

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR IPA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR IPA**

**(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Faridatul Asfiyati

15.0305.0020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi

pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Faridatul Asfiyati

15.0305.0020

Dosen Pembimbing I

Dra. Indian, M.Pd
NIK. 19600328 198811 2 001

Magelang, Januari 2020

Dosen Pembimbing II

Ela Minchah L. A. M.Psi.Psi
NIK. 138706116

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA (Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang)

Oleh:
Faridatul Asfiyati
15.0305.0020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari :
Tanggal :

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indiati, M. Pd. (Ketua/ Anggota)
2. Ela Minchah L.A. M. Psi (Sekretaris/ Anggota)
3. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota)
4. Tria Mardiana, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Faridatul Asfiyati
NPM : 15.0305.0020
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw*
terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku. Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Januari 2020



Faridatul Asfiyati
NPM. 15.0305.0020

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia.”
(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Kedu an Orang tuaku yang tercinta, Bapak Sugeng dan Ibu Suwarti yang tidak pernah lelah untuk mendoakan, menasihati dan memberikan kasih sayang kepada anaknya.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA

**(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo
Kabupaten Magelang)**

Faridatul Asfiyati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

Penelitian ini adalah jenis penelitian *Pre Experimental Design*) dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih secara *Sampling Jenuh*. Sampel yang diambil sebanyak 28 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal tes hasil belajar sebanyak 38 butir soal pilihan ganda. Uji validitas instrumen soal tes hasil belajar menggunakan rumus *product moment*, uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha*, uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Wilcoxon* diperoleh hasil $Z\ score = 4627$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar antara rata-rata *posttest* sebesar 75,39 dan rata-rata *pretest* sebesar 58,89. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Jigsaw*, Hasil Belajar IPA.

**EFFECT OF THE JIGSAW LEARNING MODEL ON IMPROVING
SCIENCE LEARNING OUTCOMES**

**(Research on III th Grade Students of Geger Elementary School,
Tegalrejo Subdistrict, Magelang Regency)**

Faridatul Asfiyati

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the jigsaw learning model on the improvement of science learning outcomes of grade III elementary school students at the tense state of Tegalrejo district, Magelang Regency.

This research is a kind of Pre-Experimental Design with one group pretest posttest design model. Research subjects were chosen by sampling saturation. Samples taken as many as 28 students. The method of data collection was carried out using 38 student achievement test items. Test the validity of the instrument test results learning outcomes using the product moment formula, reliability testing using the cronbach alpha formula, test the level of differentiation test with the help of SPSS For Windows Version 23.00. Data analysis using non parametric statistical techniques namely wilcoxon test with the help of the SPSS For Windows Version 23.00 program.

The results of this study indicate that the jigsaw learning model influences science learning outcomes. This is evidenced from the results of the wilcoxon test analysis obtained results $Z_{score} = 4627$ dan $Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$ then H_a accepted. Based on the results of the analysis and discussion, there are differences in the average value of learning outcomes between the average posttest of 75,39 dan rata-rata pretest of 58,89. The results of the study concluded that the use of the jigsaw learning model had a positive effect on improving science learning outcomes.

Keywords: jigsaw learning model, science learning outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Tegalrejo Magelang”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program S1 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis sangat menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr.Suliyadi, M.Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dra. Indiati, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Orang tua yang selalu mendukung dan memotivasi penulis sehingga menjadikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Temen-temen yang selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan.

Magelang, Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	8
1. Model Pembelajaran.....	8
2. Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	9
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	10
4. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	11
5. Kelebihan Model pembelajaran <i>Jigsaw</i>	11
B. Hasil Belajar IPA	13
1. Hasil Belajar.....	13
2. Prinsip-prinsip Belajar.....	14
3. Aspek dalam Hasil Belajar	16
4. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Hasil Belajar	17
5. Indikator Hasil Belajar	18
6. IPA	19
7. Tujuan Pembelajaran IPA	20
8. Hasil Belajar IPA	22
9. Indikator Hasil Belajar IPA.....	22
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> terhadap Hasil Belajar IPA.....	23
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	24
E. Kerangka Pemikiran.....	26
F. Hipotesis Penelitian	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
D. Subjek Penelitian	30
E. Metode Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Penelitian	32
G. Validitas dan Reliabilitas	32
H. Prosedur Penelitian	39
I. Metode Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
A. Simpulan	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Hasil Belajar	19
Tabel 2 Indikator Hasil Belajar IPA.....	23
Tabel 3 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i>	29
Tabel 4 Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar IPA	33
Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar IPA.....	35
Tabel 6 Klasifikasi Indeks Kesukaran dalam Soal.....	36
Tabel 7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	36
Tabel 8 Klasifikasi Daya Pembeda	38
Tabel 9 Hasil Analisis Daya Pembeda.....	38
Tabel 10 Agenda Penelitian	40
Tabel 11 Hasil Rata-rata Validasi Ahli	45
Tabel 12 Hasil Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar IPA.....	46
Tabel 13 Data Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA.....	50
Tabel 14 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> Hasil Belajar IPA.....	52
Tabel 15 Uji Statistik Hasil Belajar IPA.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 2 Persentase Hasil Validasi Soal Tes Hasil Belajar IPA	46
Gambar 3 Hasil Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Hasil Belajar IPA	47
Gambar 4 Hasil Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Hasil Belajar IPA	49
Gambar 5 Grafik Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	60
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	61
Lampiran 3 Surat Ijin Validasi Uji Soal.....	62
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Uji Soal.....	63
Lampiran 5 Hasil Uji Kelayakan Instrumen	64
Lampiran 6 Instrumen Hasil Belajar IPA.....	87
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	93
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Soal Tes Menggunakan <i>SPSS</i>	165
Lampiran 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Menggunakan <i>SPSS</i>	173
Lampiran 10 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Menggunakan <i>SPSS</i>	174
Lampiran 11 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA.....	179
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar bukan lagi semata-mata yang berfungsi sebagai sarana sosialisasi, akan tetapi harus dapat menumbuhkan potensi bagi anak didiknya yang nantinya bisa berperan untuk mengubah masyarakat. Potensi tersebut harus ditumbuh kembangkan selama pembelajaran di tingkat pendidikan selanjutnya, untuk perkembangan pendidikan pada umumnya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembangunan. IPA dapat melatih siswa dalam berfikir kritis dan obyektif. Adanya pembelajaran IPA untuk anak SD dapat membuka kesempatan dalam memupuk rasa ingin tau siswa secara alamiah.

Pembelajaran dikatakan baik, apabila siswa belajar dengan pengalaman langsung, di mana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa mendapatkan sebuah pengalaman yang menyenangkan dari proses pembelajaran tersebut. Guru memiliki tugas untuk membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas dalam membantu proses perkembangan siswa atau proses belajar siswa.

Menurut Gagne (1984) dalam ratna (2011: 2), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Adanya dari proses belajar makan

siswa akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar yaitu sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya menguasai konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan cita-cita keinginan dan harapan Rusman (2015: 67). Hasil belajar mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Sejalan itu, pembelajaran dalam IPA memiliki tujuan yang sangat penting. Tujuan dari pembelajaran IPA dapat memberikan bekal bagi siswa yang begitu lengkap. Proses pembelajaran pendidikan IPA dalam jenjang persekolahan, baik dari tingkat dasar maupun menengah, sangat perlu adanya pembaharuan yang serius, karena pada kenyataannya dalam selama ini masih banyak model pembelajaran yang masih bersifat monoton, jauh dari model pembelajaran yang modern sesuai dengan tuntutan zaman dan kondisi lingkungan sekitar siswa.

Pembelajaran IPA yang ada di Sekolah Dasar Negeri Geger ini masih menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa sulit dalam memahami materi IPA dan guru dalam menyampaikan materi nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah, khususnya dalam hasil belajar IPA. Salah satunya model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran *Jigsaw*. Model

pembelajaran *Jigsaw* diartikan sebagai salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling bekerjasama dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. (Isjoni, 2007:54).

Adanya model pembelajaran *Jigsaw* peneliti mengharapkan dalam hasil belajar IPA akan lebih meningkat dan efektif, melalui proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* yang dilakukan didalam kelas akan lebih menyenangkan dan akan menjadikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas III sebanyak 28 siswa di Sekolah Dasar Negeri Geger kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang, ditemukan bahwa disini guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan. Materi IPA yang dalam pembelajarannya masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan model pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang diikutsertakan dalam pembelajaran serta masih kurang dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar IPA siswa yang masih rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Sekolah Dasar Negeri Geger untuk mata pelajaran IPA adalah 70 dan pada saat dilakukan evaluasi masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Selain itu, guru kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger belum pernah menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan kepada siswa sehingga siswa cepat bosan ketika proses pembelajaran IPA berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memilih judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Guru ketika proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang kurang kreatif. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa jenuh dan kurang memahami materi IPA yang telah disampaikan.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang diikuti sertakan dalam proses belajar mengajar.
3. Peserta didik kurang aktif dan kurang antusias pada saat proses belajar mengajar.
4. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata, sehingga berpengaruh pada hasil belajar IPA siswa yang rendah.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian sangat perlu dengan pembatasan masalah karena untuk mengefektifkan proses dalam penelitian dan menjelaskan hubungan dengan variabel penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan dijadikan penelitian pada Model

Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA pada hasil belajar kognitif dalam materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup. Penelitian ini dibatasi di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, jadi perumusan dalam masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan adanya rumusan masalah yang telah dikemukakan yang ada di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat yang didapat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat secara praktek yang diperoleh dari penelitian ini. Penjelasan mengenai manfaat teoritis dan praktis yang diperoleh:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk membuat referensi dan bahan kajian di bidang pendidikan mengenai pemanfaatan model pembelajaran *Jigsaw* pada pembelajaran IPA di SD. Hasil dari penelitian ini untuk memberikan kontribusi teoritis dalam mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan khususnya pendidikan sekolah dasar.
- b. Penelitian ini mengungkap tentang model pembelajaran *Jigsaw* bisa dijadikan bahan diskusi dalam ruang pembelajaran IPA khususnya di perkuliahan PGSD. Penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai kajian untuk penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* siswa akan lebih aktif dan mampu memahami materi mata pelajaran IPA.

b. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas belajar di kelas dan menambah wawasan kepada guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat, terutama dalam menerapkan model pembelajaran *Jigsaw*.

c. Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi model pembelajaran, yakni model

pembelajaran *Jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam pemecahan masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Jigsaw*

1. Model Pembelajaran

Menurut Supriyono, (2010:46) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah pola yang menggunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas dan biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

Dalam pandangan Sagala (2009:148), bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Sedangkan menurut Joyce dan Weil (2009: 36), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam praktek pembelajaran. Model merupakan kerangka konseptual untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran, mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan/kompetensi. Model merupakan pedoman dalam proses pembelajaran yang

menggambarkan prosedur sistematis. Model pembelajaran memuat pendekatan, strategi, metode dan teknik.

Sesuai dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau langkah yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya untuk mencapai dalam tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Ahmadi (dalam Martina, 2017: 23) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan dalam materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Menurut Isjoni (2007: 54) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling bekerjasama dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Menurut Rusman (2014: 217) menjelaskan bahwa model pembelajaran *jigsaw* diartikan sebagai pembelajaran yang seperti gergaji yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk melakukan suatu tujuan bersama.

Sesuai dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* adalah model pembelajaran yang berupa berkelompok

yang nantinya siswa akan aktif dalam melakukan suatu kegiatan belajar untuk melakukan tujuan bersama.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Anam dalam Nurfitriyani (2017: 156) langkah-langkah dalam model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a. Tahap kooperatif, dalam tahap ini siswa ditempatkan dalam kelompok kecil dengan beranggotakan 5 siswa atau lebih. Kelompok ini disebut dengan kelompok kooperatif dan menerima sebagian informasi atau bacaan dari suatu paket informasi yang segera dibahas atau dipecahkan dalam kelompok kooperatif tersebut.
- b. Tahap Ahli, sebagai anggota yang mendapat tugas tertentu siswa mendapat tugas yang sama melakukan hal-hal sebagai berikut: belajar bersama dan menjadi ahli dalam bidang informasi (bacaan) yang menjadi tugas dalam memecahkan masalah yang dikuasai kedalam kelompok kooperatif.

Menurut Eliot (dalam Huda 2013: 73)

- a. Siswa di bagi menjadi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang).
- b. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
- c. Setiap anggota kelompok membaca subbab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Misalnya, jika materi yang disampaikan mengenai sistem ekskresi. Maka seorang siswa dari satu

kelompok mempelajari tentang ginjal, siswa yang lain dari kelompok satunya mempelajari kulit, dan paru-paru, begitu pun siswa lainnya mempelajari kulit, dan lainnya lagi mempelajari hati.

- d. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
- e. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
- f. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dan akan dikenai tagihan berupa kuis individu.

4. Kelebihan Model pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Teti dalam Rusman (2014: 21-90) menyebutkan bahwa kelebihannya antara lain:

- a. Meningkatkan hasil belajar
- b. Meningkatkan daya ingat
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (kecerdasan individual)
- e. Meningkatkan sikap siswa yang positif terhadap sekolah
- f. Meningkatkan sikap positif terhadap guru
- g. Meningkatkan harga diri siswa
- h. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif
- i. Meningkatkan ketrampilan hidup bergotong royong

Kemudian menurut Saguni dalam Martiyana (2017: 29) terdapat tiga kelebihan yang dimiliki ketika menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* yaitu sebagai berikut.

- a. Mempermudah guru dalam mengajar
- b. Siswa belajar bekerja sama dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan yang optimal.
- c. Model pembelajaran *Jigsaw* ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Sesuai dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Jigsaw* adalah siswa akan lebih aktif dalam proses belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat bekerjasama dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk mencapai suatu tujuan yang optimal.

5. Kekurangan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Saguni (dalam 2017: 29) menyebutkan beberapa kekurangan yang terjadi ketika dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* anatar lain:

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi.
- b. Siswa yang mempunyai kemampuan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tim.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- d. Siswa yang tidak terbiasa berkolaborasi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sesuai dengan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan dalam kekurangan dari model pembelajaran *Jigsaw* adalah jika siswa yang cerdas maka akan mengalami kebosanan sedangkan siswa yang belum mampu dia akan mengalami kesulitan ketika dia dipilih untuk menjadi tim ahli.

B. Hasil Belajar IPA

1. Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2015: 62), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Purwanto (2014: 34) merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar menurut Rusman (2015: 67) adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya menguasai konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan cita-cita keinginan dan harapan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa akibat dari belajar. Hasil belajar tersebut meliputi beberapa aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

2. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Dimiyati (2013: 42) terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar dan dapat dikemukakan sebagai berikut. a) Perhatian dan Motivasi, b) keaktifan, c) keterlibatan langsung/ berpengalaman, d) Pengulangan, e) Tantangan, f) balikan dan penguatan, 7) Perbedaan Individual. Adapun penjelasan dari prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Perhatian dan Motivasi (Perhatian dan motivasi adalah sesuatu yang penting keberadaannya dalam proses belajar. Kualitas perhatian dan motivasi individu terhadap belajar sangat mempengaruhi terhadap kualitas proses dan hasil belajarnya. Implikasi bagi pengajar adalah, harus bisa membangkitkan perhatian dan motivasi belajar siswanya).
- b. Keaktifan (belajar adalah proses aktif. Merujuk pada teori behavioristik keaktifan dalam proses belajar adalah kemauan dan kemampuan individu untuk merespon stimulus yang datang dari luar dirinya. Sedangkan merujuk pada teori kognitif, keaktifan dalam belajar adalah kesadaran mental dalam memproses informasi yang tertangkap oleh indra, tanpa keaktifan, proses belajar tidak akan terjadi. Implikasi bagi guru adalah guru harus bisa membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dikelolanya).

- c. Keterlibatan langsung/ berpengalaman (proses belajar adalah proses interaksi dengan lingkungan, dimana interaksi ini pada dasarnya adalah pengalaman. Oleh karena itu dalam setiap proses belajar selalu menunjukkan adanya keterlibatan langsung individu dengan hal yang dipelajarinya, atau pengalaman. Dengan demikian, prosesnya belajar tidak bisa diwakilkan pada orang lain. Implikasi bagi guru adalah harus bisa merencanakan suatu pengalaman belajar yang efektif, berkesan, dan menyenangkan agar hasil proses belajar bisa berjalan baik, dan hasil belajarnya bisa bertahan lama).
- d. Pengulangan (proses belajar adalah proses pengulangan. Proses pengulangan ini akan memperkuat kesan dan perilaku baru yang terbentuk. Makin baik pengulangan diberikan, maka hasil belajar akan semakin baik. Temuan ini mengungkap bagaimana pentingnya upaya memberi pengulangan dan atau latihan diberikan pada siswa dalam proses pembelajaran, untuk mencapai hasil belajar yang baik).
- e. Tantangan (Proses belajar adalah proses menghadapi dan menjalani tantangan untuk mencapai suatu tujuan, pemenuhan kebutuhan atau pemenuhan kepuasan tertentu. Oleh karena itu, agar sukses menghadapi tantangan medan diperlukan daya tahan, disiplin, dan kesabaran. Implikasi bagi guru adalah perlunya mengkreasi situasi dan kondisi yang bisa mengembangkan afeksi disiplin, daya tahan, dan kesabaran siswa selama proses pembelajaran berlangsung).

- f. Balikan dan penguatan dalam proses belajar atau perubahan perilaku (ada proses balikan atau penguatan dari luar atau respon yang diberikan individu. Balikan dan penguatan dari luar atas respon yang diberikan individu. Balikan dan penguatan ini berfungsi untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dan menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan atau salah. Proses ini berlangsung selama proses belajar terjadi. Implikasi atas prinsip ini adalah, guru perlu memberikan balikan atau *feed back* atas perilaku belajar yang ditunjukkan siswanya. Pemberian sanksi dan ganjaran adalah bentuk nyata operasionalisasi prinsip ini dalam pembelajaran. Perlu dicatat, sanksi dan ganjaran dalam pembelajaran disekolah diterapkan dalam upaya-upaya pendidikan).
- g. Perbedaan individual (pada dasarnya setiap individu merupakan satu kesatuan, yang berbeda antara satu dengan lainnya. Perbedaan individual memiliki pengaruh terhadap cara dan hasil belajar siswa).

3. Aspek dalam Hasil Belajar

Menurut Suryabrata dalam sulistyanto (2008: 28), menyebutkan bahwa terdapat tiga aspek dalam hasil belajar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Ketiga aspek ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah kemampuan siswa yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran, yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Aspek Afektif

Aspek afektif yaitu kemampuan siswa yang mengutamakan perasaan, emosi, dan rekreasi-rekreasi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian atau penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerak, dan kreatifitas.

Penelitian ini meneliti tiga aspek tersebut yang telah dicantumkan diatas yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

4. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014: 22), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut ini merupakan penjelasan dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

a. Faktor internal

Faktor internal terdiri atas faktor unsur jasmaniah (pisiologis) dan rohaniah (psiikologis). Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot dan kondisi dari organ-organ khusus terutama pancaindra. Otot dalam keadaan lelah bisa mengurangi kinerja belajar individu, karena kelelahan juga berpengaruh terhadap kemampuan kinerja kognitif dan semangat belajar. Belajar akan terjadi dengan optimal jika keadaan otot bugar.

Panca indra adalah tempat masuknya pesan ke dalam *sensory register*, kuat lemahnya kemampuan panca indra akan mempengaruhi

atau menentukan kuat tidaknya pesanyang masuk ke dalam *sensory register* dan pengolahan atau informasi dalam sistem memori.

Kemudian unsur rohaniah. Banyak unsur psikologis yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa, namun yang paling menonjol diantaranya yaitu tingkat kecerdasan/ intelegens, sikap, bakat, minat, dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada di lingkungan diri pembelajaran yang meliputi lingkungan sosial yaitu keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh juga terhadap kualitas belajar individu. Kemudian lingkungan eksternal kategori non sosial diantaranya yaitu keadaan rumah, sekolah, peralatan dan alam.

Sesuai dengan penjelasan yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdapat dari dalam diri siswa baik berupa jasmani maupun rohani siswa. Sedangkan faktor eksternal terdapat dari luar diri siswa yang dapat membantu siswa memperoleh dalam kualitas belajar, seperti rumah, sekolah, peralatan dan alam.

5. Indikator Hasil Belajar

Kunci pokok yang paling utama untuk memperoleh ukuran data dari hasil belajar siswa yaitu dengan mengetahui indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang akan diungkapkan atau diukur. Indikator hasil

belajar kognitif menurut Bloom dengan *taxonomy of education objectives* dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Indikator Hasil Belajar

Ranah	Indikator
Ranah Kognitif	
a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali
b. Pemahaman (<i>comprehension</i>)	1.1 Dapat menjelaskan, 1.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri
c. Penerapan (<i>application</i>)	4.1 Dapat memberikan contoh
d. Analisis (<i>Analysiz</i>)	4.2 Dapat menggunakan secara tepat 1.1 Dapat menguraikan
e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)	1.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum 6.1 Dapat menilai,
f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan, 6.3 Dapat menyimpulkan

6. IPA

IPA adalah pengetahuan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013: 167). Menurut Wahyana dalam Trianto (2010: 136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

Menurut Samawanto (2010: 3) IPA yaitu berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai ilmu alam. Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural Science*, yang artinya ilmu pengetahuan alam karena hubungan dengan alam dan *Science*

artinya adalah ilmu pengetahuan jadi ilmu pengetahuan alam atau *science* itu dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Berdasarkan beberapa dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta yang didalamnya mempelajari mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

7. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Asyari (2008: 18) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaban, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan.

Sedangkan menurut Lestari dalam Sri (2016: 40), tujuan pembelajaran IPA antara lain:

- a. Mengembangkan rasa ingin tahu dalam suatu sikap positif terhadap IPA, teknologi dan masyarakat.
- b. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya IPA dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Mengalihkan pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- f. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

Jadi, secara umum tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah siswa mampu memelihara dan menjaga lingkungan yang ada di alam semesta ini yang nantinya dapat mengembangkan kesadaran mengenai pentingnya pembelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari.

8. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar menurut Kingsley membedakan hasil belajar siswa (individu) menjadi 3 jenis yaitu: 1) Keterampilan dan Kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengertian, 3) Sikap dan cita-cita. adalah kemampuan setiap golongan bisa diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah (Sudjana, 1989:45)

Menurut Kunandar (2015: 62), bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Sedangkan pengertian IPA adalah pengetahuan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013: 167)

Sesuai dengan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan pengertian hasil belajar IPA adalah kemampuan siswa yang mencakup a dalam aspek kognitif, afektif ataupun psikomotor yang mengenai pengetahuan dalam memahami alam semesta.

9. Indikator Hasil Belajar IPA

Pembelajaran IPA dapat disampaikan kepada siswa yang sesuai dengan materi ajar. Menentukan indikator dalam hasil belajar IPA dapat diketahui dengan melihat materi ajar, selain itu juga disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, setelah itu baru mengembangkan

indikator pembelajaran yang mempunyai maksud dan tujuan pembelajaran dalam hasil belajar IPA dapat tercapai. Berikut ini adalah Tabel indikator hasil belajar kognitif IPA materi memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup.

Tabel 2
Indikator Hasil Belajar IPA

Hasil Belajar IPA		
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	1.1.1 dapat mengidentifikasi dalam membandingkan ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk tak hidup 1.1.2 dapat mengolongkan hewan secara sederhana 1.1.3 dapat mengolongkan tumbuhan secara sederhana 1.3.4 dapat menjelaskan kebutuhan makhluk hidup

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPA

Model pembelajaran *Jigsaw* ini dapat membuat kegiatan pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan karena dilakukan secara berkelompok sehingga siswa mendapat menukar pendapat dengan temnaya dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penerapan dalam menggunakan model pembelajaran ini tidak hanya dilakukan didalam kelas dengan menerapkan beberapa kegiatan yang meliputi pembagian kelompok, penugasan, diskusi, presentasi, tanya jawab, dan evaluasi.

Model pembelajaran *Jigsaw* dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan karena dalam kegiatan pembelajarannya terdapat interaksi antara guru dan siswa yang baik sehingga pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran *Jigsaw* merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena

pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk berkelompok, selain itu siswa juga diajarkan untuk saling bekerja sama serta tanggung jawab pada setiap tugas yang diberikan. Siswa yang diberikan model pembelajaran *Jigsaw* merasa senang dan tertarik karena pembelajaran dilakukan secara berkelompok yang mana siswa lebih sering mendapat pembelajaran tidak berkelompok sehingga pada saat guru mengajak siswa untuk berkelompok siswa lebih senang serta antusias dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, hasil belajar IPA siswa lebih meningkat dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Suparni 2010 dengan penelitian berjudul model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar Matematika. Menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dapat dilihat dari hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol 0,34 sedangkan kelas eksperimen 0,51. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *t-test* *pooled* variasi dengan bantuan *spss 23.00* dengan menggunakan perhitungan tersebut dapat diperoleh bahwa model pembelajaran *Jigsaw* dapat mempengaruhi belajar siswa sebesar 25% dengan taraf signifikan 5%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Pangesti 2016 dengan penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Prestasi Belajar Pkn kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Labuhan dalam kecamatan Tanjung seneng

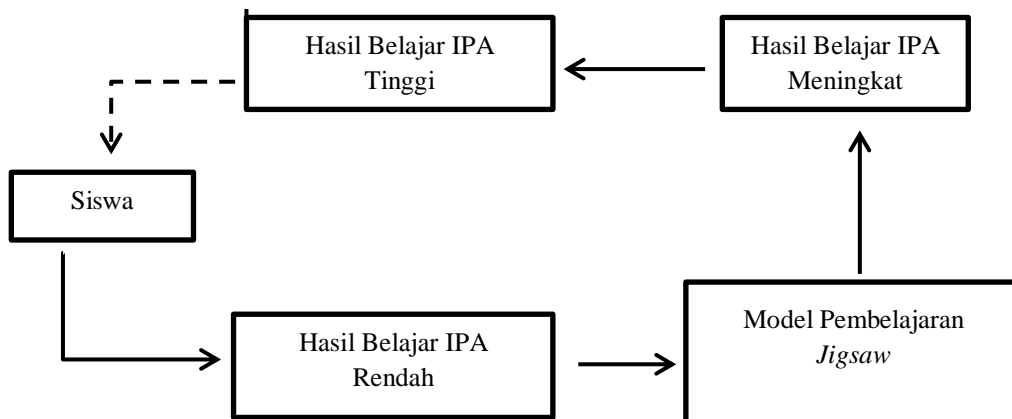
Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam prestasi belajar Pkn kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Labuhan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi 2018, Tuti Hardianti, Syahwin, dan Fauzi yang berjudul Pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar pada materi Usaha dan energi tahun ajaran 2018

Penelitian di atas merupakan bagian dari penelitian yang relevan dalam melakukan penelitian ini. Peneliti akan melakukan penelitian mencari pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPA di Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

Melihat dari ketiga penelitian yang telah dilakukan, penelitian dari suparni bahwa menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* yang dilihat dari hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan hasil hipotesis dengan berbantu *spss* mendapatkan peningkatan 25%, peneliti yang kedua yaitu dari Pangesti disimpulkan bahwa dalam menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* terdapat peningkatan dalam hasil belajar pkn dan yang peneliti yang relevan yang nomer tiga yaitu dari Ahmadi mendapatkan peningkatan dari hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Jadi ditarik kesimpulan dari tiga peneliti tersebut adalah bahwa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* bisa efektif digunakan dalam proses menajar dan meningkatkan dalam proses hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneiti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

E. Kerangka Berfikir



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

Proses dalam pembelajaran IPA yang ada di kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang ini Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa kurang memahami materi IPA yang disampaikan. Pembelajaran masih berpusat kepada guru serta kurangnya model pembelajaran yang digunakan sehingga siswa kurang diikutsertakan dalam proses belajar mengajar. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa cepat bosan pada saat pembelajaran IPA. Cara dengan memecahkan permasalahan di atas yaitu dengan melakukan penelitian eksperimen melalui penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dengan mata pelajaran IPA, guna untuk mengetahui adakah pengaruh positif dari penggunaan model tersebut terdapat hasil belajar IPA siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiranyang ada di atas, maka peneliti disini merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut.

Ha: Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPA siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis dalam penelitian yang digunakan ini yaitu eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016: 107). Desain yang akan digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* dengan jenis desain *one group prettest-posttest*. Desain penelitian ini terdapat tiga tahap untuk meneliti yaitu *pretets* yang dilakukan di awal sebelum melakukan *treatment*. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Selanjutnya setelah dari hasil *pretest* tersebut bisa dilihat lalu memberikan sebuah *treatment* atau perlakuan yang diberikan untuk mengetahui hasil belajar berikutnya.

Tahap yang terakhir adalah *posttest*, dalam tahap ini sama seperti evaluasi yang diberikan oleh guru kepada siswa atau menguji siswa setelah diberikan *treatment*. Desain *one group prettest-posttest* ini digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III. Berikut ini adalah Tabel desain penelitian *one group prettest-posttest* (Sugiyono, 2016: 111).

Tabel 3
Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dilakukan.

X = Perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *jigsaw*.

O₂ = tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau sesuatu yang akan menjadi perhatian dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini variabel yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Jigsaw*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Jigsaw*.

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah model pembelajaran yang berupa

berkelompok yang nantinya siswa akan aktif dalam melakukan suatu kegiatan belajar untuk melakukan tujuan bersama.

Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPA. Hasil belajar IPA adalah kemampuan siswa yang mencakup dalam aspek kognitif, afektif ataupun psikomotor yang mengenai pengetahuan dalam memahami alam semesta.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudin ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Nazir (1983: 327) mengatakan bahwa: populasi adalah berkenaan dengan data, bukan orang atau bendanya.

Nawawi (1985: 141) menyebutkan bahwa “ Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karateristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang sebanyak 28 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti atau secara lebih sederhana sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi (Arikunto,

2006: 131). (Sugiyono, 1997: 57) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa dari keseluruhan populasi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016: 118), Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel Teknik sampling yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* yaitu teknik dalam pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sementara itu jenis *Nonprobability Sampling* yang digunakan adalah *Sampling Jenuh*. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurang dari 30 yaitu sebanyak 28 siswa jadi semua populasi dijadikan sampel.

E. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan kegiatan penting dalam sebuah penelitian. Dengan adanya data-data itulah peneliti menganalisisnya untuk kemudian dibahas dan disimpulkan dengan panduan dan referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Sedangkan yang dimaksud

dengan data adalah hasil pencatatan penulis, baik berupa fakta maupun angka. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes.

Tes adalah pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, kemampuan, pengetahuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 198). Tes ini digunakan untuk menguji sejauh mana siswa menyalai perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah mengambil tindakan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan jumlah soal 38 berupa pilihan ganda yang akan dilakukan pada awal sebelum pembelajaran (*pretest*) dan juga dilakukan pada akhir setelah treatment (*posttest*).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang berupa tes ini untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Tes ini berupa soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* yang jumlahnya soal pilihan ganda yang sebanyak 38 butir soal.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

a. Uji Konstruk

Sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan kenyataannya (Arikunto, 2008: 72). Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengadakan uji validitas dengan menggunakan pendapat ahli atau *expert judgment* dengan seseorang yang ahli dalam pendidikan sekolah dasar.

Expert judgment yaitu dengan cara mengkonsultasikan soal tes yang digunakan dalam instrumen penelitian kepada salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Magelang dan salah satu guru Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.

b. Uji Validitas

Uji validitas instrumen sebuah soal tes dengan sejumlah 50 butir soal pilihan ganda yang diujikan oleh sejumlah 28 siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Sidorejo kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. Kriteria dalam uji validitas butir adalah bila r_{hitung} lebih besar r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau gugur. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan untuk pengujian validitas instrumen. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah *Product Moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program *SPSS 23.00 for windows*.

Hasil uji validasi soal yang telah diuji cobakan dapat direkap dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4
Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar IPA

Butir Soal	R (tabel)	r_{xy} (hitung)	Kategori	Butir Soal	r (tabel)	r_{xy} (hitung)	Kategori
1	0,374	0,35	Tidak Valid	26	0,374	0,4571	Valid
2	0,374	0,602	Valid	27	0,374	0,4399	Valid
3	0,374	0,413	Valid	28	0,374	0,38	Valid
4	0,374	-0,302	Tidak Valid	29	0,374	0,3617	Tidak Valid
5	0,374	0,376	Valid	30	0,374	0,4614	Valid
6	0,374	0,483	Valid	31	0,374	0,4022	Valid
7	0,374	0,28	Tidak Valid	32	0,374	0,4614	Valid

8	0,374	0,32	Tidak Valid	33	0,374	0,4299	Valid
9	0,374	0,148	Tidak Valid	34	0,374	0,453	Valid
10	0,374	0,141	Tidak Valid	35	0,374	0,5946	Valid
11	0,374	0,599	Valid	36	0,374	0,4897	Valid
12	0,374	0,502	Valid	37	0,374	0,475	Valid
13	0,374	0,388	Valid	38	0,374	0,529	Valid
14	0,374	0,516	Valid	39	0,374	-0,004	Tidak Valid
15	0,374	0,309	Tidak Valid	40	0,374	0,57	Valid
16	0,374	0,474	Valid	41	0,374	0,4918	Valid
17	0,374	0,549	Valid	42	0,374	0,5097	Valid
18	0,374	0,461	Valid	43	0,374	0,5309	Valid
19	0,374	0,51	Valid	44	0,374	0,5908	Valid
20	0,374	0,5595	Valid	45	0,374	0,5711	Valid
21	0,374	0,4897	Valid	46	0,374	0,4461	Valid
22	0,374	0,1207	Tidak Valid	47	0,374	0,3624	Tidak Valid
23	0,374	0,2604	Tidak Valid	48	0,374	0,6179	Valid
24	0,374	0,5675	Valid	49	0,374	0,6064	Valid
25	0,374	0,6726	Valid	50	0,374	0,8606	Valid

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa 38 butir soal yang dinyatakan valid, sedangkan 12 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Item soal yang valid ini nantinya akan digunakan sebagai bahan soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan soal yang tidak valid tidak akan digunakan untuk bahan soal *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini. Data perhitungan validasi uji soal tes menggunakan *SPSS 23.00 for windows*

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2008: 109). penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Formula Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS 23.00 for windows*. Indikator mengukur tingkat reliabilitas dapat ditentukan jika alpha atau r_{hitung} :

1. 0,8 - 1,0 = Reliabilitas baik
2. 0,6 – 0,799 = Reliabilitas diterima

3. $< 0,6$ = Reliabilitas kurang baik

Hasil uji reliabilitas menggunakan program *SPSS 23.00 for windows* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar IPA

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
,919	50

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diketahui hasil analisis *Cronbach Alpha* yaitu sebesar 0,919 itu berarti lebih besar dari 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tes baik dan layak digunakan untuk penelitian.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Suatu soal tes seharusnya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Hal ini disebabkan soal yang terlalu mudah tidak bisa merangsang siswa untuk bisa berfikir lebih tinggi usaha dalam memecahkan soal. Soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa berputus asa dalam mengerjakan soal dan tidak akan mengerjakan kembali soal yang diberikan karena merasa diluar kemampuannya.

Tingkat dalam kesukaran sebuah soal dapat dihitung menggunakan bantuan program *SPSS 23.00 for Windows*. Analisis dalam tingkat kesukaran sebuah soal ini dilakukan dengan mencari mean dari seluruh soal tes yang akan diujikan atau yang sudah valid pada tabel 6 berikut.

Tabel 6
Klasifikasi Indeks Kesukaran dalam Soal

Nilai <i>P</i> (tingkat kesukaran)	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

Hasil dari perhitungan yang sudah dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran pada Tabel 6, maka dapat diketahui apakah butir soal yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang mudah, sedang atau sukar. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal ini dapat dipaparkan pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7
Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	<i>P</i> (Tingkat Kesukaran)	Indeks Kesukaran
1.	0,821	Soal Mudah
2.	0,25	Soal Sukar
3.	0,893	Soal Mudah
4.	0,9266	Soal Mudah
5.	0,893	Soal Mudah
6.	0,75	Soal Mudah
7.	0,75	Soal mudah
8.	0,857	Soal Mudah
9.	0,786	Soal Mudah
10.	0,607	Soal Sedang
11.	0,821	Soal Mudah
12.	0,786	Soal Mudah
13.	0,679	Soal Sedang
14.	0,607	Soal Sedang
15.	0,857	Soal Mudah
16.	0,75	Soal Mudah
17.	0,786	Soal Mudah
18.	0,714	Soal Mudah
19.	0,679	Soal Sedang
20.	0,821	Soal Mudah
21.	0,821	Soal Mudah
22.	0,821	Soal Mudah
23.	0,821	Soal Mudah
24.	0,679	Soal Sedang
25.	0,893	Soal Mudah
26.	0,536	Soal Sedang
27.	0,821	Soal Mudah
28.	0,821	Soal Mudah
29.	0,571	Soal Sedang

30.	0,714	Soal Mudah
31.	0,714	Soal Mudah
32.	0,714	Soal Mudah
33.	0,821	Soal Mudah
34.	0,679	Soal Sedang
35.	0,607	Soal Sedang
36.	0,821	Soal Mudah
37.	0,893	Soal Mudah
38.	0,714	Soal Mudah
39.	0,964	Soal Mudah
40.	0,571	Soal Sedang
41.	0,75	Soal Mudah
42.	0,821	Soal Mudah
43.	0,464	Soal Sedang
44.	0,714	Soal Mudah
45.	0,75	Soal Mudah
46.	0,607	Soal Sedang
47.	0,786	Soal Mudah
48.	0,536	Soal Sedang
49.	0,75	Soal Mudah
50.	0,607	Soal Sedang

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran pada Tabel 7 di atas, dapat diketahui bahwa soal yang memiliki tingkat kesukaran mudah yaitu soal nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 47, 49. Soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang yaitu soal nomor 10, 13, 14, 19, 24, 26, 29, 34, 35, 40, 43, 46, 48, 50. Soal yang memiliki tingkat kesukaran sukar yaitu soal nomor 2. Data uji tingkat kesukaran soal menggunakan *SPSS 23.00 for windows*.

4. Daya Pembeda Soal

Perhitungan daya pembeda yaitu pengukuran sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum atau kurang dalam menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa

yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi.

Daya pembeda soal dihitung menggunakan bantuan program *SPSS 23.00 for windows*.

Tabel 8
Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai <i>DP (Daya Pembeda)</i>	Klasifikasi
>0,40	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup Baik
<0,19	Kurang Baik

Perhitungan menggunakan program *SPSS* yang dilakukan untuk mengetahui r_{hitung} dari setiap butir soalnya. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda pada Tabel 9. berikut hasil dari analisis daya pembeda soal.

Tabel 9
Hasil Analisis Daya Pembeda

No. Soal	R Hitung	Keterangan
1.	0,612	Sangat Baik
2.	0,429	Sangat Baik
3.	0,369	Baik
4.	0,481	Sangat Baik
5.	0,588	Sangat Baik
6.	0,492	Sangat Baik
7.	0,379	Baik
8.	0,520	Sangat Baik
9.	0,473	Sangat Baik
10.	0,547	Sangat Baik
11.	0,460	Sangat Baik
12.	0,507	Sangat Baik
13.	0,558	Sangat Baik
14.	0,500	Sangat Baik
15.	0,564	Sangat Baik
16.	0,600	Sangat Baik
17.	0,461	Sangat Baik
18.	0,431	Sangat Baik
19.	0,392	Sangat Baik
20.	0,451	Sangat Baik
21.	0,410	Sangat Baik

22.	0,468	Sangat Baik
23.	0,431	Sangat Baik
24.	0,459	Sangat Baik
25.	0,590	Sangat Baik
26.	0,490	Sangat Baik
27.	0,478	Sangat Baik
28.	0,535	Sangat Baik
29.	0,565	Sangat Baik
30.	0,499	Sangat Baik
31.	0,500	Sangat Baik
32.	0,533	Sangat Baik
33.	0,587	Sangat Baik
34.	0,568	Sangat Baik
35.	0,459	Sangat Baik
36.	0,612	Sangat Baik
37.	0,594	Sangat Baik
38.	0,866	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda pada Tabel 9, dapat diketahui Soal yang masuk dalam klasifikasi baik yaitu nomor 3 dan 7. Soal yang masuk dalam klasifikasi sangat baik adalah nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 32, 33, 34, 35, 36, 37, dan 38. Demikian dapat diketahui bahwa soal yang digunakan dalam penelitian ini memiliki klasifikasi daya pembeda baik dan sangat baik. Data hasil analisis daya pembeda menggunakan perhitungan *SPSS 23.00 for windows*

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini yang akan dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang. Berikut adalah sebuah agenda penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 10
Agenda Penelitian

Bulan	Agenda Penelitian
Juli	<ul style="list-style-type: none"> a. Analisis di lapangan b. Studi literatur c. Wawancara dengan guru
Agustus	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyusunan proposal penelitian b. Penyusunan instrumen penelitian c. Validasi instrumen penelitian
September	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian <ul style="list-style-type: none"> 1) Tahap <i>pretest</i> 2) Tahap <i>treatment</i> 3) Tahap <i>posttest</i> b. Pengumpulan data c. Analisis data
Oktober	<ul style="list-style-type: none"> a. Penyusunan laporan penelitian b. <i>Review</i> laporan penelitian

Prosedur yang ada dalam penelitian ini dilakukan terdiri dari beberapa tahap persiapan dalam penelitian dan tahap pelaksanaan dalam penelitian. Penjelasan dalam prosedur penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Tahap persiapan dalam penelitian

- a. Pengajuan judul penelitian dari peneliti yang berupa sebuah proposal penelitian.
- b. Melakukan observasi pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas III Sekolah Dasar Negeri Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang.
- c. Penelitian menentukan suatu subjek dan sampel yang digunakan untuk penelitian.
- d. Peneliti mempersiapkan sebuah perangkat-perangkat dalam pembelajaran.
- e. Peneliti mempersiapkan sebuah instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.
- f. Menguji validasi instrumen yang sudah dibuat.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Tahap awal

Tahap awal dalam penelitian ini diberikan dari peneliti sebelum diberikannya perlakuan kepada siswa. Tahap dalam penelitian ini, peneliti memberikan sebuah *pretest* yang berupa soal pilihan ganda dengan jumlah sebanyak 38 butir soal yang tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diadakan perlakuan.

b. Tahap perlakuan

Penelitian ini dalam tahap perlakuan memberikan setelah proses *pretest* dan setelah pemberian test awal siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model Pembelajaran *Jigsaw*

c. Tahap akhir

Peneliti disini mengadakan sebuah tes akhir atau yang disebut dengan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda dengan jumlah yang sebanyak 38 butir soal kepada siswa setelah diberikan perlakuan yang tujuannya untuk mengetahui pengaruh terhadap perlakuan yang sudah diberikan kepada siswa.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah teknik untuk mengolah sebuah data yang diperoleh dari sebuah hasil penelitian yang selanjutnya tertuju pada sebuah kesimpulan. Analisis dalam data ini untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar IPA. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik dari data kuantitatif.

1. Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan antara skor *pretest* yang sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan skor *posttest* setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Penelitian ini menggunakan analisis data *statistic non-parametric* karena jumlah sampel yang akan digunakan dalam subjek penelitian ini yang berjumlah kurang dari 30 yaitu sebanyak 28 siswa sehingga dalam sampel yang digunakan tidak random.

Berdasarkan analisis dalam data pada penelitian ini, penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametrik untuk menganalisis data dari hasil penelitian dengan menggunakan statistik non-parametrik dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS versi 23.00 for windows*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Z score* diperoleh angka 4,627 dan probabilitas *Asymp. Sig(2-tailed)* untuk uji dua sisi adalah 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka model pembelajaran *jigsaw* berpengaruh signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa.

B. Saran

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kiranya dapat menjadi masukan guna meningkatkan hasil belajar IPA siswa di SD Negari Geger Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang supaya lebih baik lagi yaitu:

1. Kepala sekolah

Kepada Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para siswa untuk melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran *jigsaw*.

2. Guru

Kepada Tenaga Pendidik Tingkat Sekolah Dasar diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan model pembelajaran *jigsaw*

untuk mencapai pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai model pembelajaran *Jigsaw* pada mata pelajaran IPA atau mata pelajaran lainnya, sebaiknya melakukan kegiatan pembelajaran dengan inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dahar, R. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Endekan, Dantes & Lasmawan. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas IV SD*.
- Fathoni, F. 2016. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*.
- Martiyana, L. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Media Puzzle terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA*. Skripsi. (Tidak Diterbitkan). PGSD-UMMGL.
- Nurfitriyanti, M. 2017. *Pengaruh Model Pendidikan Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kecerdasan Emosional*. Jurnal Formatif 7 (2): 153-162.
- Pratiwi, R. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mengenai Penggunaan Uang Sesuai dengan Kebutuhan Siswa*. Kediri: Universitas Nusantara Persatuan.
- Putra, Hardianti, Syahwin & Fauzi. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar pada Materi Usaha dan Energi*. "Jurnal Pendidikan".
- Rahmawati, F. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok Sistem Periodik Unsur*.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafinso Persada.
- Samatowa, U. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, T. 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Fisika*. Lampung: IAIN.