sangat tinggi berjumlah 62,50% sedangkan pada siklus II keaktifan siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat menjadi 83,33%. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) yang berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS pada kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2020/2021.

4. SIMPULAN

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti bahwa model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada siswa kelas IV mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran berbantuan media *audiovisual* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Pembelajaran menggunakan model pembelajaran ATM (Amati-Tiru-Modifikasi) berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus yang masuk dalam kategori minimal tinggi hanya sebesar 25% peserta didik, pada siklus I peserta didik yang aktif belajar dalam kategori minimal tinggi sebesar 62,50%, dan pada siklus II peserta didik yang aktif belajar dalam kategori minimal tinggi sebesar 83,33% peserta didik.
- Pembelajaran menggunakan model pembelajaran ATM berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2020/2021 pada pra siklus adalah 63,13 dengan prosentase ketuntasan 46,88% termasuk kriteria rendah. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar IPS peserta didik meningkat menjadi 69,75 dengan persentase ketuntasan 54,17% termasuk kriteria sedang. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus II hasil belajar IPS peserta didik meningkat lagi 81,67 dengan prosentase ketuntasan mencapai 87,50% termasuk kriteria sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiawati, E., & Ernawati, I. (2019). The Evaluation of Students' Prosocial Behavior On Primary Education Level. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 11(2), 226-237 2017.
- [2] Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2017. "Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru". Bandung: Kata Pena.
- [3] Aqib, Zainal dan Murtadlo, Ali. 2016. "Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif". Bandung: Satu Nusa.
- [4] Sinar. 2018. "Metode Active Learning (Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)". Yogyakarta: Budi Utama.
- [5] Indrijati, Herdina. 2017. "Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai". Jakarta: Kencana.
- [6] Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [7] Al-Tabany, Trianto. 2017. "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual". Jakarta: Kencana.
- [8] Santosa, Jaka Supaya Bagya. 2019. Penggunaan Media Audio Visual Tingkatkan Belajar IPS. Kota Batu: CV. Beta Aksara.
- [9] Salamah, P. U. 2019. Improving Motivation and Learning Achievement of Social Sciences Through Combined Jigsaw Method With Silent Reading Technique At Secondary School. *revista aus*. <http://repository.upy.ac.id/3143/1/Turnitin-1-model-jigsaw.pdf>.
- [10] Rusman. 2017. "Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Cetakan Pertama. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- [11] Sulfemi, Wahyu Bagja dan Hilga Minati. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri". *JPs d (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4 (2), 228- 242.
- [12] Rima Wati, Ega. 2016. "Ragam Media Pembelajaran". Yogyakarta: Kata Pena.
- [13] Rahma, Duke Ulina, et al. 2020. "The Practicality of Interactive CD-Based Audio-Visual Mediato Improve Listening Skill." *Curricula: Journal of Teaching and Learning* 5.2. 103-118.
- [14] Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.