PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA PELAJARAN IPA SD NEGERI 10 TERANGUN KABUPATEN GAYO-LUES

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

HAPISAH
NPM. 1902090130

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2023

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 26 Juli 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Hapisah
NPM : 1902090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo Lues.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Skripsi
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. 1. _____
2. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. 2. _____
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. 3. _____

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap	: Hapisah
NPM	: 1902090130
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2023

Disetujui oleh:
Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Hapisah
NPM : 1902090130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
25/04/2023	Bimbingan Uji Validitas	
2/05/2023	Bimbingan Uji Reliabilitas	
4/06/2023	Uji reliabilitas posttest	
8/06/2023	Bimbingan Uji hipotesis Uji t	
21/06/2023	Bimbingan Bab IV dan Bab V	
22/06/2023	Acc sidang	

Medan, Juni 2023

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	:	Hapisah
NPM	:	1902090130
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas II SD Negeri 10 Tarangun Gayo Lues

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong ***Plagiat***.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Hapisah

ABSTRAK

Hapisah, 1902090130, FKIP Unversitas Muhammadiyah Sumatera Utara : " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues"

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Rendahnya hasil Pembelajaran IPA disebabkan oleh beberapa faktor seperti pembelajaran konvensional dan siswa yang kurang aktif sehingga dapat dirumuskan dalam penelitian ini bagaimana Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues. Dengan tujuan meningkatkan hasil pembelajaran sehingga nilai siswa akan meningkat dan siswa menjadi lebih aktif. Penelitain ini menggunakan metode kuantitatif data yang dikumpulkan dengan teknik pemberian soal pretest dan posttest sehingga hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran IPA SD negeri 10 Terangun. Hal ini dapat dilihat dari data hasil uji hipotesis dengan tekhnik uji t dengan taraf signifikan 0,05 lebih besar dari sig. 0,000 sehingga model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw memiliki pengaruh terhadap meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues"** sebagai salah satu syarat guna memenuhi syarat-syarat untuk S1 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat dan salam marilah kita hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan (zahiliyah) hingga ke zaman terang benderang (ilmu pengetahuan) serta menjadi suri tauladan bagi seluruh umat.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua yakni ayah saya tercinta **Nyakna** terimakasih sudah menjadi salah satu alasan saya menyelesaikan tugas akhir ini dan Ibunda tersayang **Lamah** telah membesarkan saya, mendo'akan, mendidik, dan memberikan dukungan berupa moril maupun materil, meski terkadang pikiran kita tak sejalan terimakasih sudah menjadi penasehat, penguat dan pengingat yang paling utama dalam kehidupan peneliti.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala usaha yang penulis lakukan dalam upaya penulisan proposal ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP**.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah SumateraUtara
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.Si., M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, nasehat dan saran selama menyelesaikan penulisan skripsi
8. Bapak dan Ibu dosen, terkhusus dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
9. Irfan terkasih yang sudah membantu serta memberikan semangat, motivasi dan dukungan. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat adikku.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu menyertai dan melimpahkan berkah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak luput dari kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif (membangun) dari pembaca. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Juli 2023

Penulis,

HAPISAH

NPM.1902090130

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI.....iv

DAFTAR TABEL.....ix

DAFTAR GAMBAR x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Pemabatasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat penelitian.....8

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis.....11

1. Definisi Pendidikan.....10

2. Model Pembelajaran.....10

   a. Pengertian Model Pembelajaran 10

   b. Tujuan Model Pembelajaran 12

3. Model Pembelajaran Kooperatif 15

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif 15
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif 18
c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif 20
4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* 22
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* 22
b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* 24
c. Tujuan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* 25
d. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* 26
e. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* 27
f. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.....29
5. Belajar dan Hasil Belajar 30
a. Pengertian Belajar.....30
b. Manfaat Belajar.....32
c. Hasil Belajar.....33
d. Indikator Hasil Belajar.....34
6. Ilmu Pengetahuan Alam.....38
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam 38
b. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengertian Alam.....41
c. Materi Pembelajaran Sumber Energi 42
B. Kerangka Konseptual.....45
C. Hipotesis Penelitain.....47

BAB III METODE PENELITIAN
A. Lokasi dan Waktu Penelitian 48
1. Lokasi Penelitian 48
2. Waktu penelitian 48
B. Populasi dan Sampel ....
1. Populasi 50
2. Sampel 50
C. Variabel Penelitan 51
D. Definisi Variabel Penelitian 52
E. Instrumen Penelitian....53
1. *Pretest* dan *post-test* 54
F. Teknik Analisis Data....57
1. Uji Validitas 57
2. Uji Rehabilitas....58
3. Uji Hipotesis 58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 61
A. Deskripsi Data Penelitian....61
1. Profil Sekolah....61
2. Visi Dan Misi Sekolah 61
B. Pengujian Persyaratan Analisis....62
1. Analisis Intrumen Tes 62
a. Uji Validitas 62

b. Uji Reabilitas.....63

C. Pengujian Hipotesis.....64

D. Diskusi Hasil Penelitian.....66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....69

A. Kesimpulan.....69

B. Saran.....69

DAFTAR PUSTAKA.....71

LAMPIRAN.....75

DAFTAR TABEL

Table 1.1 PH (Penilaian Harian) IPA Siswa SD Negeri 10 Terangun KabupatenGayo-Lues Tahun Ajaran 2022-2023 4
Table 2.1 Indikator Hasil Belajar 36
Table 3.1Rencana dan Pelaksanaan Penelitian 49
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....51
Table 3.3 kisi-kisi instrumen *pretest post-test* 55
Table 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA 57
Table 3.5 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA 61
Tabel 4.1 Uji Validitas 63
Tabel 4.2 Tingkat Keandalan Alpha Cronbach's 64
Tabel 4.3 Tabel Hasil Nilai *Pretest Dan Post-test* 65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Langkah - langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.....24
Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 46
Gambar 3. 1 Rumus mencari Gain (D) antara *Pretes dan post-test*.....59
Gambar 3. 2 Rumus mencari nilai rata-rata (Mean) 59
Gambar 3. 3 Rumus mencari jumlah kuadrat deviasi 60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya Pendidikan merupakan salah satu sarana yang sangat penting untuk di perhatikan dan diperbaiki, maka pendidikan harus berkembang mengikuti zaman perkembangan hidup manusia. Pendidikan menjadi hal yang peting untuk mengembangkan inovasi-inovasi baru di dalam kehidupan manusia.

Di indonesia terdapat beberapa masalah didalam pendidikan, warga indonesia yang mencapai jumlah penduduk 275,36 juta jiwa tentunya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dalam sistem pendidikannya cohtohnya seperti minimnya bahan belajar mengajar dan sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga pendidikan tidak dapat berjalan sepenuhnya.

Mardianto, (2012:47) mengemukakan Pendidikan dan pengajaran adalah upaya membina perilaku anak dengan cara interaksi antara individu dengan lingkungannya. Beberapa faktor yang turut mempengaruhi interaksi ini adalah sebagai berikut :

1. Kesiapan *(readines)* yaitu kapasiti baik fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi yaitu dorongan dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu.
3. Tujuan yang ingin dicapai.

Salah satu upaya meningkatkan pendidikan indonesia adalah dengan adanya pengembangan cara mengajar atau cara belajar seperti model pembelajaran, di indonesia masih banyak guru yang yang belum menerapkan model pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar dimana sebenarnya peran model pembelajaran sangatlah penting, banyak guru menggunakan model konvensional sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan.

Menurut Udin, (dalam Shilpy A. 2020: 13) menjelaksan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran totorial. Model pembelajaran sebagai gambaran dari pembelajaran yang akan dilaksanakan yang di rangkum secara sistematis dan terstruktur pembelajaran dimana model pembelajaran ini dirancang dari awal pembelajaran hingga berakhirnya pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara khusus.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dikembangkan agar dapat membangun kelas sebagai komunitas belajar yang menghargai semua kemampuan siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa secara individual berkembang dan berbagi kemampuan dalam berbagai aspek kerja yang berbeda. Dalam pelaksanaan tipe *jigsaw*, siswa dituntut untuk menjadi aktif . Dalam model pembelajaran ini siswa secara individual berkembang dan berbagi kemampuan dalam berbagai aspek kerja yang berbeda, setiap siswa

memiliki kebebasan mengembangkan kemampuannya dan berinteraksi dengan teman kelompoknya.

Hasil belajar adalah suatu hasil akhir atau suatu pengetahuan yang kita dapatkan berdasarkan pada proses belajar yang terjadi selama ini dimana hasil belajar tidak akan pernah berubah atau kurang dari upaya belajar yang kita lakukan, ketika kita ingin mendapapatkan hasil belajar yang baik maka proses belajar kita juga harus baik, harus sesuai dengan hasil apa yang kita inginkan, hasil belajar ini sebagai bentuk apresiasi untuk kita terhadap proses belajar yang dilakukan.

Pelajaran IPA adalah pembelajaran yang perlu ditingkatkan di SD karena pembelajaran IPA berdampingan dengan kehidupan manusia dimana ini merupakan proses usaha memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya serta meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

Didalam pembelajaran IPA siswa tidak hanya mendapat materi dari penjelasan guru saja akan tetapi siswa memiliki kesempatan belajar langsung dari kehidupan sehari-hari di dalam lingkungannya, sebagai contoh pada materi sumber energi yaitu, mengapa manusia bisa berkomunikasi jarak jauh melalui hanphone, mengapa matahari menjadi salah satu sumber energi, dan lain-lain. Pembelajaran IPA juga dapat melatih siswa berfikir secara logis dan sistematis.

Melalui pengamatan secara langsung dan wawancara dengan guru kelas II serta kepala sekolah SD Negeri 10 Terangun pada 10 Oktober 2022 maka ditemukan bahwa hasil belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas II di SD Negeri 10 Terangun masih tergolong rendah, rendahnya hasil belajar siswa di sebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran, monoton menggunakan satu metode dalam pembelajaran yaitu metode ceramah.

Kondisi seperti ini membuat siswa merasa bosan sehingga siswa kurang memiliki daya tarik pada pembelajaran tersebut, guru tidak melibatkan siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran serta pembelajaran yang bersifat individualis sehingga interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.

Table 1.1 PH (Penilaian Harian) IPA Siswa SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues Tahun Ajaran 2022-2023

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak tuntas
II	**20**	**65,35**	**70**	**8**	**12**

Sumber : Guru Kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues

Berdasarkan tabel 1 di peroleh hasil nilai pembelajaran IPA dikelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues. Dari 20 Siswa, siswa yang tuntas sebanyak 8 orang (40%), siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang (60%). Berdasarkan kurikulum 2013 yang berdasarkan evaluasi

keterlaksanaan pembelajaran Batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues untuk pembelajaran IPA adalah 70.

Dalam mencapai hasil suatu pembelajaran hal pertama yang harus dimiliki peserta didik yaitu minat belajar dimana minat belajar ini dijelaskankan oleh Slameto, (2010) minat belajar merupakan suatu rasa untuk menyukai atau tertarik pada suatu hal atau aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar ini dapat tumbuh melalui langkah pembelajaran yang tepat.

Dari kondisi dan fakta yang sekarang salah satu upaya penyelesaian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA adalah dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang menekankan siswa secara aktif didalam kegiatan pembelajaran, dengan cara siswa mendiskusikan pembelajaran dengan teman temannya, menyampaikan ide dan gagasan dan belajar bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran dimana model pembelajaran dapat mencapai target, tujuan dan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi dan akan terus meningkat kedepannya.

Model pembelajaraan kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan minat belajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik dimana model ini menekankan pada pembelajaran berkelompok yang dinamis yang terdiri dari

kelompok kecil yang anggota kelompoknya saling berdiskusi serta melakukan presentasi dalam pembelajaran, didalamnya siswa terlibat secara langsung aktif didalam pembelajaran tersebut sehingga siswa memiliki kesempatan yang besar untuk lebih mendalami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraikan yang telah dipaparkan diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan ini dengan merumuskan judul sebagai berikut : "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka peneliti dapat mengidentifikasikan beberapa masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues

1. Rendahnya hasil pembelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo Lues.
2. Kurangnya keaktifan siswa di dalam kegiatan pembelajaran.
3. Rendahnya kreatifitas siswa di dalam pembelajaran karena siswa tidak terlibat secara langsung di dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah mengenai rendahnya hasil belajar IPA maka penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sehingga akan

diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPA di kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues tahun 2022/2023 ?.
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw kelas II pada pembelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo Lues.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran IPA SD Negeri 10 Terangun Kabupaten gayo-Lues tahun 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam hal pembelajaran IPA di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, meningkatkan keterampilan berbicara pada kelas IV SDN 10 Terangun Kabupaten Gayo Lues, sehingga sekolah dapat mengambil tindakan yang tepat.

2. Bagi Guru

1) Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru sebagai alternatif metode pembelajaran yang lebih menyenangkan.
2) Sebagai bahan kajian dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

3. Bagi Siswa

1) Memberikan suasana pembelajaran baru didalam peningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA.
2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA.

4. Bagi peneliti lain

1) Berbagi wawasan dalam peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas II dengan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
2) Berbagi pengalaman dalam penelitian terutama dalam penelitian eksperimen yang akan dilakukan selajutnya.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Definisi Pendidikan

Menurut Ki Hajar Dewantara, (Dalam Anselmus, 2016: 8) mendefinisikan pendidikan nasional adalah pendidikan yang beralaskan garis hidup dari bangsanya dan ditunjukan untuk keperluan peri kehidupan yang dapat mengangkat derajat negara dan rakyatnya, agar dapat bekerja bersama sama dengan lain-lain bangsa untuk kemuliaan segenap manusia seluruh dunia.

Dengan adanya revolusi 4.0 membawa banyak perubahan diberbagai sektor dengan alasan ini tentu saja masyarakat atau setiap individu harus memiliki pendidikan agar kita tidak tertinggal maka peran pemerintah harus memberikan fasilitas atau sarana pendidikan yang layak. Pendidikan menjadi salah satu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana dimana setiap individu memiliki hak untuk mengenyam pendidikan, memiliki kesamaan hak untuk mendapatkan pendidikan , hal ini sebagai salah satu upaya yang dilakukan bertujuan mengembangkan potensi diri, membentuk karakter

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran suatu rangkaian yang telah dirancang dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada

pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dimana didalamnya termasuk ada tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran dan lain-lain.

Joice dan Weil, (Dalam Rusman, 2012: 133) mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing, pembelajaran dikelas atau yang lain.

Menurut Aren, (Dalam Mulyono, 2018: 89) menjelaskan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai pengalaman belajar.

Trianto, (Dalam Gunarto, 2013: 15) mengemukakan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial.

Menurut Adi, (Dalam Suprihatiningrum, 2013: 114) mendefinisikan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Winataputra, (Dalam Suyanto dan Jihad, 2013: 134) memberikan pengertian model pembelajaran sebagai keraangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman

belajar untu mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Dari beberapa definisi model pembelajaran yang telah dipaparkan oleh pakar diatas maka model pembelajaran adalah suatu rangkaian konseptual yang sistematik yang di susun untuk mencapai tujuan pembelajaran secara khusus yang telah di susun dimulai dari langkah pembelajaran, membimbing pembelajaran hingga pembelajaran berakhir dikelas.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, rancangan yang dibuat untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi lebih efektif, mudah dipahami dan terstruktur. Model pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih efisien karena semua telah disusun secara lengkap dan teratur sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan waktu yang tepat.

b. Tujuan Model pembelajaran

Menurut Joice dan weil, (Dalam Purna Irawan dkk, 2022: 10) memaparkan beberapa kegunaan dari model pembelajaran yaitu :

1. Memperjelas hubungan fungsional antar berbagai komponen, unsur atau elemen sistem dari yang dikembangkan.
2. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi.
3. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupkan dapat dikendalikan.

4. Model akan mempermudah para administartor untuk mengidentifikasi komponen elemen yang mengalami hambatan jika kegiatan-kegiatan yang dilakukan tidak efektif dan tidak produktif.
5. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
6. Dengan menggunakan model guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.
7. Melalui model pembeajaran guru mentranformasi informasi secara kreatif dan efektif sesuai kebutuhan.

Menurut Joyce Weil, (Dalam Fathurohman, 2015: 30) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Fungsi model pembelajaran tersebut diantaranya :

1. Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.
2. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.
3. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran.
4. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Membantu guru dalam mengkontruk kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran.

6. Membantu guru memilih materi pembelajaran yang tepat.
7. Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai.
8. Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar.
9. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru
10. Membantu mengkomunikasikan informasi tentang teori mengajar.

Dari beberapa ulasan dari tujuan pada model pembelajaran maka dapat jelaskan model pembelajaran menjadi suatu pedoman dan rancangan pembelajaran agar pembelajaran dapat dikendalikan dan bisa memperbaiki kualitas pembelajaran didalam kelas. Model pembelajaran merupakan suatu bagian yang penting didalam perencanaan dan intruksi, model pembelajaran membantu memperjelas langkah-langkah pada saat guru mengajar dapat meningkatkan keaktifan siswa serta guru juga bisa lebih melihat perkembangan interaksi siswanya, mencapai keseluruhan terhadap apa yang dirancang didalam pembelajaran.

Model pembelajaran ini juga membantu guru untuk lebih terarah serta dapat mengkondisikan pembelajaran karena setiap kegiatan sudah diatur sesuai dengan konsep pembelajaran, guru juga akan lebih bisa mengevaluasi keberhasilan dan kelemahan dalam pembelajaran sehingga perbaikan cara mengajar akan terus berjalan untuk meningkatkan hasil pencapaian pembelajaran.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari bahasa inggris *cooperate* yang artinya bekerja secara bersama-sama, sedangkan pembelajaran adalah *learning* yang artinya belajar atau mendengar. Rusman merumuskan pembelajaran koopeartif *(cooperative learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat dan enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Afandi dan Irawan, (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi peserta didik, sehingga peserta didik berani bertanya, mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat temannya. Pada model pembeajaran kooperatif, peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan yang harus diselesaikan secara berkelompok.

Menurut Robert, (dalam Siti, 2021: 20) Robert Slavin, salah seorang pelopor yang sudah sejak 1980an berkutat dalam pengembangan ide awal pembelajaran kooperatif, menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif itu bukanlah sesuatu yang inovatif karena sudah menjadi standar dalam berbagai praktek pembelajaran di kelas. Sejak seabad yang lalu prinsip dasar pemanfaatan kerja dalam kelompok kecil sudah muncul.

Menurut Rusman, (2014: 202-204) strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi belajar yang harus dicapai oleh kelompok.

Pembelajaran kooperatif juga dijelaskan oleh Darmuki Menurut Darmuki dkk, (2018: 111) menjelaskan Pembelajaran kooperatif/*cooperative learning* merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa.

Mc cafferty dkk, (Dalam Ahmad,fuadul dkk 2021: 112) pendekatan pembelajaran kooperatif telah dikembangkan sehubungan dengan gagasan piaget tentang bagaimana individu membangun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia disekita mereka untuk membangun pengetahuan latar belakang mereka.

Menurut Anitah W, (dalam Sri 2017: 14) mengemukakan belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga pembelajaran bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.

Mengenai paparan penjelasan model pembelajaran kooperatif oleh pakar diatas maka salah satu cara meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa yang dianggap mampu dalam sebuah kelompok kecil yang hasilnya akan

dipresentasikan kepada kelompok lain di dalam kelas. Banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan pembelajaran *cooperative learning.*

Model pembelajaran kooperatif menekankan pembelajaran pada sebuah kerja sama menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran untuk mencapai pengetahuan, kooperatif ini belajar dengan cara komunikasi yang tinggi serta dengan cara berdiskusi dimana peran guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik sehingga proses belajar bisa menjadi lebih baik. Dalam pembelajaran kooperatif siswa secara penuh berinteraksi dengan temannya untuk mengembangkan potensi diri peserta didik memaksimalkan kegiatan pembelajaran bertanya jika ada pembelajaran yang masih kurang dipahamai dan untuk tujuan pembelajaran yang telah terapkan dan disepakati bersama.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang positif bisa menjadi motivasi bagi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas interaksi siswa oleh karena itu model pembelajaran kooperatif sangatlah unik dan cocok untuk diterapkan, model pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa lebih peduli terhadap siswa lain atau anggota kelompoknya, mengahargai setiap keputusan pendapat individu untuk mencapai kesepakatan bersama terhadap tugas materi pembelajaran yang diberikan, saling tolong menolong disini siswa akan belajar sikap sosial dimana bahwasanya setiap

individu selalu membutuhkan orang lain kita akan terus membutuhkan orang lain dimanapun kita berada hal ini manusia sebagai makhluk sosial memiliki ketergantungan pada individu lain dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran sebagai intruksional didalam pembelajaran digunakan untuk memperjelas jalannya pembelajaran banyak manfaat dari model pembelajaran akan tetapi ada juga sisi negatif dimana guru menjadi kurang inisiatif mengkreasikan pembelajaran untuk meminimalisir terjadinya hal ini maka yang dapat kita lakukan adalah dengan memodifikasi suatu model pembelajaran, sehingga dalam hal ini fleksibelitas perlu ditingkatkan. Hayati, (2017: 14) menjabarkan tujuan pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Membantu pembelajar untuk mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosial pembelajar
2. Mengajarkan keteampilan bekerja sama dan berkolaborasi
3. Memberdayakan pembelajar kelompok atas sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah.

Isjoni, (Dalam Mastini, 2021: 17) mengemukakan beberapa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Hasil belajar akademik
    1) Dalam belajar kooperatif selain tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi belajar peserta didik atau tugas- tugas akademis lainnya.

2) Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu
   1) Penerimaan terhadap orang- orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, dan kemampuan intelektual.
   2) Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas- tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.
3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga adalah mengajarkan kepada peserta didik ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan–ketrampilan sosial penting dimiliki oleh peserta didik, sebab saat ini banyak anak muda yang kurang memiliki ketrampilan sosial.

Berdasarkan uraian tujuan yang telah disebutkan maka dapat dijelaskan Pelaksanan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran setiap anggota kelompok harus bisa menghargai pendapat, perbedaan sehingga akan menghasilakan keputusan yang utuh serta dapat dipresentasikan. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju cara belajar yang lebih baik, sikap saling tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial.

Tujuan utama dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya sehingga secara langsung setiap siswa akan berusaha memahami setiap individu lain, perbedaan budaya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan temannya untuk mengemukakan pendapat secara berkelompok.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Hayati, (2017: 15) menyebutkan karakteristik model pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu :

1) Kelompok dibentuk dari pembelajar yang memiliki kemapuan tinggi, sedang, dan rendah
2) Jika memungkinkan, setiap anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.
3) Pembelajaran belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok dari pada individual.

Menurut Sanjaya, (Dalam Mastini, 2022: 244-246) karakteristik pembelajaran kooperatif diantaranya adalah pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, dan keterampilan bekerja sama.

1. Pembelajaran secara tim

   Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu

membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

   Pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang akan dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain-lain.

3. Kemauan untuk bekerja sama

   Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pandai membantu yang kurang pandai.

4. Keterampilan bekerja sama

   Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

Dari beberapa ulasan mengenai karakteristik pembelajaran kooperatif yang telah diuraikan maka diharapkan pembelajaran kooperatif mampu memotivasi siswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas bersama secara kreatif.

Model pembelajaran kooperatif dapat terlaksana dengan baik jika dapat menumbuhkan suasana belajar yang memungkinkan di antara siswa dengan siswa serta antara siswa dengan guru merasa bebas mengeluarkan pendapat dan idenya. Guru dapat mengajukan berbagai pertanyaan atau permasalahan yang harus dipecahkan di dalam kelompok. Siswa berupaya untuk berpikir keras dan saling mendiskusikan di dalam kelompok, guru juga mendorong siswa untuk mampu mendemonstrasikan pemahamannya dengan cara kerja dalam kelompok.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

a. Pengertian pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam tipe. Tentunya pemilihan tipe dalam model pembelajaran kooperatif disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang cukup menarik dan sesuai untuk mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Sutawidjaja dkk, (Dalam Ummi, 2016: 117) *jigsaw* pertama tama dikembangkan oleh Ellior Aronson (1998). Teknik ini kemudian diadaptasi menjadi *jigsaw*. Dalam *jigsaw* siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4 orang dengan kemampuan yang bervariasi seperti dalam STAD atau TGT.

Menurut Lie, (Dalam Ida Fiteriani dan Baharudin, 2017: 25) Pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lain dalam tugas yang terstruktur.

Menurut Sharan, (Dalam Rien Anitra, 2021: 9) pembelajaran koopertif tipe jigsaw siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil dimana mereka harus saling membantu.

Budiawan dan Kadek, (2013: 62) Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan.

Dari mendapat ahli diatas mengenai model pembelajaran *jigsaw* maka dapat dijelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran kelompok kecil yang anggota kelompoknya terdiri atas 4 – 6 siswa. Model *jigsaw* merupakan model belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa saling bekerja sama dalam belajar hal ini bisa mengajak siswa untuk lebih kreatif dan aktif didalam pembelajaran.

Model *Jigsaw* menekankan pada belajar mandiri dan aktif karena siswa akan lebih banyak belajar dengan temannya siswa juga akan belajar bagaimana cara membagi informasi terkait materi yang telah dipahami dalam diskusi kelompoknya, siswa akan lebih kreatif mereka akan dibagi dalam kelompok yang anggota bervariasi perbedaan ini akan membawa siswa pada pemahaman setiap manusia memiliki perbedaan.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Gambar 2. 1 Langkah - langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Menurut Aronson, (dalam Ainun, 2016: 98-99) menjabarkan langkah pelaksanaan kelas *jigsaw* meliputi 10 tahapan, yaitu:

1. Membagi siswa kedalam kelompok *jigsaw* dengan jumlah 5-6 orang;
2. Menugaskan satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin, umunya siswa yang dewasa dalam kelompok itu;
3. Membagi pelajaran keladalam 5-6 segmen;
4. Menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen dan untuk menguasi segmen mereka sendiri;
5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca secepatnya segmen mereka sendiri setidaknya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal
6. Membentuk kelompok ahli satu orang dari masing-masing kelompok *jigsaw* bergabung dengan siswa lain yang memiliki

segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok *jigsaw* mereka.

7. Setiap siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok *jigsaw* mereka.
8. Meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajari-nya kepada kelompoknya, dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa yang lain untuk bertanya.
9. Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lainnya, mengamati proses itu. Bila ada siswa yang menggangu segera dibuat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompok yang ditugaskan.
10. Pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga siswa tahu pada bagian ini bukan hanya *game* tapi benar- benar menghitung.

c. Tujuan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut pendapat Anam, (Dalam Nurfitriyanti, 2017:156) mengemukakan tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut: 1) menyajikan model alternatif disamping ceramah dan membaca, 2) mengkaji kebergantungan positif dalam menyampaikan dan menerima informasi diantara anggota kelompok untuk mendorong kedewasaan berpikir, dan 3) menyedikan kesempatan berlatih bicara dan mendengarkan untuk kognisi peserta didik dalam menyampaikan informasi.

Tujuan utama penerapan model kooperatif tipe jigsaw adalah agar siswa dapat belajar secara bersama-sama model pembelajaran ini lebih menyenangkan dibandingkan model pembelajaran konvensional sehingga siswa tidak mudah merasa bosan, setiap siswa akan belajar untuk lebih terbuka mengeluarkan pendapatnya serta lebih dewasa dalam menyikapi atau menanggapi pendapat dari siswa lain, setelah siswa belajar bersama dan berdiskusi mengenai materi yang telah diberikan maka siswa akan diberikan kesempatan untuk berlatih berbicara atau menyampaikan gagasannya mengenai materi yang telah didiskusikan dan juga siswa lain diberikan kesempatan untuk belajar menghargai serta belajar bagaimana cara ketika ada siswa atau orang lain mengemukakan pendapatnya untuk bisa mendengarkan dan menghargai setelah itu siswa akan diberikan kesempatan bertanya apabila ada yang kurang dipahami sehingga pembelajaran ini akan lebih terarah serta materi pembelajaran cangkupannya juga akan semakin luas.

d. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Manfaat dari adanya model kooperatif tipe *jigsaw* adalah untuk meningkatkan minat belajar serta hasil belajar menurut pendapat Nurhaeni, (Dalam Syahrul, Anwar dkk, 2020: 285) menjelaskan bahwa kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dan mampu mendorong pengembangan kompetensi yang terlihat dari perubahan peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus IV.

Menurut Abdullah, (2017) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *jigsaw* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi kelompok

dan pemahaman konsep belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Rohmat et al, (2019) mengungkapkan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar siswa didalam kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki manfaat yang jelas dan nyata dalam meningkatkan hasil belajar, menambah wawasan keilmuan serta tingkat ke pahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga semakin baik, adanya kombinasi didalam model pembelajaran di dalam kelas dapat mendorong keefektifan pembelajaran didalam kelas sehingga akan berdampak pada kemampuan peningkatan berpikir kritis dan juga mampu meningkatkan kemampuan berdiskusi siswa. Kooperatif tipe *jigsaw* sebagai model pembelajaran yang akan mendorong motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki manfaat yang begitu nyata pada pencapaian atau presentase hasil pembelajaran, model kooperatif tipe *jigsaw* cocok diterapkan dari kelas I sampai dengan kelas VI.

e. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

Kelebihan model pembelajaran tipe *Jigsaw* menurut Arends, (dalam Mastini, 2022: 23) antara lain:

1. Kelas *Jigsaw* merupakan cara pembelajaran materi yang efisien, karena dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok mempelajari salah pokok bahasan yang telah diberikan oleh guru.

2. Proses pembelajaran pada kelas *Jigsaw* melatih kemampuan pendengaran, dedikasi dan empati dengan cara memberikan peran penting kepada setiap anggota kelompok dalam aktivitas akademik.
3. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide maupun gagasan untuk memecahkan suatu masalah.
4. Meningkatkan kemampuan sosial siswa yaitu percaya diri dan hubungan interpersonal yang positif.
5. Siswa lebih aktif dalam berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi dan menjelaskan materi kepada masing-masing anggota kelompok.
6. Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok.

Setiap model pembelajaran sudah pasti memiliki keunggulannnya tersendiri begitu pula dengan tipe jigsaw model pembelajaran jigsaw dapat mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, materi pembelajaran juga akan tercapai secara merata pada setiap siswa, kooperatif tipe jigsaw juga akan melatih siswa untuk aktif berpendat sesuai dengan pemahamannya, berbicara serta saling menghargai pendapat orang lain untuk membentuk satu pemahaman serta efisien waktu.

f. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Arends, (dalam Mastini Rizki 2022 : 23-24) dalam penerapannya sering dijumpai beberapa permasalahan dan kelemahannya yaitu:

1. Siswa yang dominan yaitu siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
2. Siswa yang lambat yaitu jika dalam kelompok terdapat siswa dengan kemampuan belajar yang rendah maka akan kesulitan dalam menyampaikan atau mempresentasikan materi kepada anggota kelompok lainnya.
3. Siswa yang cerdas cenderung merasa cepat bosan.
4. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.
5. Keadaan atau kondisi kelas yang kurang kondusif (ramai) akan membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam menyampaikan pembelajaran yang telah dikuasainya.
6. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng atau pasif dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam diskusi tersebut.
7. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang yang belun terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan. Sehingga dalam model *jigsaw* beberapa siswa akan merasa kurang percaya diri karena siswa yang pintar akan lebih mendominasi dan menonjol.

5. Belajar Dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Gusnarip Wahab dan Rosnawati, (2021: 2) mengemukakan belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik. Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan, dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi.

Menurut Lindgren, (Dalam Wahab dan Rosnawati 2021: 21) menjelaskan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan perubahan tersebut disebabkan adanya interaksi individu yang bersangkutan dengan lingkungannya.

Suzana dan Jayanto, (2022: 1) mengemukakan belajar adalah suatu perubahan perilaku setiap individu yang dapat dibentuk dari pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh. Perubahan perilaku setiap individu juga berbeda, selain bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan lainya dapat dilihat dari cara individu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, minat terhadap sesuatu, sikap, dan kepercayaan diri.

Pada B. F. Skinner, (Dalam Muh. Sain, 2014: 68) Skinner memaparkan bahwa belajar adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan *(reinfourcement),* sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat

belajar dengan adanya ganjaran *(funnistment)* dan pujian *(rewads)* dari guru atas hasil belajarnya. Belajar menurut pandangan Skinner kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, baik konsekuensinya sebagai hadiah atau hukuman. Dengan demikian pemilihan stimulus yang deskriminatif dan penggunaan penguatan dapat merangsang individu lebih giat belajar.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai belajar, bahwa belajar merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh setiap individu, belajar merupakan sebuah stimulus terhadap respon proses belajar terjadi di lingkungan setiap individu dan mereka akan berinteraksi dengan individu lain yang dapat meningkatkan pengetahuannya sehingga proses belajar ini terjadi secara permanen di dalam kehidupan manusia.

Belajar akan menciptakan adanya perubahan didalam diri setiap orang dimana perubahan ini berupa perubahan pada tingkah lakunya, adanya perubahan perilaku senang atau meminati sesuatu, perkembangan pada interaksinya dalam masyaralkat dimana mereka akan berbaur atau masuk dalam lingkungan sosial masyarakat itu dan akan menciptakan suatu yang baru, proses belajar akan terus berjalan setiap harinya selama kita masih ada didunia ini belajar tidak akan pernah terlepas dari diri diri kita karena belajar bisa dilakukan dimana saja. Proses dalam belajar sebenarnya terjadi secara alamiah karena apapun yang kita dapat ilmu pengetahuan atau pembelajaran pengalaman langsung semua itu termasuk kedalam belajar, setiap hari setiap individu itu akan belajar pada apa yang mereka temui untuk dijadikan sebagai

bahan pengetahuan ataupun pembelajaran yang bisa menciptakan perubahan didalam diri individu itu.

b. Manfaat Belajar

Secara umum manfaat darai belajar adalah menambah ilmu pengetahuan, mengetahui minat dan bakat, dan mampu berprestasi. Menurut pendapat Sadirman, (Dalam Djamaluddin, 2019: 8 - 9) mengemukakan ada tiga manfaat dari belajar.

1. Untuk memperoleh pengetahuan

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik.

2. Menanamkan konsep dan keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar, penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani.

3. Membentuk sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentukan sikap seseorang, dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran didalam dirinya.

Dari uraian manfaat belajar diatas maka belajar pasti mendapatkan ilmu pengetahuan dan biasanya ilmu itu bersifat utuh dan menyeluruh, selanjutnya mengetahui minat dan bakat, seseorang yang telah belajar dan berhasil belajar akan mampu mengetahui minat dan bakat yang cocok atau

disukai untuk ditekuni kemampuan ini bersifat positif, yang terakhir sebagai prestasi seseorang yang telah melaksanakan belajar atau telah belajar akan memiliki prestasi atau kinerja yang sesuai dengan usaha belajar yang dilakukan ketika seseorang belajar dengan sungguh-sungguh maka dapat diperkirakan hasil atau prestasi yang akan didapat memuaskan dan biasa akan disebut anak yang berprestasi.

Belajar adalah hal yang senantiasa harus terus dilakukan proses belajar harus terus dilakukan serta diperbaiki karena belajar memiliki manfaat bagi kehidupan setiap manusia orang yang malas belajar cenderung akan lamban dalam hal penerimaan informasi, manfaat dari adanya belajar dapat dilihat dengan pengetahuan seseorang itu yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir, dan kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan, kemampuan jasmani berpengaruh terhadap kemampuan individu dalam memahami konsep ini berhubungan dengan hal teknis, manfaat yang terakhir adalah dengan belajar maka akan adanya perubahan tingkah laku.

c. Hasil Belajar

Berdasarkan sistem penilaian hasil belajar dan kemampuan guru melaksankan penilaian berdasarkan kurikulum 2013 dalam pusat penelitian kebijakan pendidikan dan kebudayaan, balitbang, kemendikbud 2017, Mahdiansyah, Malemsendah dkk, 2017: 8) menjelaskan penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah hasil proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian hasil belajar peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yang dilakukan

secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. Penilain oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemampuan belajar, memantau hasil belajar dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinabungan.

Edison Ginting dan yanto Permana, (2018: 15) menjelakan penilaian pembelajaran terhadap kompetensi siswa meliputi penilaian proses dan hasil belajar. Penilaian proses pembelajaran dilakukan selama pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan dan beberapa pertemuan berikutnya sampai selesai dipelajarinya satu kompetensi dasar oleh siswa. Penilaian proses pada setiap pertemuan dapat dilakukan pada awal, tengah atau akhir pertemuan.

Dari pendapat diatas penilaian hasil belajar merupakan suatu penilaian yang didapatkan dari hasil evaluasi pada setiap dilaksanakannya pembelajaran, meliputi nilai harian, nilai tugas, nilai ujian serta nilai sikap hal ini menjadi nilai sementara pada siswa sebelum dibuat jumlah keseluruhan nilai pada catatan nilai siswa.

d. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar dimana mengenai indikator hasil belajar tersebut yang paling terkemuka ialah menurut Bloom, (Dalam Ricardo dan Rini: 194) mengklasifikasikan hasil belajar kedalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Adapun definisi dari ketiga ranah tersebut dijabarkan oleh Moore, (Dalam Ricardo Dan Rini: 194) ialah sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi dan penentuan ciri-ciri nilai.
3. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement* dan *creative movement* artinya ialah gerak dasar, gerak generik, gerak ordinatif dan gerak kreatif.

Berdasarkan uraian indikator hasil belajar maka dapat diartikan indikator dalam penentuan hasil belajar diperlukan tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga penilaian dalam hasil belajar tidak hanya terbatas pada penilaian pengetahuan saja akan tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku siswa mana yang baik dan mana yang kurang baik serta ranah psikomotorik pengembangan bakat atau kemampaun siswa guru harus mampu memunculkan minat dan bakat siswa hal ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya, walaupun secara umum hal yang paling menonjol yang selama ini dinilai adalah pada ranah kognitif siswa.

Berdasarkan Taksonomi Ranah Kognitif Aderson dan Krathwol memaparkan sebagai berikut :

Table 2.1 Indikator Hasil Belajar

No	Kategori	Kata Kerja/Kunci
1	**Mengingat (C1)**	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjeskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan dan menyebutkan
2	**Memahami (C2)**	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, mengimplementasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokan, memberi contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan
3	**Menerapkan (C4)**	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemontrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, mengoprasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekan, memulai
4	**Menganalisis**	Mengkaji ulang, membedakan,

	(C4)	membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan menunjukan hubungan antar variabel, memecah menjadi bebrapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, meengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintergasikan, mengorganisasikan, mengkerangkakan.
5	**Mengevaluasi/Menilai (C5)**	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan menyalahkan
6	**Kreatif/Menciptakan (C6)**	Mengembangkan, mempormulasikan, membangun, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya

Berdasarkan pada penggolongan soal LOTS yang merupakan soal level tingkat rendah dan HOTS level tingkat tinggi maka untuk siswa kelas rendah diterapkan kompetensi kognitif ranah C1, C2 dan C3 sedangkan C4, C5 dan C6 untuk kelas tinggi, dimana pada tingkat ini soal-soal berupa soal LOTS (lower-order thingking skills) adalah soal yang hanya menggali kemampuan siswa dalam mengingat, memahami dan juga menerapkan

6. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah makna alam dan aneka macam fenomenanya, perilaku, karakteristik yang dikemas menjadi teori maupun konsep melalui proses ilmiah yang dilakukan manusia. Pendidikan IPA disekolah diharapkan bisa sebagai wahana bagi peserta didik untuk mengkaji diri sendiri dan alam sekitarnya, serta pengembangan prospek lebih lanjut pada menerapkannya dalam kehidupan sehari hari, yang berdasarkan pada metode ilmiah.

Secara umum kajian ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang membahas tentang fenomena alam dimana semua kejadian dan hal yang berkaitan dengan alam adalah konsepnya siswa SD merupakan salah satu yang harus harus di berikan pemahaman yang kongkrit mengenai fenomena alam ini, hal ini karena siswa SD merupakan siswa yang masih dalam ruang lingkung rasa ingin tahu yang tinggi, ini bermanfaat sebagai stimulasi kecerdasannya sehingga guru harus memahami trik pembelajraran dengan tepat mencapai tingkat kecerdasanya.

Trianto, (2012: 136) menyatakan IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematik, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangnnya tidak hanya di tandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Madona, (2022: 10) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD merupakan kumpulan pengetahuan yang di dapatkan melalui serangkaian proses ilmiah yang dialami sendiri dan merupakan wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengen namanya IPA merupakan ilmu yang membahas tentang alam dimana ini sebagai wahana bagi siswa mempelajari diri yang berkaitan dengan alam seperti lingkungannya, dan tidak hanya itu peserta didik juga dapat memahami selain lingkungan sekitarnya seperti binatang, tumbuhan, organ tubuh manusia, tanah, langit, tata surya, dan seluruh isi alam semesta ini.

Mardona, (2022: 12) mengemukakan IPA adalah pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh secara sistematis yaitu, proses bagaimana mendapatkan pengetahuan tersebut baik berupa fakta dan kosnsep yang merupakan hasil observasi dan eksperimen diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Satriawati dan Irman R, (2019: 3) menjelaskan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Keterampilan dalam mencari tahu atau berbuat tersebut dinamakan dengan keterampilan proses penyelidikan atau”enquiry skills” yang meliputi

mengamati, mengukur, menggolongkan, mengajukan pertanyaan, menyusun hipotesis, merencanakan eksperimen untuk menjawab pertanyaan, mengklasifikasikan, mengolah, dan menganalisis data, menerapkan ide pada situasi baru, menggunakan peralatan sederhana serta mengkomunikasikan informasi dalam berbagai cara yaitu, dengan gambar, lisan, tulisan dan sebagainya.

Tim Pustaka Yustisia, (dalam Mardona, 2022: 10) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

Dari beberapa penjelasan hakikat Ilmu Pengetahuan Alam, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah pembelajaran yang membahas mengenai alam semesta dan isinya yang bersifat alamiah dan sistematis pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam penting karena dapat mengasah kemampuan, didalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam semua informasi berdasarkan kepada hasil observasi dan ekperimen yang telah dibuktikan kebenarannya.

Dalam pembelajaran sains pada tingkat pendidikan dasar serta menengah belum pernah terlihat siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan tentang menggunakan masalah sederhana yang terdapat pada sekitarnya serta pengembangan kesadaran karir dirinya sendiri, salah satu alasan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di masukan pada kurikulum sekolah dasar karena IPA merupakan pengetahuan dasar yang merupakan suatu teknologi.

Pada tahap sekolah dasar pembelajaran ilmu pengetahuan alam masih pada tahap dasar dan masih bersifat sederhana tidak banyak mengkaji suatu masalah yang rumit pembelajaran yang biasa pelajari masih seperti memahami lingkungan sehari-hari yang sering dilihat dan dan belajar tentang hal-hal umum yang berkaitan dengan diri manusia, jadi siswa sekolah dasar diharapkan mampu berlaku selayaknya serta bijak dalam menanggapi apa saja fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan alam.

b. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam

Pada tahap ini tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam secara umum ada dua yaitu agar siswa berpikir Kritis dan sikap Ilmiah.

1. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah inefisensi berpikir secara jernih dan rasional,logis dan sistematis hal ini berarti pemikiran kritis harus merupakan pemikiran yang sesuai dengan akal dan merupakan hasil yang jelas dan cocok dan merupakan rangkuman hasil pemikiran yang dapat di buktikan terhadap pengetahuan sebelumnya dan merupakan pengetahuan yang sudah diketahui kebenarannya. Bayer, (dalam Siti Zubaidah, 2018: 2) menjelaskan definisi berpikir kritis berpikir kritis berarti membuat penilaian-penilaian yang masuk akal. Siti Zubaidah, (2018: 3) mengungkapkan berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses juga sebagai suatu kemampuan. Proses dan kemampuan tersebut digunakan untuk memahami konsep, penerapan, mensentesis dan mengevaluasi informasi yang didapat atau informasi yang dihasilkan.

Tidak semua informasi yang diterima dapat disajikan pengetahuan yang diyakini kebenarannya untuk dijadikan panduan dalam tindakan.

2. Sikap Ilmiah

Sikap ilmiah adalah suatu rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal serta sikap menerima pendapat orang lain secara baik serta benar, sikap ilmiah di dalam ilmu pengetahuan harus dimiliki setiap peserta didik maupun ilmuan. Definisi sikap ilmiah menurut Glinn dan duit, (dalam Muhaimin, 2015: 61) menjelaskan sikap ilmiah sebagai penilaian umum seseorang atas suatu objek yang memiliki tipikal sains atau berhubungan dengan sains yang juga merupakan produk dari hasil belajar kognitif.

c. Materi Pembelajaran Sumber Energi

Ada berbagai bentuk energi energi panas, bunyi dan energi cahaya Energi dihasilkan oleh berbagai benda. Benda yang menghasilkan energi disebut sumber energi

1. Sumber energi panas

a. Matahari

Matahari merupakan sumber energi yang paling utama Panas matahari dapat mengeringkan pakaian dan makanan.

b. Kompor

Pada saat memasak ibu menggunakan kompor, panas kompor berasal dari minyak tanah dan gas elpiji jadi minyak tanah dan elpiji adalah sumber energi

c. Setrika

Pada saat menyetrika, bagaimana setrika bisa panas? Setrika panas karena dihubungkan dengan listrik. Listrik adalah sumber energi panas.

2. Sumber energi bunyi

Energi bunyi juga bisa dihasilkan dari energi listrik, misalnya radio. Radio akan berbunyi jika dihubungkan dengan listrik. Radio juga bisa menggunakan baterai. Listrik dan baterai sebagai sumber energi bunyi.

3. Sumber energi cahaya

a. Lampu

Untuk menerangi ruangan digunakan lampu. Lampu bisa menyala karena dihubungkan dengan energi listrik. Lampu juga bisa menyala dengan menggunakan baterai. Listrik dan baterai sebagai sumber energi cahaya.

4. Sumber Energi Listrik

Listrik merupakan sumber energi yang banyak digunakan. Misalnya untuk penerangan dan menyalakan alat-alat di rumah, seperti setrika, radio, televisi, lampu, mesin cuci, dan blender

B. Kerangka Konseptual

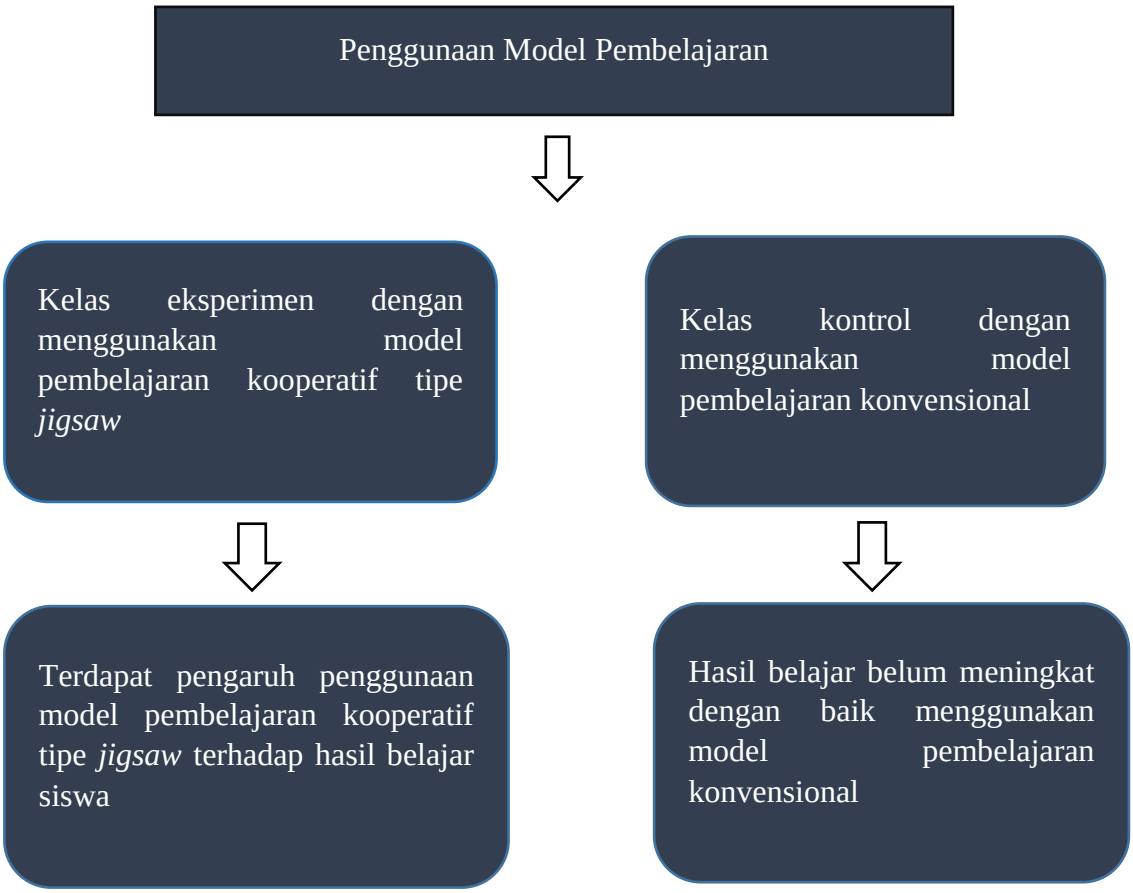
Kerangka konseptual merupakan sebuah konsep atau gambaran hubungan antara konsep-konsep khusus yang akan dilakukan oleh peneliti dari tahap awal sampai akhir penelitian.

Didalam penelitian ini penulis menggunakan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat dan menggunakan model pembelajaran kooperatife tipe *jigsaw* sebagai variabel bebas. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues belum sepenuhnya tercapai secara maksimal. Pada proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menjadikan siswa jenuh dan bosan didalam belajar serta masih kurangnya keaktifan siswa dalam belajar dan mempengaruhi rendahnya hasil belajar.

Hasil belajar ialah bentuk dari perilaku belajar yang biasanya dilihat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik baik perubahan kebiasaan, sikap, keterampilan, pengamatan dan kemampuan. Hasil belajar ini berupa keberhasilan siswa dalam mengikuti mata pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam akan diterapkan suatu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Kooperatif tipe *jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran secara kelompok yang dinamis sebagai upaya meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* tepat untuk mengatasi permasalahan terhadap rendahnya hasil belajar siswa, karena model kooperatif tipe *jigsaw* dapat melatih siswa dalam pembelajaran kelompok dan melatih siswa untuk bertanggung jawab atas diri sendiri dan orang lain, selain itu model kooperatif tipe *jigsaw* belum pernah digunakan oleh guru dalam pelajaran sebelumnya sehingga diharapkan dengan model pembelajaran yang baru ini dapat membuat proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan didalam penelitian. Untuk menjawab sejumlah masalah diperlukan sejumlah fakta yang mendukung.

Menurut sugiono, (2018: 63) memaparkan hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara hasil penelitian terhadap pernyataan yang muncul didalam penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris.

Berdasarkan pada kajian pustaka dan kerangka berpikir maka dapat diajukan hipotesis

H_a : Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap Hasil belajar siswa SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues.

H_0 : Tidak adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 10 Terangun, Kabupaten Gayo-Lues. Sekolah tersebut dipilih oleh peneliti karena sekolah tersebut sebelumnya belum pernah dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaraan kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa.

2. Waktu Penelitian

Untuk data yang diperlukan dalam penelitian ini maka penelitian akan dilaksanakan bulan Maret - Mei tahun 2023 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Table 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi awal																								
2	Pengajuan Judul																								
3	Acc Judul																								
4	Penyusunan Proposal																								
5	Bimbingan Proposal																								
6	Seminar Proposal																								
7	Riset																								
8	Pengolahan Data																								
9	Penulisan Skripsi																								

A. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Ismiyanto, (Dalam Roflin, 2021: 5) juga mengemukakan pendapatnya mengenai populasi bahwa populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda suatu hal yang didalamnya dapat diperoleh dan atau dapat memberikan informasi (data) penelitian.

Dari peparan diatas dapat diartikan populasi sebagai total keseluruhan objek ataupun subjek didalam penelitian baik berupa orang, benda atau sejenisnya yang dapat memberikan suatu informasi. Adapun yang akan menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Penetapan sampel dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Arikuntanto apabila populasi kurang dari 100 maka lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi, apabila lebih dari 100 orang maka diambil 10 -15 atau 20-30%.

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues yang berjumlah 20 siswa.

Table 3.2 Sampel Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	11
2	Perempuan	9
	Jumlah Keseluruhan	20

Sumber : SDN 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues

B. Variabel Penelitian

Menurut Kerlinger, (Dalam Ridha, 2017: 66) variabel menurut Kerlinger (1973) adalah kontruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Misalnya : tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial jenis kelamin, golongan gaji, produktifitas kerja dll.

S. Nasution, (2017: 1) menjelaskan mengenai pengertian variabel dimana variabel penelitian dapat dirumuskan sebagai variasi dari sesuatu yang menjadi gejala penelitian dimaksudkan adalah suatu yang menjadi gejala penelitian. Gejala penelitian dimasudkan adalah suatu yang menjadi sasaran penelitian.

Sugiyono, (Dalam Andi, 2017: 25) menjelaskan mengenai Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel adalah suatu gejala, sebab atau sasaran dilaksanakannya sebuah penelitian untuk mendapatkan jawaban tentang hal tersebut dan disimpulkan. Terdapat dua variabel didalam penelitian ini yaitu :

a. Variabel bebas (X), yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw.*

   Nimatu Ridha (2017: 66) mengemukakan variabel bebas atau disebut juga variabel stimulus, prediktor, atecedent. Dalam bahasa indonesia disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini juga biasa disebut variabel oksogen. Jadi didalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya atau yang menjadi variabel stimulusnya adalah model kooperatif tipe *jigsaw*

b. Variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam

   Menurut pendapat yang sama yaitu Ridha, (2017: 66) mengemukakan mengenai variabel terikat. Variabel depeden disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa indonesia disebut variabel terikat, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disebut juga indigon. Jadi variabel terikat yang ada dalam penelitian ini adalah hasil belajar Ilmu Peengetahuan Alam.

C. Definisi Variabel Penelitian

Secara operasional definisi variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada kerja kelompok dalam kelompok kecil, pembagian anggota kelompok berkisar 4 – 5 siswa, pembagian anggota kelompok dibuat secara bervariasi tidak boleh dibedakan antara

siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada seluruh siswa untuk mengemukakan pendapanya, bertanggung jawab terhadap tugas dan kelompoknya, serta mengolah informasi yang diperoleh sehingga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa.

2. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah hasil akhir yang diperoleh siswa dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan adapaun beberapa perubahan yang terjadi kepada siswa melalui proses belajar IPA yang meliputi perubahan secara kognitif yang ditandai dengan kemampuan siswa dalam menemukan dan memahami konsep didalam pembelajaran IPA, secara psikomotorik ditandai dengan adanya keterampilan siswa dalam menggunakan berbagai konsep IPA, serta perubahan afektif ini ditandai dengan pengembangan atau perubahan karakter dan keterampilan siswa didalam menemukan, memahami, serta menerapkan suatu konsep IPA misalnya sikap teliti dan bertanggung jawab.

D. Instrumen Penelitian

Fadlilah, (2016: 63) menyatakan bahwa intrumen penelitian merupakan bagian yang sangat integral dan termasuk dalam komponen metodologi penelitian karena instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah yang sedang diteliti.

Menurut Arikunto, (Dalam Fadlilah, 2016: 64) yang dimaksud dalam instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Dari penjelaskan mengenai instrumen maka dapat diartikan istrumen sebagai suatu alat yang digunakan untuk memperkuat atau mempermudah kita mengukur hasil penelitian, dimana istrumen penelitian ini dapat digunakan dengan berbagai metode atau cara. Dalam penelitian ini berdasarkan pada masalah yang akan diteliti, maka digunakan instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Pretest dan Post-test

Pretest dan *post-test* yaitu nilai sebelum menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dan nilai susudah penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw*, tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda test dalam penyusunan hasil tes peneliti menggunakan taraf kompetensi ranah kognitif yang terdiri atas ranah pengetahuan (C1) dengan jumlah soal 4 butir, pemahaman (C2) dengan jumlah soal 3 butir dan penerapan (C3) dengan jumlah soal 3 butir. Seluruh soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah10 butir soal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo-Lues mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang akan disajikan dalam bentuk tabel spesifikasi berikut:

Table 3.4 kisi-kisi instrumen pretest

No	Kompetensi Dasar	Indikator	C1	C2	C3	Jumlah Soal
1	Mengidentifikasikan sumber-sumber energi panas, listrik, cahaya, dan bunyi) yang ada dilingkungan sekitar	Siswa diharapkan mampu 1. Menyebutkan sumber energi panas 2. Menyebutkan sumber energi listrik 3. Menyebutkan sumber energi cahaya 4. Menyebutkan sumber energi bunyi	Soal No. 1 Soal No. 4 Soal No. 2 Soal No. 3			10
2	Menguraikan sumber energi (energi panas, listrik, cahayadan bunyi) yang ada dilingkungan sekitar.	Siswa diharapkan mampu menjelaskan 1. Sumber energi panas		Soal No. 5		

		2. Sumber energi listrik 3. Sumber energi cahaya 4. Sumber energi bunyi		Soal No. 7 Soal No. 6		
3	Memilih sumber-sumber energi (energi panas, listrik, cahaya, bunyi) yang ada dilingkungan sekitar	Siswa diharapkan mampu menerapkan 1. Sumber energi panas 2. Sumber energi listrik 3. Sumber energi cahaya 4. Sumber energi bunyi			Soal No. 10 Soal No. 9 Soal No. 8	

Rumus pembuatan skor nilai siswa *pretest* dan *post-test* dengan menggunakan penilaian langkah-langkah model *one group pretest posttest design* sebagai berikut:

Nilai siswa = $Skor \frac{Jumlah\ Benar}{Banyaknya\ Soal} x 100$

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan siswa sesuai dengan prosedur yang dirancang oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun (2003) sebagai berikut :

Table 3.6 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA

Tingkat penugasan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Menurut Trianto, (2017: 182) menjelsakan bahwa kegiatan pengujian validitas mutu butir instrumen khususnya dalam peenlitian menjadi sangat penting mengingat variabel yang diteliti umumnya bersifat abstrak sehingga sulit untu diukur secara langsung sehingga perlu diperjelas dan diubah bentuknya dalam sejumlah indikator yang bersifat operasional.

Adapun uji validitas yang digunakan untuk penelitian ini adalah uji validitas dengan aplikasi SPSS . Pemilihan *judgment exspert* , langkah-langkah uji validitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS KR25 yaitu :

1. Klik analyze > Correlate > Bivariate
2. Masukan seluruh item variabel X ke item
3. cek list Pearson Two Tailed, Flag
4. Ok

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiono, (2018: 174) bahwa reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen. Oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umunya pasti reliabel namun pengujian reabilitas instrumen perlu dilakukan. Adapun lagkah-langkah pengujian reabilitas ini menggunakan aplikasi SPPS dengan menggunakan KR20 (Kuder Richardson) pada taraf signifikasi 0,05 yaitu:

1. Klik analyze > Scale > Realibility Analysis
2. Masukan seluruh variabel X ke item
3. Pastikan pada model terpilih alpha
4. Klik statistik dan akan muncul tampilan realibilty Analysic Statistic, kemudian pada kolom Descriptive for, centang Scale if item deleted lalu klik continue
5. Klik Ok, maka hasil uji reliabilitas akan keluar

3. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian maka akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretes* dan nilai *posttes* yang kemudian dibandingkan, membandingkan kedua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dan *post-test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai. Untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*) dengan demikian langkah-langkah analisis data dengan *model one group pretest posttest design* adalah sebagai berikut :

1. Membuat skor setiap siswa dengan mengubah skor menjadi nilai siswa dengan rumus, nilai siswa $=Skor: \frac{Jumlah\ benar}{Banyaknya\ soal} x\ 100$
2. Membuat distribusi frekuensi untuk nilai rata-rata dan presentase
   a. Mencari Gain (d) antara *pretest* dan *post-test*

$$d = T2 - T1$$

Gambar 3. 1 Rumus mencari Gain (D) antara Pretes dan post-test

Keterangan :

T1 = nilai pretest

T2 = nilai *post-test*

   b. Mencari nilai rata-rata (mean) dari kedua variable dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Gambar 3. 2 Rumus mencari nilai rata-rata (Mean)

Keterangan :

Md : Mean gain atau selisih *pretest post-test*

d : Jumlah dari gain

N : Jumlah subjek pada sampel

c. Mencari jumlah kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{\sum d^2}{N}$$

Gambar 3. 3 Rumus mencari jumlah kuadrat deviasi

Keterangan :

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = Jumlah dari gain setelah dikuadratkan

$\sum d$ = Jumlah dari gain

N = Jumlah subjek pada sampel

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan siswa sesuai dengan prosedur yang dirancang oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2003) yaitu :

3. Dalam penggunaan statistik inferensial ini penelitian menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = Md$$

$$\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *Pretest* dan *post-test*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakukan *(pretest)*

X_2 = Hasil belajar setelah perlakukan *(post-test)*

D = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

4. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan yaitu :

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $a = 0{,}05$ dan $dk = N - 1$

5. Membuat kesimpulan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas II SD Negeri 10 Terangun Kabupaten Gayo- Lues.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Profil Sekolah

SD Negeri 10 Terangun Kab. Gayo Lues merupakan salah satu SD Negeri yang terletak di Kampung Bukut Kec. Terangun Gayo-Lues Prov. Aceh, yang memiliki akreditas B dengan kurikulum 2013 tanggal SK pendirian 1910-01-01, waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran pagi SD Negeri 10 Terangun memiliki fasilitas ruangan kelas berjumlah 6 perpustakaan 1 dan sanitasi siswa 1.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Unggul dalam prestasi yang berwawasan iptek dan imtaq, berbuday, disiplin, berbudi pekerti luhur dalam suasana aman dan menyenangkan.

b. Misi

- menanamkan keyakinan/ aqidah melalui pengalaman agama
- mengembangkan pengetahuan dibidang iptek, olahraga dan seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa
- membiasakan jujur, disiplin dan tepat waktu
- mengoptimalkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan
- menumbuhkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur

- menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah, komite sekolah dan lingkungan.

Penelitian ini dilakukan dalam satu kelas saja untuk dijadikan sampel dalam penelitian yaitu siswa kelas II, penelitian ini dilaksanakan dalam 2 tahapan pada pertemuan pertama dilaksanakan proses belajar dengan metode ceramah dan pemberian soal pretest selanjutnya pada pertemuan ke dua diberikan perlakuan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* selanjutnya diberikan soal posttest.

Tujuan utama dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengatahui pengaruh model pembelajaran koperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran IPA di SD Negeri 10 Terangun Kab. Gayo-Lues. Populasi dalam penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas II yang berjumlah 20 siswa.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keabsahan instrumen penelitian berupa soal tes hasil belajar yang digunakan dalam pengumpulan data. Adapun hasil uji validitas hasil belajar untuk 10 butir soal dengan menggunakan SPSS KR25 dengan cara melihat taraf signifikasinya yaitu:

1. Jika nilai signifikasi < 0,05 = Valid
2. Jika nilai signifikasi > 0,05 = Tidak Valid

Tabel 4.1 Uji Validitas

No	Nilai Signifikasi	Signifikasi	Keterangan
1	0.010253	0,05	Valid
2	0.013632	0,05	Valid
3	0.632143	0,05	Tidak Valid
4	0.009216	0,05	Valid
5	0.254723	0,05	Valid
6	0.003272	0,05	Valid
7	0.036438	0,05	Valid
8	0.011100	0,05	Valid
9	0.009216	0,05	Valid
10	0.434113	0,05	Valid

b. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini untuk uji reabilitas peneliti menggunakan SPSS KR25 untuk mempermudah peneliti melihat hasil reabilitas dengan alpha Cronbach. Pretest dan Posstest

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.562	9

Berdasarkan pada hasil uji reabilitas yang telah peneliti laksanakan maka pada pretest terlihat Cronbach's Alpha hasil belajar siswa yaitu 0,612 dan Posttest 0,587 sehingga pada kedua uji reabilitas tersebut dapat dikatakan reliabel, hal ini mengacu kepada nilai tingkat keandalan Alpha Cronbach's ditunjukan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Tingkat Keandalan Alpha Cronbach's

Nilai Alpha Cronbach's	Tingkat Keandalan
0,0 – 0,20	Kurang Andal
>0,20 – 0, 40	Agak Andal
>0,40 – 0,60	Cukup Andal
>0,60 – 0,80	Andal
>0,80 – 1,00	Sangat Andal

C. Pengujian Hipotesis

Pada tahap uji hipotesis diberlakukan uji t dengan nilai *pretest* dan *posttest* untuk memudahkan maka uji hipotesis dilakukan dengan aplikasi SPSS, membuat skor siswa dengan cara jumlah benar dibagi dengan banyaknya soal dan dikali seratus. Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA.

Tabel 4.3 Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Ahmad Azmi	40	80
2	Aula Amelia	60	80
3	Andra Riski	30	80
4	Azfan	100	10
5	Dewi	80	90
6	Jumi	40	80
7	Gian Aditya Reza	90	100
8	Kaisa Nazifa	40	100
9	M. Lutfi Zaki	70	90
10	M. Sabar	40	80
11	Nurhayati	60	90
12	Marissa Sabrina	80	100
13	Mariana Dewi	50	90
14	Naldi Pratama Najuan	90	100
15	Rendi Gunawan	80	90
16	Rafliyan Riski	70	80
17	Ridho	60	90
18	Siti Maula	60	90
19	Salman Alfarisi	60	80
20	Anisa	40	80

Paired Samples Statistics

		Mean	N
Pair 1	PRETEST	62.00	20
	POSTTEST	88.50	20

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-26.500	15.985	3.574	-33.981	-19.019	-7.414	19	.000

Sig. (2-tailed) : 000

Berdasarkan hasil output uji Test diatas maka dapat dilihat adanya peningkatan mean pada *pretest* ke *postest* sebesar 62,00 – 88,50 dengan jumlah responden 20 siswa, selanjutnya ada tabel corelasi yang tinggi sebesar 662 disini peneliti menggunakan taraf signifikasi =0,05 sehingga pada uji test yang telah dilakukan terdapat hasil taraf signifikasi 0,000 berarti ini lebih kecil dari 0,05 dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima.

Berdasarkan kepada hasil analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa = 62,00 dan posttest siswa = 88,50 ini berarti menunjukan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan teknik kontrak perilaku, dengan demikian pemberian model kooperatif tipe jigsaw berpengaruh secara signifikasi terhadap hasil belajar siswa.

D. Diskusi Hasil penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data serta pengujian hipotesis yang sudah dilaksanakan pada bab sebelumnya maka peneliti memaparkan hasil dari penelitian.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan statistik uji t dengan taraf signifikan $a = 0{,}05$ dan $dk = N - 1$. Sehingga adanya pengaruh yang dihasilkan dapat dilihat dengan hasil uji hipotesis dengan diperoleh hasil 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a akan diterima. Sehingga dapat disimpulkan uji hipotesis yang dilakukan pada *pretest* dan *posttest* terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan tinjauan pada penelitian sebelumnya yang sama dengan penelitian ini menjelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada skripsi Angga Pranata, 2013 dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa pada konsep cahaya" menjelaskan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada konsep cahaya. Hasil dari penelitian ini menunjukan berdasarkan pada hasil analisis data hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 nilai sig. (2-tailed)< 0,05 sehingga hipotesis diterima. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPA siswa.

2. Berdasarkan skripsi Winna Astuti Pasaribu, 2018 dengan judul " Pengaruh Model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia " hasil penelitian ini menunjukan bahwa analisis data dengan menggunakan uji t diperoleh sig. > 0,05 atau 0,06 > 0,05 oleh karena itu model pembelajaran jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Berdasarkan skripsi Jamilah, 2020 dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan dan Pertidaksaman Linear Satu variabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Pulau Haruku" berdasarkan pada hasil analisis data pengujian hipotesis dengan uji t dua sampel bahwa nilai Sig. 0,000 < 5% dan nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol yaitu 80, 9 > 60, 7. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Setelah dilakukannya pretest dan posttest, dapat diketahui bahwa nilai siswa pada pelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan nilai rata-rata 88,5 dan 62,0 dengan menggunakan model ceramah, dari penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan nilai yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda.
2. Adanya pengaruh signifikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas II SD Negeri 10 Terangun Kab. Gayo-Lues, hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 0,05 lebih besar dari sig 0,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat dituliskan oleh peneliti antara lain:

1. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi pilihan dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong semangat belajar siswa dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran baik secara individual maupun kelompok.

2. Bagi Siswa, siswa diharapkan mampu belajar lebih aktif dengan teman sekelasnya dan memiliki rasa percaya diri agar diperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi Peneliti Berikutnya, yang berminat meneliti masalah yang sama dan model yang diharapkan penelitian ini dikaji lebih luas agar adanya perbedaan atau peningkatan dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

A, S. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah. 1-11.

Abdulah. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia di Madrsah Aliyah. 1-16.

Angga Putra, I. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. 1-11.

Angranti, W. (2016). Problematika Kesulitan Belajar Siswa . 1-10.

Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 1-5.

Berta Dinata, K. D. (2022). Pelatihan Penggunaan Learning Management Syistem Sebagai Upaya Optimalisasi Pembelajaran Hybrid. 1-10 .

Budiawan, M. L. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi belajar Ilmu Fisikologi Olahraga. 1-7.

Dasar, P. K. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. 1-4.

Dasmaniar. (2018). Survei Tentang Masalah-Masalah . 1-11.

Djaelani STIAKIN, H. (2013). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat . 1-6.

Festiawan, R. (2017). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. 1-18.

Gede, I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Mata Kuliah Teori dan Praktik Renang. 1-9.

Haqqi, A. H. (2018). Pembelajaran Inovatif Jigsaw Berorientasi Argonomi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Meningkatkan Luaran Proses dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MA NW. *The Indonesian Journal of Ergonomic)*, 1-10.

Harefa, D. S. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. 1-8.

Hariyadi A, M. F. (2021). Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. 1-7.

Hayati, D. S. (2017). Belajar Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. 1-139.

Helmiati, H. A. (2021). Model Pembelajaran . 1-119.

Ida Fiteriani, B. (2017). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA di MIN Bandarlampung. 1-30.

Kahar, M. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar . 1-17.

Lubis, N. A. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. 1-7.

Lubis, R. S. (2021). Pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar . *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 1-7.

Mardona, A. S. (2022). Persiapan Dalam Membuat Proposal . 1-144.

Mohamad, A. (2016). Membedah Tujuan Pendidikan Muhammadiyah . 1-14.

Muh, S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran . 1-14.

Muhaimin, A. S. (2015). Pengembangan Media Kapasitor Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa. 1-14.

Mulyono, M. S. (2018). Komparasi Keefektifan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dan Tipe Snowball Throwing dalam Pembelajaran . 1-9.

Murpri, D. K. (2016). Psikologi Pendidikan Landasan bagi Pengembangan Strategi Pembelajaran. 1-145.

Nurwahidayati, N. Q. (2020). Students' activeness in jigsaw type cooperative learning and rank 1 games on sets topic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-18.

R, A. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 1-5.

Rahman A, M. S. (2014). Peningkatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Energi dan Penggunaannya Melalui Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. 1-10.

Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro . 1-10.

S, A. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education Indonesia *And Abroad: Advantages And Lacks*. 1-11.

S, Z. (2018). Mengenal 4C : *Learning and Innovation Skills* Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 . 1-19.

Satriawati, I. (2019). Konsep Dasar IPA di SD. 1-194.

Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky dan Interdepedensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. 1-9.

Sujana, I Wayan Cong. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. 1-11.

Tamah, S. M. (2017). Pernak Pernik Kerja Kelompok Berbasis Kerja Kelompok . 1-128.

Udin S. Winaputra, M. (2017). Modul 1. 1-46.

Wahab, G. (2021). Teori-teori Belajar dan Pembelajaran . 1-82.

Lampiran