

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 4 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

JESSIKA NINGRUM CAHYANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO TIMUR

Oleh

Jessika Ningrum Cahyani

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan *N-Gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,55 dibandingkan kelas kontrol yaitu 0,31. Uji hipotesis diperoleh data $t_{hitung} = 3,57$ sedangkan $t_{tabel} = 2,00$, perbandingan tersebut menunjukkan ($t_{hitung} = 3,57 > t_{tabel} = 2,00$) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar.

Kata kunci: *cooperative learning*, hasil belajar tematik, *jigsaw*.

ABSTRACT

**THE INFLUENCE OF THE JIGSAW COOPERATIVE LEARNING
MODEL ON THE THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF
CLASS 5 SD NEGERI 4 METRO TIMUR**

By

Jessika Ningrum Cahyani

The problem in this research is the low level of student learning result. The purpose of this research was to analyze and to find out the influence of the implementation of cooperative learning model jigsaw type to the thematic learning result of fifth grade students at SD Negeri 4 Metro Timur. The type of this research was experimental research with quantitative approach. The research method used was quasi experimental design. The research design used was non-equivalent control group design. The results showed that increase in the N-Gain experimental class is 0.55 higher than in the control class which is 0.31.

Hypothesis test obtained by t count data was 3.57 while t table equal to 2.00, the comparison showed ($3.57 > 2.00$) there was positive and significant influence on applying cooperative learning jigsaw type result of learning.

Keywords: cooperative learning, jigsaw, thematic learning result.

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 4 METRO TIMUR**

Oleh

JESSIKA NINGRUM CAHYANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 4 METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Jessika Ningrum Cahyani**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053012

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

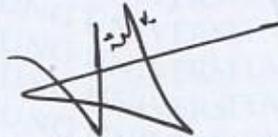
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

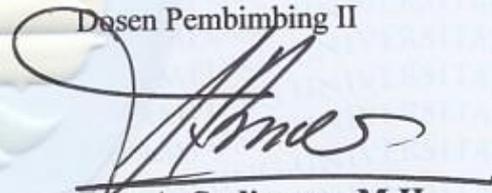
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



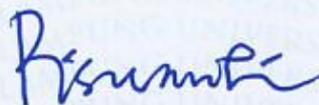
Dra. Yulina H., M.Pd.I.
NIP 19540722 198012 2 001

Dosen Pembimbing II



Drs. A. Sudirman, M.H.
NIP 19540505 198303 1 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Yulina H., M.Pd.I.**

Sekretaris : **Drs. A. Sudirman, M.H.**

Penguji Utama : **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patnan Raja, M.Pd.
NIP. 19520804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **12 Juli 2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jessica Ningrum Cahyani
NPM : 1513053012
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 12 Juli 2019

Yang membuat Pernyataan,



Jessika Ningrum Cahyani
NPM 1513053012

RIWAYAT HIDUP



Jessica Ningrum Cahyani dilahirkan di Jakarta tanggal 12 September 1996. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Supratman dan Ibu Itarahayu

Pendidikan formal yang telah dilaksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. SD Negeri 2 Srikaton Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Oku Timur, Tahun 2003- 2009.
2. SMP Muhamadyah 1 Rawanbening Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Oku Timur, Tahun 2009-2012.
3. SMA Negeri 3 Martapura Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Oku Timur, Tahun 2012-2015.

Pada bulan Juli 2015 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa FKIP Program Studi PGSD Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillaahirohmaanirrohiim

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, karena dengan Rahmat dan Hidayah Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan. Karya ini kupersembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Ibu Ita Rahayu dan Bapak Supratman Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga atas segala yang telah dilakukan demi anakmu.

Terimakasih atas cinta dan kasih sayang, jerih payah pengorbanan untuk anakmu, selalu terpancar dalam setiap doa dan restu yang mengiringi langkahku, dan mengorbankan material maupun spiritual demi kebahagiaan dan keberhasilanku.

Adik- adikku Tersayang

Hana Dwi Aprilia dan Asyifa Miftaul Jannah , terimakasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung yang mendukung pelaksanaan program di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung.
6. Ibu Dra. Yulina, M. Pd. I., Ketua Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Ahmad Sudirman, M. Pd., Sekretaris Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

8. Bapak Dr. Alben Ambarita, M. Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Dra. Sumarni., Kepala Sekolah SD Negeri 4 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ibu Rahayu Setyo Astuti, S. Kom., Guru Kelas VB SD Negeri 4 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Ibu Bidroatulhasanah S. Pd., Guru Kelas VA SD Negeri 4 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Siswa-siswi SD Negeri 4 Metro Timur terkhusus kelas V yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
14. Sahabat- sahabat tercinta dan teman- teman seperjuangan PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A.
15. Tim hore ku tersayang, Vika, Eka, Fatma, Radha, Riza, Intan, Rini, Liling, Chusnul, Resi, Umi, Kurnia, terima kasih selalu memberikan semangat, bantuan serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
16. Keluarga kosan ARV Homestay tercinta, Bapak Roni, Ibu Olivia Citra Gani , Desi Siregar, Desi, Puspa, Radha, Yunita, yang telah memberikan banyak masukan, kata-kata yang membuat semangat, doa yang dilantunkan, selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
17. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung mau pun tidak langsung. Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah berikan kepada

peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Metro, 12 Juli 2019

Peneliti

Jessika Ningrum Cahyani
NPM 1513053012

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Belajar	8
a. Pengertian Belajar	8
b. Hasil Belajar.....	9
1) Pengertian Hasil Belajar.....	10
2) Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
2. Pembelajaran	19
a. Pengertian Pembelajaran.....	19
b. Model Pembelajaran.....	20
1) Pengertian Model Pembelajaran	20
B. Model Cooperative Learning	21
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	21
2. Karakteristik Model <i>Cooperative Learning</i>	22
3. Tipe- tipe Model <i>Cooperative Learning</i>	24
C. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	26
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	26
2. Langkah- langkah Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	28

3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Jigsaw</i>	31
D. Pembelajaran Tematik.....	34
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	34
2. Karakteristik Pembelajaran	37
E. Hasil Penelitian Relevan	37
F. Kerangka Pikir dan Paradigma Penelitian.....	39
1. Kerangka Pikir	40
G. Hipotesis.....	42
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	44
B. Prosedur Penelitian	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
1) Tempat Penelitian	47
2) Waktu Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	48
1. Populasi Penelitian	48
2. Sampel Penelitian	49
E. Variabel Penelitian	49
1. Variabel Penelitian	49
2. Definisi Konseptual dan Operasional	50
F. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Teknik Non Tes	53
2) Observasi	53
3) Dokumentasi	54
2. Instrumen Tes	54
3. Uji Coba Instrumen	57
1. Uji Persyarat Instrumen	57
1) Validitas	57
a. validitas	59
2) Reliabilitas.....	60
b. Uji Reliabilitas	61
G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	61
1. Menghitung <i>N-Gain</i>	61
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	62
a. Uji Normalitas	62
b. Uji Homogenitas.....	63
3. Analisis Data Kuantitatif	63
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual	63
b. Nilai Rata- Rata Hasil Belajar Peserta didik	64
c. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Secara Klasikal.....	64
d. Uji Hipotesis	64
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	66
1. Visi dan Misi	66

a. Visi	66
b. Misi	66
B. Pelaksanaan Penelitian	68
1. Persiapan Penelitian	68
2. Pelaksanaan Penelitian	68
3. Pengambilan Data Penelitian	69
C. Analisis Data Penelitian	70
1. Data Hasil Belajar Peserta Didik	70
D. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	76
1. Uji Normalitas	76
2. Uji Homogenitas	77
3. Uji Hipotesis	77
E. Pembahasan	78
F. Keterbatasan	82
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Ujian MID Semester Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur	3
2. Data Jumlah Peserta didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.....	48
3. Kisi- kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	55
4. Hasil analisis validitas tes.....	59
5. Koefisien Reliabilitas	60
6. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	62
7. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
8. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
9. Penggolongan Peningkatan nilai (<i>N-Gain</i>) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Ilustrasi Kelompok <i>Jigsaw</i>	27
2. Pola kerang kapikir	40
3. Diagram Desain Penelitian.....	45
4. Diagram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
5. Diagram Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol71
6. Peneliti Membagikan Soal Uji Instrumen	178
7. Peneliti Mengawasi Mengerjakan Soal Uji Instrumen	179
8. Peneliti Membagikan Soal <i>Pretest</i> di kelas Kontrol	180
9. Peneliti Membagikan Soal <i>Posttest</i>	180
10. Peneliti Membagikan <i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen.....	181
11. Peneliti Membagi Kelompok Pertama	181
12. Kelompok Ahli Berdiskusi.....	183
13. Peneliti dan Pendidik Membahas Materi	183
14. Peneliti Membagikan Soal <i>Posttest</i> di Kelas Eksperimen	183

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

Surat- surat Penelitian

1. Surat Izin Uji Instrumen	86
2. Surat Izin Pendahuluan	87
3. Surat Keterangan Penelitian	88
4. Surat Keterangan	89
5. Surat Pernyataan	90
6. Surat Balasan Pebelitian	91
7. Surat Pernyataan	92

Perangkat Pembelajaran

8. Silabus Pembelajaran.....	93
9. Rpp Kelas Eksperimen	101
10. Rpp Kelas Kontrol	108
11. Soal Uji Coba Instrumen	114

Perhitungan Uji Coba Instrumen

12. Hasil Uji Validitas	124
13. Hasil Uji Reliabilitas	126
14. Hasil Uji Validitas Manual	127
15. Hasil Uji Reliabilitas Manual	129
16. Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	130
17. Soal <i>Postest</i> Kelas Esperimen	134
18. Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	138
19. Soal <i>Postest</i> Kelas Kontrol	142

20. Kunci Jawaban.....	146
21. Lembar Kerja Siswa	147
Data Hasil Penelitian	
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen	150
23. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Kontrol.....	151
Perhitungan Hasil Analisis Data Penelitian	
24. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Eksperimen	152
25. Hasil Uji Normalitas <i>Postest</i> Eksperimen	155
26. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kontrol	159
27. Hasil Uji Normalitas <i>Postest</i> Kontrol.....	162
28. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol.....	165
29. Hasil Uji Homogenitas <i>Postest</i> Eksperimen dan Kontrol	167
30. Hasil Uji Hipotesis.....	169
Tabel Statistik	
31. Tabel nilai- nilai <i>Chi Kuadrat</i>	171
32. Tabel nilai-nilai dalam Distribusi <i>t</i>	172
33. Tabel nilai <i>r Product Moment</i>	173
34. Tabel Kurva Normal 0-Z	175
Profil Sekolah	
35. Sarana dan Prasarana SD Negeri 4 Metro Timur	175
36. Data Pendidik dan Staf SD Negeri 4 Metro Timur	176
37. Denah Lokasi SD Negeri 4 Metro Timur	177
Dokumentasi Penelitian	
38. Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	178
39. Dokumentasi Penelitian.....	180

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas, kemampuan, dan daya saing suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu proses mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan pendidikan maka sumber daya manusia yang ada akan menjadi berkualitas dan mampu bersaing didunia global, serta mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia, proses pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan kegiatan pembelajaran, untuk mencapai tujuan. Pendidikan adalah salah satu tanggung jawab dan beban semua pihak yang bergerak dalam dunia pendidikan. Pendidikan sendiri memiliki peran sentral dari berbagai segi kehidupan manusia. Terutama di Indonesia, pendidikan memegang peranan dalam memajukan bangsa serta menjadi tumpuan harapan bangsa kedepannya kelak. Seperti yang dijelaskan di dalam Undang- undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 (2003: 2) dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan adalah wadah dimana peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik. Pemerintah memberlakukan kurikulum 2013 yang menekankan pada cara belajar peserta didik aktif, kreatif, dan inovatif. Salah satu mata pelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik yaitu adalah pembelajaran Tematik. Tujuan dari kurikulum 2013 ini adalah memberikan waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Bagi seorang pendidik, mengembangkan keaktifan peserta didik dari proses pembelajaran yang berperan melatih keterampilan dan kemampuan peserta didik yang optimal sulit untuk diterapkan. Selama ini yang sering terjadi pendidik adalah orang yang tahu segalanya dan menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik hanya mengikuti saja. Pendidik harus mampu memilih salah satu bagian penting dalam pembelajaran yaitu pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 6 dan 7 November 2018 pada peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur diperoleh fakta empiris sekolah SD Negeri 4 Metro Timur diketahui telah menggunakan kurikulum 2013. Selain itu diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang nilainya belum tuntas, hal tersebut dilihat dari nilai *MID* semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, dan proses pembelajarannya masih berpusat

pada pendidik (*teacher center*), peserta didik kelas V kurang aktif dalam berbicara dan berpendapat dalam proses pembelajaran, Peserta didik belum dibekali dengan kemampuan kerjasama dan tanggung jawab, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Di SD Negeri 4 Metro Timur Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang bervariasi seperti model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, sehingga hasil belajar yang dicapai peserta didik tergolong rendah dan masih belum maksimal, Salah satu model yang cocok untuk menangani permasalahan di atas adalah model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* karena selain menerapkan kerja sama antar peserta didik, model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* ini membuat peserta didik lebih memahami akan materi yang di berikan. Hal ini didukung oleh pendapat Rusman (2017: 309) kooperatif model *jigsaw* adalah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil. Fathurrohman (2015: 62) model pembelajaran tipe *jigsaw* peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan materi tersebut kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun social peserta didik dapat berkembang. Rendahnya hasil belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Nilai Ujian MID Semester Peserta didik Kelas V SDN 04 Metro Timur

No	KKM	Nilai	Kelas				Keterangan
			VA		VB		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1	75	≥ 75	18	56,25%	14	46,66%	Tuntas
2		0-74	14	43,75%	16	53,33%	Tidak tuntas
Jumlah			32	100%	30	100%	

Sumber : Wali Kelas VA dan VB SD Negeri 4 Metro Timur hasil nilai *Mid* semester ganjil.

Berdasarkan data nilai *MID* semester hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur di atas ada yang masih belum cukup baik, karena terdapat beberapa nilai peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, dapat dilihat dari data nilai *MID* kelas VA secara keseluruhan bahwa yang belum mencapai ketuntasan ada 14 peserta didik dan kelas VB ada 16 peserta didik.

Berkenaan dengan hal tersebut, upaya yang akan dilakukan peneliti yaitu menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* agar peserta didik dapat lebih aktif dan mampu meningkatkan pemahaman tentang apa yang dipelajari. Selain itu, pendidik dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk, belajar bersama-sama dan bekerja sama yang positif tanpa adanya persaingan satu sama lain, meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain. Peneliti memilih salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan, kerjasama diantara peserta didik secara berkelompok dan pemahaman pada pembelajaran tematik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran tipe *jigsaw*. selain dapat meningkatkan kerjasama diantara peserta didik secara berkelompok juga dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari pembelajaran tematik yang cenderung banyak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar tematik.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Peserta didik kurang aktif dalam berbicara dan berpendapat dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik belum dibekali dengan kemampuan kerjasama dan tanggung jawab.
5. Pendidik belum menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu pada penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* pada pembelajaran Tema 7 Pristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 1 Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* pada pembelajaran Tema 7 Pristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 1 Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada pembelajaran Tema 7 Pristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 1 Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini:

1. Peserta didik

Penerapan model *cooperative tipe jigsaw* pada pembelajaran tematik diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dan keaktifan peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pendidik tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran di kelas.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup Penelitian:

1. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen.
2. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.
3. Tempat penelitian dalam penelitian ini di SD Negeri 4 Metro Timur.
4. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan akibat adanya interaksi stimulus, respon, dan perilaku yang terjadi adanya latihan dan pengalaman. Para ahli mengemukakan definisi belajar sebagai landasan dalam proses melaksanakan pendidikan. Hamalik (2015: 36) belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modify or strenght of behavior throught experiencing*). Cronbach (dalam Rusman 2017: 77) berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience* (belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman)

Khuluqo (2017: 1) belajar merupakan suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut pengertian tersebut, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Berdasarkan uraian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah adanya interaksi atau stimulus, perilaku yg terjadi adanya aktivitas yang dilakukan individu guna memperoleh pengetahuan, keterampilan yang tidak tahu menjadi tahu dan tingkah laku atau kepribadian melalui interaksi dengan individu lain dan lingkungan.

b. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh dari sebuah penilaian. Peserta didik dianggap berhasil dalam belajar apabila telah berhasil mencapai tujuan tujuan pembelajaran yang ditetapkan pendidik. Sudjana (2016: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Rusman (2017: 129) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Bloom (dalam Sudjana 2016: 23) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: a) gerakan refleks, b) keterampilan gerakan dasar, c) kemampuan reseptual, d) keharmonisan atau ketepatan, e) gerakan keterampilan kompleks, f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Bloom (Ruby 2013) hasil belajar yang banyak disusun di sekolah, ternyata persentase terbanyak butir soal yang diajukan hanya meminta peserta didik untuk mengutarakan hapalan mereka. Konferensi tersebut merupakan lanjutan dari konferensi yang dilakukan pada tahun 1948. Hapalan sebenarnya merupakan tingkat terendah dalam kemampuan berpikir (*thinking behaviors*). Masih banyak level lain yang lebih tinggi yang harus dicapai agar proses pembelajaran dapat menghasilkan peserta didik yang kompeten di bidangnya tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi. Tujuan pendidikan ini oleh Bloom dibagi menjadi tiga ranah, yaitu :

1. Ranah Kognitif

Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu

terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain :

a. Pengetahuan (*Knowledge*) C1

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya: (a) pengetahuan tentang istilah; (b) pengetahuan tentang fakta khusus; (c) pengetahuan tentang konvensi; (d) pengetahuan tentang kecenderungan dan urutan; (e) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori; (f) pengetahuan tentang kriteria; dan (g) pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.

b. Pemahaman (*Comprehension*) C2

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk: (a) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain); (b) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi); (c) ekstrapolasi (memperpanjang/memperluas arti/memaknai data). Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran.

c. Penerapan (*Application*) C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.

d. Analisa (*Analysis*) C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (a) analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi); (b) analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan); (c) analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian/organisasi). Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.

e. Sintesis (*Synthesis*) C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa: (a) memproduksi komunikasi yang unik; (b) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh; dan (c) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.

f. Evaluasi (*Evaluation*) C6

Level ke-6 dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai 'manfaat' suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Ada dua bentuk tingkat (level) evaluasi menurut Bloom, yaitu: (a) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti

Internal: dan (2) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh:

Membandingkan hasil ujian peserta didik dengan kunci jawabanya.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks :

a. Penerimaan (*Receiving*) A1

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Dan kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.

b. Responsive (*Responding*) A2

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini peserta didik menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas.

c. Nilai yang dianut (*Value*) A3

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi "sikap dan apresiasi". Serta Kemampuan

menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan *Corporate Social Responsibility* sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.

d. Organisasi (*Organization*) A4

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Dan Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.

e. Karakterisasi (*characterization*) – A5

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Dan Kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan social. Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

a. Peniruan (P1)

Terjadi ketika peserta didik mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b. Manipulasi (P2)

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini peserta didik menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c. Ketetapan (P3)

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d. Artikulasi (P4)

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

e. Pengalamiahan (P5)

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom.

Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif. Revisi tersebut meliputi:

- 1) Perubahan kata kunci dari kata benda menjadi kata kerja untuk setiap level taksonomi.
- 2) Perubahan hampir terjadi pada semua level hierarkhis, namun urutan level masih sama yaitu dari urutan terendah hingga tertinggi.

Perubahan mendasar terletak pada level 5 dan 6. Perubahan perubahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pada level 1, *knowledge* diubah menjadi *remembering* (mengingat).
- b. Pada level 2, *comprehension* dipertegas menjadi *understanding* (memahami).

- c. Pada level 3, *application* diubah menjadi *applying* (menerapkan).
- d. Pada level 4, *analysis* menjadi *analyzing* (menganalisis).
- e. Pada level 5, *synthesis* dinaikkan levelnya menjadi level 6 tetapi dengan perubahan mendasar, yaitu *creating* (mencipta).
- f. Pada level 6, *Evaluation* turun posisinya menjadi level 5, dengan sebutan *evaluating* (menilai).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara menyeluruh baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap, kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Hingga saat ini ranah afektif dan psikomotorik belum mendapat perhatian. Ranah psikomotorik yang membutuhkan koordinasi jasmani yang lebih cepat dipraktekkan bukan dipelajari. Tingkah laku (*attitude*) juga faktor yang sulit diubah selama proses pembelajaran mungkin itulah alasan mengapa revisi baru dilakukan pada ranah kognitif yang difokuskan pada *knowledge*.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya, tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar

seseorang yaitu, kecerdasan/intelegensi, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor eksternal yaitu, keadaan lingkungan keluarga, keadaan lingkungan sekolah, dan keadaan lingkungan masyarakat.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Munadi (dalam Rusman 2017: 130) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu.

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi(IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan biasa mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat

berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan- tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor- faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya, tinggi rendahnya hasil belajar faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, kecerdasan/ intelegensi, bakat, minat, dan motivasi, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Susanto (2013: 18) pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik. Istilah pembelajaran masih tergolong baru, yang mulai populer semenjak lahirnya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan sekitar. Rusman (2017: 84) pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara langsung dengan menggunakan komponen yang berhubungan satu sama lain yakni: media, tujuan, materi, metode dengan menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

b. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran yang digunakan oleh pendidik demi tercapainya keberhasilan belajar peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai akan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah terwujud. Joyce dan Weil (dalam Rusman 2017: 244) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Dahlan (dalam Isjoni 2014: 49) model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas. Arends (dalam Fathurrohman 2015: 30) model

pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran *Cooperative Learning* sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Sanjaya (dalam Rusman 2017: 295) *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar peserta didik yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Isjoni (2014: 16) *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik,

terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pendidik dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Rusman (2017: 294) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Cooperative learning* adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik, pembelajaran bersama, kelompok-kelompok kecil anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif, dalam penerapan kooperatif dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama. Karakteristik model pembelajaran *cooperative* menurut Rusman (2017: 299) dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim
pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
2. Didasarkan pada manajemen *cooperative*
fungsi manajemen sebagai perencana melaksanakan bahwa pembelajaran kooperatif sesuai dengan perencanaan, fungsi sebagai organisasi adalah menunjukkan bahwa pembelajaran *cooperative* memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *cooperative* perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.
3. Kemauan untuk bekerja sama
keberhasilan pembelajaran *cooperative* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran *cooperative*.
4. Keterampilan bekerja sama
kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain.

Isjoni (2014: 62) ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

1. Setiap anggota memiliki peran dan tugas masing-masing.
2. Terjadi interaksi langsung antara peserta didik dengan peserta didik.
3. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya teman-teman sekelompoknya.
4. Pendidik membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan keterampilan interpersonal kelompok
5. Pendidik hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti menyimpulkan ciri ciri *cooperative learning* (1) adanya pembentukan kelompok, (2) tiap anggota kelompok memiliki peran dan tugas masing-masing, (3) terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik, dan (4) pendidik hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (5) kemampuan bekerja

sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

3. Tipe-tipe *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Isjoni (2014: 74) Jenis-jenis model pembelajaran *cooperative* adalah sebagai berikut.

- 1) *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)
Merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik kedalam kelompok heterogen (4-5 orang), yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.
- 2) Tari bambu
Tari bambu merupakan modifikasi lingkaran kecil lingkaran besar, karena keterbatasan ruang kelas.
- 3) *Jigsaw*
Pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.
- 4) *Teams Games Tournaments* (TGT)
TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban yang benar.
- 5) *Group Investigation* (GI)
Model ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi.
- 6) *Rotating Trio Exchange*
Pada model ini kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang siswa, kelas ditata sehingga setiap kelompok dapat melihat kelompok lainnya di kiri dan di kanannya, berkaitan pada setiap trio tersebut pertanyaan yang sama untuk didiskusikan.

7) *Group Resume*

Model ini akan menjadikan interaksi antar peserta didik lebih baik, kelas dibagi ke dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 6 orang peserta didik. Berikan penekanan bahwa mereka adalah kelompok yang bagus, baik bakat ataupun kemampuannya di kelas.

Trianto (2012: 67-83) terdapat 6 tipe dalam model pembelajaran

kooperatif adalah sebagai berikut.

- 1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*
Pembelajaran kooperatif tipe ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 sampai 5 orang peserta didik secara heterogen.
- 2) *Tim Ahli (Jigsaw)*
Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini membagi peserta didik ke dalam kelompok (tiap kelompok anggotanya sampai 6 orang) Setiap kelompok terdapat kelompok asal dan kelompok ahli.
- 3) *Investigasi*
Kelompok Penerapan tipe investigasi kelompok pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 sampai 6 peserta didik yang heterogen kelompok disini dapat dibentuk dengan pertimbangan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu.
- 4) *Think Pair Share (TPS)*
Strategi think-pair-share atau berpikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik.
- 5) *Numbered Head Together (NHT)*
Numbered Head Together atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.
- 6) *Teams Games Tournaments (TGT)*
Teams Games Tournaments merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki soal dan akan membuka kunci jawaban memberikan jawaban yang benar.

Berdasarkan tipe-tipe *cooperative learning* di atas, peneliti memilih

model kooperatif *jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan

salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini membagi peserta didik kedalam kelompok (tiap kelompok anggotanya sampai 6 orang) Setiap kelompok terdapat kelompok ahli dan asal.

C. Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

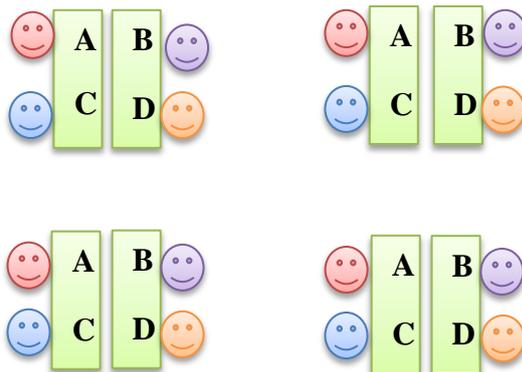
1. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Peneliti memilih menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dalam penelitian ini karena permasalahan yang telah dijelaskan di latar belakang. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik karena hanya terfokus pada pendidik dan peserta didik kurang aktif, oleh sebab itu peneliti tertarik memilih menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, model pembelajaran ini mengajarkan peserta didik untuk dapat aktif dan bertanggung jawab terhadap setiap tugas yang diberikan kepadanya.

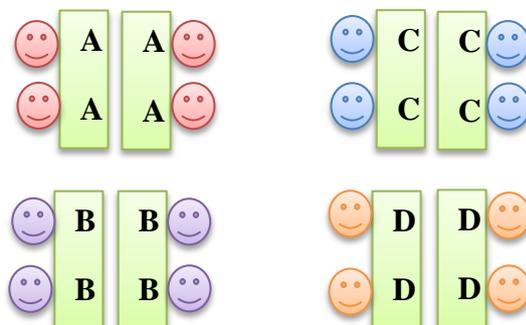
Isjoni (2014: 54) pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Huda (2014: 121) pembelajaran tipe *jigsaw* yaitu peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar

dibagiannya. Fathurrohman (2015: 63) model pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

KELOMPOK ASAL



KELOMPOK AHLI



Gambar 1 ilustrasi kelompok *jigsaw*
Sumber : Saefuddin (2014: 120)

Berdasarkan ilustrasi diatas, dalam pembelajaran *cooperative* tipe *jigsaw* dalam pengelompokannya peserta didik dikelompokkan menjadi kelompok asal, kemudian setiap kelompok diberikan topik yang berbeda untuk dipelajari. Peserta didik dari kelompok asal dengan topik yang sama dipertemukan dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut, kemudian kembali ke kelompok asal mereka masing-masing dan mengambil giliran untuk mengajari anggota kelompoknya tentang topik mereka.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dan memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan tugasnya. Peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

2. Langkah- langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah- langkah pelaksanaannya agar dapat dilakukan dengan baik. Huda (2014: 149) langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yaitu:

- 1) Pendidik membagi topik pelajaran menjadi empat bagian/ subtopik.
- 2) Sebelum subtopik itu diberikan, pendidik memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari ini.
- 3) Peserta didik dibagi dalam kelompok berempat.
- 4) Bagian/ sub topik pertama diberikan pada peserta didik /anggota 1, sedangkan peserta didik/anggota 2 menerima bagian/subtopik yang kedua. Demikian seterusnya.
- 5) Kemudian, peserta didik diminta membaca/mengerjakan bagian/subtopik mereka masing-masing.
- 6) Setelah selesai, peserta didik saling berdiskusi mengenal bagian/subtopik yang dibaca/dikerjakan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Pada kegiatan ini, peserta didik saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
- 7) Khusus untuk kegiatan membaca, pendidik dapat membagi bagian-bagian sebuah cerita yang belum utuh kepada masing-masing peserta didik. Peserta didik membaca bagian-bagian tersebut untuk memprediksikan apa yang dikisahkan dalam cerita tersebut.
- 8) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. Diskusi ini bisa dilakukan antar kelompok atau bersama seluruh peserta didik.

Rusman (2017: 308) Langkah- langkah dalam model pembelajaran tipe

jigsaw yaitu:

- 1) Peserta didik dikelompokkan dengan anggota 4- 6 orang.
- 2) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda.
- 3) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
- 5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 6) Pembahasan.
- 7) Penutup.

Hamdayama (2015: 88-89) langkah-langkah dalam penerapan

pembelajaran *cooperative* tipe *jigsaw* sebagai berikut.

- a. Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang.
- b. Tiap orang dalam kelompok diberi subtopik yang berbeda.

- c. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
- d. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua subtopik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
- e. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
- f. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kemali kekelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.
- g. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- h. Pendidik memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.
- i. Peserta didik memberikan tes individual atau kelompok yang mencakup semua topik.

Kurniasih dan Sani (2016: 27-28) langkah- langkah model *cooperative*

tipe *jigsaw* yaitu:

- a. Persiapan
Pendidik dapat menjabarkan isi topik secara umum, serta memotivasi peserta didik dan menjelaskan tujuan mempelajari topik yang akan dibahas.
- b. Penjelasan Materi
pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dibagi menjadi beberapa bagian pembelajaran tergantung pada banyak anggota dalam setiap kelompok serta banyaknya konsep materi pembelajaran yang ingin dicapai dan yang akan dipelajari oleh peserta didik.
- c. Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok asal dan ahli
Kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* beranggotakan 3-5 orang yang heterogen baik dari kemampuan akademis, jenis kelamin, maupun latar belakang sosialnya.
- d. Pendidik menentukan skor awal masing-masing kelompok
Skor awal merupakan skor rata-rata peserta didik yang diambil dari kuis atau nilai tertentu yang telah ditetapkan.
- e. Rencana kegiatan
 - 1) Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
 - 2) Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
 - 3) Peserta didik ahli kembali ke kelompok masing-masing untuk menjelaskan topik yang didiskusikannya.

- 4) Peserta didik mengerjakan tes individual atau kelompok mencakup semua topik.
 - 5) Pemberian penghargaan kelompok berupa skor individu dan skor kelompok atau menghargai prestasi kelompok.
- f. Melakukan evaluasi
- Dalam evaluasi ada tiga cara yang dapat dilakukan:
- 1) Mengerjakan kuis individual yang mencakup semua topik.
 - 2) Membuat laporan mandiri atau kelompok.
 - 3) Presentasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Rusman yaitu peserta didik dikelompokkan dengan anggota 4- 6 kelompok, tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda, anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai, tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, pembahasan, penutup.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kelemahan dalam proses penerapannya. Begitu pula pada model *cooperative learning* terdapat tipe *jigsaw* yang memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Huda (2014: 151) terdapat kelebihan dan kekurangan pada model tipe *jigsaw* yaitu, sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Memberikan kesempatan yang lebih besar kepada pendidik dan peserta didik dalam memberikan dan menerima materi pelajaran yang sedang disampaikan.
- 2) Pendidik dapat memberikan seluruh kreativitas kemampuan mengajar.

- 3) Peserta didik dapat lebih komunikatif dalam menyampaikan kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi.
- 4) Peserta didik dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari teman satu timnya.

Kelemahan:

- 1) Memerlukan persiapan yang lebih lama.
- 2) Memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari pendidik.

Rusman (2017: 309- 310) kelebihan dan kekurangan model tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Dapat memberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
- 2) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi.
- 3) Bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.
- 4) Dapat menyampaikan informasi kepada kelompok lain.
- 5) Meningkatkan hasil belajar.

Kelemahan:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Peserta didik yang pandai cenderung tidak mau disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

Hamdayama (2015: 89) kelebihan dan kelemahan model *cooperative tipe jigsaw* sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Mempermudah pekerjaan pendidik dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- 3) Metode pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Kelemahan:

- 1) Peserta didik yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 2) Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.

- 3) Peserta didik yang cerdas cenderung merasa bosan.
- 4) Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua.
- 5) Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- 6) Peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kurniasih dan Sani (2016: 25-26) kelebihan dan kelemahan model

cooperative tipe jigsaw sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Mempermudah pekerjaan pendidik dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- 3) Metode pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Kelemahan:

- 1) Peserta didik yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 2) Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- 3) Peserta didik yang cerdas cenderung merasa bosan.
- 4) Peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model tipe *jigsaw* tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga memiliki beberapa kelemahan.

Kelebihan dari model tipe *jigsaw* yaitu peserta didik dapat menguasai pelajaran yang disampaikan, Model ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran tipe *jigsaw* yaitu memerlukan waktu yang relatif lama tidak efektif untuk peserta didik yang banyak, memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari pendidik, memerlukan

persiapan yang lebih lama, dan peserta didik yang cerdas mendominasi tentang materi yang ada.

D. Pengertian Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran. Rusman (2017: 358) Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.

Martini (2018) tuntutan individu di Abad 21 harus memiliki kecakapan atau keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain, di dalam Direktorat Pembinaan Sekolah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) membahas masing masing kompetensi kecakapan Abad 21:.

1. Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*).
2. Komunikasi (*Communication*).

3. Kreatifitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*).
4. Kolaborasi (*Collaboration*).

Kecakapan abad 21 merupakan harapan yang ada di kurikulum 2013 walaupun sampai saat ini belum semua sekolah melaksanakan kurikulum 2013 tersebut karena masih banyak faktor yang mempengaruhi dalam pelaksanaannya. Dengan demikian tugas pendidik semakin berat jika pendidik tersebut tidak berkembang dalam dirinya karena tuntutan kita dalam mendidik harus disesuaikan dengan kebutuhan jaman, maka dari itu tidak hanya kecakapan peserta didik saja yang harus diterapkan tetapi kecakapan pendidikpun harus bisa dilaksanakan dengan baik, karena kecakapan seorang pendidik merupakan jalan kesuksesan bagi peserta didiknya, adapun kecakapan seorang pendidik di Abad 21 ini yang tertulis di dalam Direktorat Pembinaan Sekolah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) dituntut untuk memiliki kecakapan.

1. Mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan penilaian secara manual dan digital dengan mengintegrasikan berbagai alat dan sumber belajar yang relevan untuk mendorong peserta didik agar memiliki keterampilan berpikir lebih tinggi dan lebih kreatif.
2. Mampu memfasilitasi dan menginspirasi belajar dan kreatifitas.
3. peserta didik sesuai karakter kecakapan yang diperlukan (4K = 4C), yang dapat dilaksanakan antara lain dengan melibatkan peserta didik dalam menggali interkoneksi antara pengetahuan yang diperolehnya

dengan isu dunia nyata (*real world*), termasuk dalam penggunaan teknologi.

4. Merancang dan menyediakan alat evaluasi yang bervariasi sesuai tuntutan kompetensi, dan mengolahnya.
5. Menjadi model yang baik bagi peserta didik maupun teman sejawat dengan cara penggunaan teknologi yang tepat dalam proses belajar mengajar.
6. Berpartisipasi dalam masyarakat lokal dan global untuk meningkatkan pembelajaran, serta berkontribusi terhadap efektifitas dan pembaharuan diri terkait dengan profesi pendidik baik di sekolah maupun dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran, atau pembelajaran terpadu melalui tema. Pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien tuntutan individu di Abad 21 harus memiliki kecakapan atau keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain. kompetensi kecakapan Abad 21: (1) Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*) (2) Komunikasi (*Communication*) (3) Kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*) (4) Kolaborasi (*Collaboration*).

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran terpadu pada dasarnya menekankan keterlibatan langsung peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik sebagai pemeran utama dan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terpadu memiliki berbagai karakteristik. Rusman (2017: 362) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: 1) Berpusat pada peserta didik, 2) Memberikan pengalaman langsung 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas 4) Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran 5) Bersifat fleksibel 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

E. Hasil Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

- a. Judul jurnal penelitian Masruritonga, D. R. (2017) " *The Effect of Jigsaw Learning Strategy to Students' Civic Learning Outcomes in Grade V SDN 107403 Cinta Rakyat Academic Year 2016/2017*" Teknik analisis data digunakan perbandingan rata-rata dua sampel kelompok. Hasil dari penelitian yang *jigsaw* strategi belajar memiliki efek pada hasil belajar peserta didik kewarganegaraan. Pelaksanaan pretest dan postes *jigsaw* kelas ada adalah peningkatan hasil rata-rata peserta didik belajar kewarganegaraan yang 52,10 telah meningkat untuk 87,03, (2) ada

perbedaan hasil belajar peserta didik kewiraan yang menggunakan strategi *jigsaw* dengan konvensional strategi. Hasil pembelajaran peserta didik memiliki $t_{count} (3,799) > t_{table} (1,671)$ dan ekor $sig.2 (0,000) < \alpha = 0,05$ untuk membuktikan perbedaan peserta didik rata-rata hasil belajar.

- b. Judul jurnal penelitian Setianingrum (2016) “Pengaruh Penerapan Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Sabranglor”. Instrumen yang digunakan berupa soal dan lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N 2 Sabranglor Trucuk Klaten. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil selisih mean pretest-posttest kelompok eksperimen sebesar 20,95 dan mean pretest-posttest kelompok kontrol sebesar 16,60.
- c. Judul jurnal penelitian Nurfitriyanti (2017) “Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Matematika” diketahui pada peningkatan hasil belajar kelas eksperimen adalah 72,73 dan 79,60 hal ini terdapat peningkatan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen.
- d. Judul jurnal penelitian Rahmawati (2014) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegemaran” diketahui hasil belajar siswa meningkat dari 65,79 menjadi 97,37.
- e. Judul jurnal penelitian Rusmartini (2015) “Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe *Jigsaw* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan

Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Nambahrejo” diketahui rata- rata *pretest* dan *posttest* 62,58 dan 81,50.

- f. Judul jurnal penelitiin Patrisia (2014)” Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD I Dolumolo Tahun Pelajaran 2013/2014” diketahui $t_{hitung} = 2,339 > 0,023$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari kesimpulan tersebut berarti hipotesis penelitian diterima yaitu ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
- g. Judul jurnal penelitian Lestari (2014) “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kuta Bandung” yaitu data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji-t, berdasarkan taraf signifikan 5% dan $dk = 74$ ($t_{hitung} = 6.433 > t_{tabel} = 2,000$) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar melalui model kooperatif tipe *jigsaw*.
- h. Judul jurnal penelitian Suprihatin (2017) “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa” hai ini dapat dilihat dari uji hipotesis menghasilkan $t_{hitung} = 8,97$ dan $t_{tabel} = 2,020$ yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar.
- i. Judul jurnal penelitian Elyawati (2018) “Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri Cikijing III Kecamatan Kecamatan Cikijing

Kabupaten Majelengka” menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikijing III dengan katagori sangat baik. Pembelajaran dengan menggunakn pembelajaran kooperatif tipe jigsaw perlu dipertimbangkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkkn hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw* dan peserta didik yang tidak menggunakan pembelajaran model *jigsaw*.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran *jigsaw* yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada mata pelajaran dan kelas yang di gunakan ada yang sama dan ada yang berbeda dengan yang peneliti gunakan.

F. Kerangka Pikir

1. Kerangka Pikir

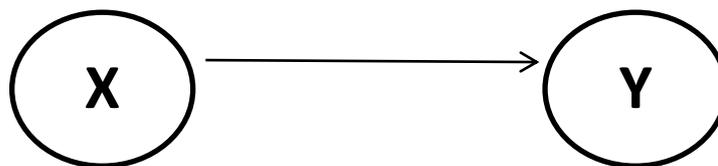
Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel- variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2016: 60) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Peran pendidik sangat penting dalam proses pembelajaran. Pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada umumnya pendidik, dalam proses pembelajarannya masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) karena mudah dilakukan dan cepat. Hal tersebut menimbulkan peserta didik kurang aktif dalam berbicara dan berpendapat dalam proses pembelajaran. Penyebab lain yang membuat rendahnya hasil belajar diduga disebabkan oleh dalam diri peserta didik belum dibekali dengan kemampuan kerjasama dan tanggung jawab, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Berdasarkan alasan tersebut, maka perlu diberikan suatu model pembelajaran alternatif untuk mengetahui hasil belajar tematik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*.

Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* yang dilakukan peserta didik belajar dalam kelompok secara heterogen dan bekerja sama, saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Hal tersebut bertujuan untuk memunculkan keterampilan sosial yaitu mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Harapannya peserta didik dapat belajar bekerja sama menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Adapun pola pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Pola Kerangka Pikir

Sumber : sugiyono (2016: 66)

Keterangan

X (variabel bebas) = model pembelajaran *cooperatife* tipe *jigsaw*

Y (variabel Terikat) = Hasil Belajar Tematik

Alur kerangka pikir pada gambar di atas dapat dideskripsikan bahwa model tipe *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai pelajaran Tematik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir.

Sugiyono (2016: 64) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model

Cooperative Learning Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

Hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur”.

III. METODE PENELITIAN

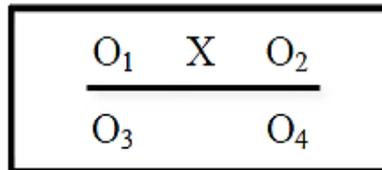
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2016: 72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Objek penelitian ini adalah pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *Quasi Experimental Design*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental Design*. Pemilihan penggunaan *quasi experimental design* ini didasari karena sulitnya mengontrol semua variabel-variabel luar yang ikut mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak

mendapat perlakuan. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Menurut Sugiyono (2016: 116) bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3 Desain Eksperimen

Keterangan:

X : Perlakuan pengaruh model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

O_1 : *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O_2 : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O_3 : *Pretest* pada kelompok kontrol

O_4 : *Posttest* pada kelompok kontrol

Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai ($O_2 - O_4$) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diperlakukan apapun.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu, (1) tahap persiapan , (2) tahap pelaksanaan , dan (3) tahap akhir penelitian.

a. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam persiapan antara lain:

1. Melakukan penelitian pendahuluan ke SD yang akan diteliti.

2. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di SD Negeri 4 Metro Timur.
3. Menyusun instrumen penelitian.
4. Instrumen penelitian berupa soal tes pilihan jamak sebanyak 40 soal.
5. Melakukan uji coba instrumen penelitian di kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat.
6. Melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan *microsoft excel 2010*.
7. Setelah diuji validitas dan uji reliabilitas terdapat 20 soal yang valid.
8. Soal tersebut dijadikan soal *pretest* dan *posttest*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian meliputi:

1. Memberikan *pretest* di kelas VB SD Negeri 4 Metro Timur.
2. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu kelas VB SD Negeri 4 Metro Timur dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan langkah-langkah sebagai berikut.
 - a. Peserta didik dikelompokkan dengan anggota 4- 6 orang.
 - b. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda.
 - c. Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
 - d. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
 - e. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.

f. Pembahasan.

g. Penutup.

9. Memberikan *posttest* dikelas VB SD Negeri 4 Metro Timur sebagai kelas eksperimen.

Sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

1. Memberikan *pretest* di kelas VA SD Negeri 4 Metro Timur.
2. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan metode pembelajaran yang biasa dilakukan oleh pendidik.
3. Memberikan *posttest* di kelas VA SD Negeri 4 Metro Timur sebagai kelas kontrol.

c. Tahap Akhir Penelitian

Tahap akhir penelitian:

1. Mencari rata-rata (*mean*) kedua kelompok antara *pretest* dan *posttest*.
2. Menggunakan statistik mencari pengaruh hasil penelitian, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Timur Jln. Jendral AH Nasution, Yosodadi tahun ajaran 2018/2019.

2) Waktu Penelitian

- 3) Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

D. Populasi dan Sampel Penelitian.

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2016: 117). Adapun populasi peneliti adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur. Dengan data peserta didik sebagai berikut.

Tabel. 2 Peserta didik V

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VA	32
VB	30
VC	32
Jumlah	94

Sumber : Tata Usaha Sekolah

Berdasarkan uraian dari para ahli maka, peneliti menyimpulkan bahwa populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur yang berjumlah 94 peserta didik yang terdiri dari kelas VA yang berjumlah 32 peserta didik, kelas VB yang berjumlah peserta didik 30, dan VC 32 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan salah satu unsur dari populasi yang hendak dijadikan suatu objek penelitian. Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau keadaan tertentu yang akan diteliti Sugiyono (2016: 118) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya dana. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability* sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis sampling yang diambil dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Teknik pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan sampling *purposive*.

Sugiyono (2016: 85) sampling *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V B dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Mengapa peneliti memilih kelas VB sebagai kelas eksperimen , karena persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas VB lebih rendah di bandingkan dengan kelas VA. KKM kelas 75 namun jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas kelas VB hanya 14 peserta didik dibandingkan dengan kelas VA sebanyak 18 peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian

pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas (variabel *independen*) dan variabel terikat (variabel *dependen*).

a. Variabel *Independen*

Variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* (X). Variabel independen ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b. Variabel *Dependen*

Variabel dependen atau variabel terikat disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik (Y). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Berdasarkan uraian diatas, hubungan variabel *independen* dan variabel dependen merupakan hubungan kausal. Hubungan yang sifatnya sebab-akibat, artinya keadaan satu variabel dipengaruhi oleh dua variabel lain.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

1) **Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw***

Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dan memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan tugasnya. Peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

2) **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara menyeluruh baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap, kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Hingga saat ini ranah afektif dan psikomotorik belum mendapat perhatian. Ranah psikomotorik yang membutuhkan koordinasi ja smani yang lebih cepat dipraktekkan bukan dipelajari. Tingkah laku (*attitude*) juga faktor yang sulit diubah selama proses pembelajaran mungkin itulah alasan mengapa revisi baru dilakukan pada ranah kognitif yang difokuskan pada *knowledge*.

2. **Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Definisi operasional memberikan

penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian.

Berikut ini akan diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

a. Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dan memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan tugasnya. Peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli.

Penerapan *jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar dibagiannya.

Tahapan pembelajaran model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* diawali dengan (1) Peserta didik dikelompokkan dengan anggota 4-6 orang, (2) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda, (3) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), (4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, (5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, (6) Pembahasan, (7) Penutup.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara menyeluruh baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap,

kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Hingga saat ini ranah afektif dan psikomotorik belum mendapat perhatian. Ranah psikomotorik yang membutuhkan koordinasi jasmani yang lebih cepat dipraktikkan bukan dipelajari. Tingkah laku (*attitude*) juga faktor yang sulit diubah selama proses pembelajaran mungkin itulah alasan mengapa revisi baru dilakukan pada ranah kognitif yang difokuskan pada *knowledge*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Non tes

1) Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Sugiyono (2016: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia dan responden yang terlalu besar. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *jigsaw*. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Riduwan (2013: 76) observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Sugiyono (2016: 205) observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data pendukung untuk mendapatkan data awal. Fathoni (2005: 112) dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan- catatan mengenai data pribadi responden. Riduwan (2013: 77) dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku- buku yang relevan, peraturan- peraturan, laporan kegiatan, foto- foto, film, dokumen, data yang relevan penelitian.

2. Instrumen Tes

Kasmadi (2014: 69) tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban testi sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok.

Dalam proses pembelajaran, tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Bentuk tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 item dan apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100.

Tabel 3. Kisi- kisi dan Hasil Uji Validitas Instrument Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal			
			Sebelum Valid	Valid	Digunakan	Baru
Bahasa Indonesia 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara tertulis menggunakan aspek: 5W+ 1H	3.5.1 Menyebutkan informasi penting menggunakan aspek 5W+1H berkaitan dengan kronologi peristiwa kedatangan bangsa barat	C1	1, 2, 3	3	3	1
	3.5.2 Menjelaskan isi teks yang berkaitan dengan peristiwa kedatangan bangsa barat secara tepat menggunakan aspek 5W+1H	C2	4,5,6	4,5	4,5	2,3
4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Membuat ringkasan isi informasi penting dari teks narasi sejarah	P2	7,8,9	8	8	4
	4.5.2 menganalisis pemaparan informasi teks narasi penjajahan bangsa barat dengan menggunakan aspek 5W+1H	C4	10,11,12	11	11	5

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal			
			Sebelum Valid	Valid	Digunakan	Baru
IPS 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.4. mengemukakan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia	C2	13,14,15	13,15	13,15	6,7
	3.4.2 menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan kedaulatannya	C2	16,17,18	17,18	17,18	8,9
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menentukan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan upaya Indonesia mempertahankan kedaulatannya	C3	19,20,39	20,39	20,39	10,20
	4.4.2 menemukan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam upaya bangsa Indonesia mempertahankan kedaulatannya	C4	21,22,23	21,22	21,22	11,12

Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal			
			Sebelum Valid	Valid	Digunakan	Baru
IPA 3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 menunjukkan pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan perubahan zat	C2	24,25,26,27	25,27	25,27	13,14
	3.7.2 menyebutkan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas	C1	28,29,30,31	28,30	28,30	15,16
	4.7.1 menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)	C2	32,33,34,35	32,35	32,35	17,18
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.2 menerapkan hasil percobaan pengaruh kalor terhadap benda	C4	36,37,38,40	37	37	19

3. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik soal tes ini terlebih dahulu dilakukan uji coba Instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas V di sekolah lain yang memiliki standar KKM sebesar 75. Uji coba dilakukan di SD Negeri 1 Metro Barat.

1. Uji Prasyarat Instrumen

1) Validitas

Sebelum instrumen tes diberikan kepada subjek penelitian terlebih

dahulu instrumen diuji kevalidannya. Yusuf (2014: 234) validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah langkah sebagai berikut :

- a) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
- b) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- c) Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan kelas lain sebagai uji validitas konstruksi.

Rumus yang digunakan mengukur tingkat validitas soal, adalah rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel* 2010, rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = rata-rata subjek yang menjawab benar item yang dicari

M_t = rata-rata skor total

S_t = standar deviasi dari skor total (Simp. Baku)

p = proporsi subjek yang menjawab benar item

q = ($q = 1-p$) proporsi subjek yang menjawab salah

(Sumber: Arikunto, 2010 : 79)

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Adapun hasil analisis pengambilan butir soal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Validitas

Validitas soal tes kognitif (pilihan jamak) dilakukan uji coba dengan jumlah responden 18 peserta didik. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 40 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, berbantuan *Microsoft excel 2010*. Dari hasil analisis tersebut, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 20 butir soal (lampiran 11 halaman 125). Skor 1 jika jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah.

Tabel 5. Hasil Analisis Validitas Tes

No Item		Nilai Validitas	Kriteria	No Item		Nilai Validitas	Kriteria
Lama	Baru			Lama	Baru		
1		0,323	Drop	21	11	0,675	Valid
2		0,382	Drop	22	12	0,532	Valid
3	1	0,66	Valid	23		-0,008	Drop
4	2	0,514	Valid	24		0,084	Drop
5	3	0,502	Valid	25	13	0,544	Valid
6		0,170	Drop	26		0,441	Drop
7		0,260	Drop	27	14	0,532	Valid
8	4	0,520	Valid	28	15	0,513	Valid
9		0,217	Drop	29		-0,268	Drop
10		0,152	Drop	30	16	0,620	Valid
11	5	0,514	Valid	31		0,260	Drop
12		0,126	Drop	32	17	0,588	Valid
13	6	0,608	Valid	33		0,360	Drop
14		0,000	Drop	34		0,050	Drop
15	7	0,641	Valid	35	18	0,568	Valid
16		0,373	Drop	36		0,235	Drop
17	8	0,490	Valid	37	19	0,490	Valid
18	9	0,566	Valid	38		0,056	Drop
19		0,448	Drop	39	20	0,722	Valid
20	10	0,604	Valid	40		0,333	Drop

Berdasarkan tabel 8. Dapat diketahui jumlah soal yang valid sebanyak 20 butir soal yang valid digunakan 20 butir soal untuk *pretest* dan *posttest*. Berikut tabel kisi- kisi dan hasil uji validitas instrument tes.

2) Reliabilitas

Setelah menguji validitas instrumen selanjutnya yaitu mengukur tingkat reliabilitas instrumen. Yusuf (2014: 242) reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan pada waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan pada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Rumus untuk mengukur reliabilitas soal tes pilihan jamak dengan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proposi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proposi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

n = banyaknya/ jumlah item

S^2 = varians

(sumber: Arikunto 2010 :100)

Tabel 6. Koefisien Reliabilitas KR 20

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, 2010: 276)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak reliabel.

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 21 soal, dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan program *Ms. Excel 2010*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,94$ diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat kuat sehingga soal tersebut dapat dipergunakan dalam penelitian ini (lampiran 12 halaman 127)

G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Menghitung *N-Gain*

N-Gain digunakan untuk menentukan kriteria soal test. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *pretest* dengan *posttest* dibagi oleh skor maksimum dikurang skor *pretest*. Persamaan tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - s_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan :

$G = N-Gain$

S_{post} = skor *posttest*

S_{pre} = skor *pretest*

S_{max} = Skor Maximum

Dari hasil perhitungan *N-Gain* di atas, kemudian dapat dikategorikan sebagai nilai tinggi, sedang, dan rendah dengan masing-masing interval sebagai berikut:

Tabel 7. Klasifikasi *N-Gain*

No	Nilai <i>N-Gain</i>	Keterangan
1	>0,7	Tinggi
2	0,3 – 0,7	Sedang
3	<0,3	Rendah

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, uji *liliefors*, dengan teknik *kolmogorov-smirnov*, dan program SPSS 23. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan program SPSS 23 untuk melakukan uji normalitas data. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Chi kuadrat.

1) Rumusan hipotesis:

H_0 : Data tidak berdistribusi normal

H_a : Data berdistribusi normal

2) Pengujian dengan rumus *Chi Kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 : Chi Kuadrat

f_0 : Frekuensi yang diperoleh

f_h : Frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno, 2017:71)

- 3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Berikut langkah-langkah yang digunakan untuk uji homogenitas.

- a) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat:

H_a = ada persamaan varian dari beberapa kelompok data.

H_o = Tidak ada persamaan varian dari beberapa kelompok data.

- b) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- c) Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Sumber : Muncarno (2017: 65)

- d) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen , sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

3. Analisis Data Kuantitatif

a) Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Menghitung nilai hasil belajar peserta didik ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NS = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NS : nilai yang diperoleh peserta didik (nilai yang dicari)

R : jumlah skor/item yang dijawab benar

SM : skor maksimum dari tes

100 : bilangan tetap

(Sumber: Arikunto 2010: 236)

b) Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung

dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai yang diperoleh peserta didik

$\sum N$: jumlah peserta didik

(Sumber: Arikunto 2010: 264)

c) Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Secara

Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara

klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100 \%$$

(Sumber: Aqib, dkk., 2010: 41)

d) Uji Hipotesis

Jika sampel atau data dari populasi yang berdistribusi normal maka

uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh X

(model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*) terhadap Y (hasil belajar

tematik) maka diadakan uji kesamaan rata-rata.

Rumusan Hipotesis:

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* terhadap hasil belajar Tematik peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.

Rumus Statistik:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

Sumber : Muncarno (2017: 63)

Berdasarkan rumus di atas, diterapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha =$

0,05 maka kaidah keputusan yaitu: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a

diterima, sedangkan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Apabila H_a

diterima berarti ada pengaruh yang positif dan signifikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur. Adanya pengaruh yang signifikan ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 3,57 > t_{tabel} = 2,00$ (dengan $\alpha = 0,05$). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik pada hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

1. Peserta Didik

Pada proses pembelajaran hendaknya peserta didik harus lebih aktif, lebih mengembangkan sikap kerja sama, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan agar dapat hasil belajar yang maksimal. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat diterapkan untuk dapat menarik minat peserta didik dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tematik.

2. Pendidik

Persiapan pendidik dalam pembelajaran perlu ditingkatkan, agar pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai rencana dan hendaknya pendidik benar-benar memantau kesulitan belajar peserta didik. Pendidik seharusnya menjelaskan model pembelajaran tipe *jigsaw* ini terlebih dahulu kepada peserta didik sebelum menerapkannya, supaya peserta didik tidak bingung. Pendidik sebaiknya selalu memotivasi terhadap respon peserta didik agar lebih giat belajar sehingga proses pembelajaran lebih optimal.

3. Sekolah

Sekolah mendukung dan memfasilitasi penerapan model *cooperative Learning* tipe *jigsaw*, dengan demikian dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang ingin menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali cara penerapannya dan instrumen penelitian yang digunakan. Selain itu, materi harus disiapkan dengan sebaik dan karakteristik peserta didik yang akan diterapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan dalam penelitian ini dapat diminalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Elyawati. (2018). Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri Cikijing III Kecamatan Kecamatan Cikijing Kabupaten Majelengka. *Cakrawala Pendas*. 4: 66-73.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Hendrik arum lamba dkk. Penerapan Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Letawa Kecamatan Sarjo. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 3: 84-94.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Isjoni. 2014. *Cooperatife Learning*. Alfabeta, Bandung.
- Jihad, Haris. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Kasmadi, Suraniah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Jakarta.
- Khuluqo, El Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Pusta Belajar, Yogyakarta.

- Kurniasih dan Sani, Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena, Jakarta.
- Lestari, Yanti. 2016. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kuta Bandung. Kuta Badung. *Jurnal Mimbar PGSD*. 2: 32-37.
- Martini. 2018. Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 6: 248-254.
- Masruritonga, D. R. (2017). The Effect Jigsaw Learning Strategy to Students Civic Learning Outcomes in Grade V SDN 107403 Cinta Rakyat Academic Year 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 5: 64-65.
- Muncarno, 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Media Akademi, Yogyakarta.
- Nurfitriyanti. 2017. Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 2: 153-162.
- Patrisia, Maria. 2014. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD I Dolumolo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2: 13-21.
- Rahmawati, Nurul. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegemaran. *JPGSD*. 2: 1-6.
- Riduwan, 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula*. Alfabeta, Bandung.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama, Jakarta.
- Rusmartini. 2015. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Nambahrejo. *Cakrawala Pendas*. 4: 95-105.
- Saefuddin, Asis. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sari, Kartika. (2015). Pengaruh Metode Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas III. Gandok Bantul. (Skripsi). Universitas PGRI Madiun Gondok Bantul, Yogyakarta.

- Setianingrum. 2016. Pengaruh Penerapan Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 2 Sabranglor. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1: 1670-1677.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatin. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *Promosi*. 5: 84-94.
- Suryosubroto. 2009. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* Prenadamedia Group, Jakarta.
- Syaiful, sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran. Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembengunan Nasional*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Agama, Jakarta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Uno, Hamzah. 2006. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar yang Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara, Gorontalo.
- Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Prenada Media Group, Jakarta.