

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW
BERBANTUAN MEDIA *MYSTERY BOX* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 1 METRO BARAT**

(Skripsi)

Oleh

**INTAN DEWI PANGESTIKA
2013053183**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA *MYSTERY BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 METRO BARAT

Oleh

INTAN DEWI PANGESTIKA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB dengan jumlah 30 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil uji regresi linier ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

Kata kunci: *cooperative learning* tipe jigsaw, hasil belajar, IPS

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE JIGSAW TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED WITH MYSTERY BOX MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF IPS CLASS V STUDENTS SD NEGERI 1 METRO BARAT

By

INTAN DEWI PANGESTIKA

The problem of this research is the low social studies learning outcomes of class V students of Elementary School 1 Metro Barat. This study aims to determine the influence of using the jigsaw type cooperative learning model assisted by mystery box media on students' social studies learning outcomes. The type of research used is quantitative research with the Quasi Experimental Design research method. The samples in this study were VA and VB class students with a total of 30 students. Data collection techniques in this study using tests and non-tests. Data analysis techniques using simple linear regression. The results of this linear regression test prove that there is a significant effect of the application of the use jigsaw type cooperative learning model assisted by mystery box media on the social studies learning outcomes of class V students at SD Negeri 1 Metro Barat.

Keywords: jigsaw type cooperative learning, learning outcomes, IPS

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW
BERBANTUAN MEDIA *MYSTERY BOX* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 1 METRO BARAT**

Oleh

INTAN DEWI PANGESTIKA

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapat Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA MYSTERY BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 METRO BARAT**

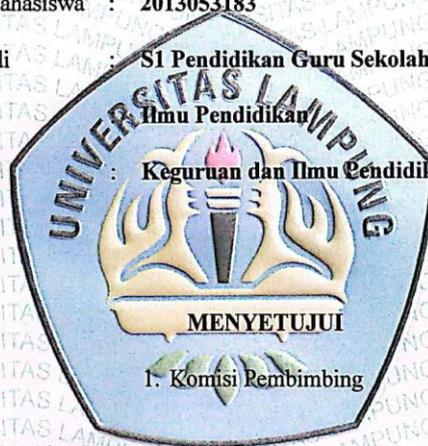
Nama Mahasiswa : **Antan Dewi Pangestika**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053183**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Darsono, M.Pd.
NIK 232109541016101

Dr. Handoko, S.T., M.Pd.
NIK 232111860515101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Darsono, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Handoko, S.T., M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Rapani, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sunyono, M.Si
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Mei 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Intan Dewi Pangestika
NPM : 2013053183
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat” tersebut adalah 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 dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan berlaku.

Metro, 20 Mei 2024
Yang membuat pernyataan



Intan Dewi Pangestika
NPM 2013053183

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Intan Dewi Pangestika, lahir di Lampung Tengah pada tanggal 02 Juli 2002. Peneliti merupakan anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Aris Supangat dan Ibu Jamilah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Adipuro, Kecamatan Trimurjo, Kabupaten Lampung Tengah lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 9 Metro, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 3 Metro, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

MOTTO

“..., jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Q.S. Al-Baqarah: 153)

“Sekalipun kamu tidak percaya diri, kamu tetap orang yang berharga”

(Lee Haechan)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Puji Syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Subhanahu Wa Ta'ala berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan kepada:

Ayahku tercinta Aris Supangat dan ibuku tercinta Jamilah, terima kasih atas semua yang telah ayah dan ibu berikan dengan ikhlas, semua doa, usaha, perhatian, kasih sayang dan dukungan moral terbaik yang diberikan untukku dengan sepenuh ini.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan segala limpahan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat”, sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,IPM., M.Si., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi dan membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag,M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M. Pd., Plt Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.

5. Bapak Dr. Darsono, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan bijaksana dan penuh kesabaran serta memberikan banyak motivasi dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Handoko, S.T, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan nasihat untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu dosen dan tenaga kerja kependidikan Program Studi PGSD Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa.
9. Kepala SD Negeri 1 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
12. Kepala SD Negeri 8 Metro Barat yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian.
13. Seluruh pendidik, peserta didik, dan staf SD Negeri 8 Metro Barat yang telah ikut andil demi terlaksananya penelitian ini.
14. Sahabat karib: Cindy, Resti, Antika, dan Disya, terima kasih selalu ada memberi bantuan, dukungan, nasihat dan doa selama ini.
15. Teman-teman KKN rumah Ibu Hel: Antika, Rita, dan Elysia terima kasih selalu ada membantu, memotivasi, menasehati, dan senantiasa menyemangati selama ini.
16. Zahra, Winda, Elmi, Lita, Anggun, Morisa, Nisa, Rahma, Riris, terimakasih selalau memberikan semangat dan doa selama ini.

17. Rekan-rekan mahasiswa Program studi PGSD Angkatan 2020 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan, nasihat, dan motivasi selama ini.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melindungi dan membalas semua kebaikan, bantuan, dan support yang semua pihak berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca.

Metro, 20 Mei 2024
Peneliti

Intan Dewi Pangestika
NPM 2013053183

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Teori Belajar	9
c. Tujuan Belajar	11
d. Prinsip-prinsip Belajar	11
2.1.2 Hasil Belajar	12
2.1.3 Pembelajaran	13
2.1.4 Pembelajaran IPS.....	14
a. Pengertian Pembelajaran IPS	14
b. Tujuan Pembelajaran IPS	15
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	16
c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif	17
d. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif	17
2.1.6 Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	18
a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	18
b. Langkah-langkah Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Jigsaw	20
2.1.7 Media Pembelajaran	21

a. Pengertian Media dalam Pembelajaran	21
b. Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	22
2.1.8 Media <i>Mystery Box</i>	23
2.2 Penelitian yang Relevan	24
2.3 Kerangka Pikir.....	25
2.4 Hipotesis	26

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian	27
3.1.1 Jenis Penelitian	27
3.1.2 Desain Penelitian	27
3.2 Setting Penelitian.....	28
3.3 Prosedur Penelitian.....	28
3.4 Populasi dan Sampel	29
3.4.1 Populasi	29
3.4.2 Sampel	29
3.5 Variabel Penelitian	30
3.5.1 Variabel Independen.....	30
3.5.2 Variabel Dependen	30
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	30
3.6.1 Definisi Konseptual	30
3.6.2 Definisi Operasional	31
3.7 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7.1 Tes	33
3.7.2 Non Tes.....	33
a. Observasi	33
b. Wawancara	33
c. Dokumentasi.....	33
3.8 Instrumen Penelitian.....	34
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes	34
3.9.1 Uji Validitas.....	34
3.9.2 Uji Reliabilitas	36
3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	38
3.10.1 Uji Prasyarat Analisis Data	38
a. Uji Normalitas	38
b. Uji Homogenitas.....	38
c. Uji Linieritas.....	39
3.10.2 Uji Hipotesis	39

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Visi dan Misi SD Negeri 1 Metro Barat	42
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	43
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian	44
4.1.4 Analisis Data Penelitian.....	45
4.2 Pembahasan	53
4.3 Keterbatasan Penelitian	56

V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Ulangan Harian IPS Peserta didik	3
2. Desain Penelitian	28
3. Jumlah Peserta didik	29
4. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	35
5. Uji Validitas Instrumen Tes	35
6. Koefisien Reliabilitas	36
7. Uji Reliabilitas Instrumen Tes	37
8. Jadwal Pertemuan Kelas	44
9. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
10. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> V A	45
11. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> VA	46
12. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> VB	47
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> VB	48
14. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	26
2. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kelas VA	46
3. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Kelas VA.....	47
4. Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kelas VB.....	48
5. Grafik Hasil <i>Posttest</i> Kelas VB	49
6. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VA.....	50
7. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VB	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
DOKUMEN SURAT-SURAT	
1. Surat Penelitian Pendahuluan	65
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	66
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	67
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	68
5. Surat Izin Penelitian.....	69
6. Surat Balasan Penelitian	70
7. Surat Validasi Instrumen Tes	71
INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	
8. Kisi-kisi Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	73
9. Kisi-kisi Soal Tes	74
10. RPP	76
11. Soal (yang dipakai) dan Kunci Jawaban.....	95
12. Lembar Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas VA	99
13. Lembar Jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik kelas VB	100
14. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VA	101
15. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas VB	103
16. Rubrik Penilaian Model Jigsaw	105
17. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Jigsaw.....	106
18. Persentase Rata-rata Keterlaksanaan Sintak Jigsaw	115

DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

19. Perhitungan Uji Validitas	117
20. Perhitungan Uji Reliabilitas	118

HASIL PENELITIAN

21. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	120
22. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas VA.....	121
23. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas VA	125
24. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas VB	128
25. Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas VB.....	131
26. Perhitungan Uji Homogenitas.....	134
27. Perhitungan Uji Linearitas	135
28. Uji Hipotesis	136
29. Uji T	139

TABEL-TABEL STATISTIK

30. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	141
31. Tabel Nilai-nilai <i>Chi Kuadrat</i>	142
32. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	143
33. Tabel Distribusi F.....	144

DOKUMENTASI PENELITIAN

34. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	146
--	-----

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang tidak pernah putus dari kehidupan manusia dan akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, memberikan tantangan baru bagi kehidupan manusia diberbagai aspek kehidupan. Dunia pendidikan dihadapkan dengan berbagai tantangan, terkait dengan peningkatan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang baik akan menghasilkan manusia yang berkualitas, yang mampu mewujudkan cita-citanya dan memperoleh pengetahuan yang luas serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Pasal 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam sebuah pendidikan yang meliputi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam pendidikan, pendidik merupakan aspek penting pada proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik, serta metode pembelajaran yang tepat. Pendidik perlu memiliki keterampilan dalam mengajar, salah satunya adalah dalam menentukan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pendidik merupakan motivator

sekaligus pembimbing bagi peserta didik saat proses pembelajaran di kelas, pendidik jugalah yang menciptakan kondisi ruang kelas menjadi nyaman, kondusif serta menyenangkan agar peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Daryanti, 2020).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi pendidik dan peserta didik yang muncul akan memengaruhi peningkatan penguasaan konsep materi sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik memahami karakteristik peserta didik dengan mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hardini, 2018). Dalam pembelajaran seorang pendidik seharusnya dapat menerapkan model yang cocok dalam proses pembelajaran untuk memancing partisipasi belajar peserta didik, karena model yang digunakan pendidik akan berdampak terhadap proses pembelajarannya (Efendi, 2019).

Pemilihan model ini dipengaruhi oleh karakteristik materi yang akan diajarkan dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Salah satu pembelajaran di sekolah yang perlu menekankan pada keaktifan peserta didik adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah disiplin ilmu yang membahas hubungan manusia dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik, mengembangkan diri sesuai bakat dan minat, kemampuan dan lingkungannya. IPS merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, karena cakupan materi IPS yang luas dan peserta didik dituntut untuk mempelajari semuanya. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa terbebani. Peserta didik menjadi tidak semangat, merasa jenuh, bosan, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan pendidik pada tanggal 25 September 2023, yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Barat dapat diperoleh informasi bahwa hasil

belajar IPS peserta didik kelas V masih rendah, hal tersebut ditunjukkan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik yang terlihat kurang aktif saat proses pembelajaran. Kurang aktifnya peserta didik disebabkan penggunaan model dalam pembelajaran yang masih kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit untuk menerima materi yang disampaikan. Pendidik masih menerapkan metode ceramah dan pembelajaran yang berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran, hal tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Berikut persentase ketuntasan ulangan harian IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

Tabel 1. Persentase ketuntasan ulangan harian IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Kelas	KKM	Jumlah peserta didik (orang)	Peserta didik tuntas	Peserta didik belum tuntas	Persentase peserta didik tuntas (%)	Persentase peserta didik belum tuntas (%)
V A	≥ 75	18	7	11	38,9	61,1
V B	≥ 75	12	5	7	41,7	58,3
Jumlah		30	13	17	43,3	56,7

(Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat)

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa nilai peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Dari seluruh peserta didik kelas V A yang berjumlah 18 peserta didik, hanya ada 7 peserta didik atau 38,9% yang telah mencapai KKM dan 11 peserta didik atau 61,1% yang belum mencapai KKM. Kelas V B dengan jumlah 12 peserta didik, hanya ada 5 peserta didik atau 41,7% yang telah mencapai KKM dan 7 peserta didik atau 58,3% yang belum mencapai KKM.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memperbaiki proses dan metode pada pembelajaran IPS, salah satunya yaitu dengan mengubah model pembelajaran yang bersifat fleksibel (tidak kaku dan tidak monoton), sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS maupun

pembelajaran lainnya. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw, model pembelajaran ini mengutamakan keterlibatan peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan dituntut untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model *cooperative learning* tipe jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson. Model pembelajaran tipe jigsaw ini merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara membagi peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen, peserta didik saling bekerja sama dan bertanggung jawab secara mandiri. Dengan demikian, penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw, peserta didik akan belajar bekerja sama, berkolaborasi, bertanggung jawab, dan menguasai materi (Rahayu, 2021). Melalui model *cooperative learning* tipe jigsaw, peserta didik dituntut agar bisa memahami materi yang tidak hanya diperuntukkan pada kelompoknya saja, melainkan nanti juga akan dituntut untuk berdiskusi dengan anggota kelas yang termasuk dalam kelompok ahli, ketika materinya sudah dipahami dan dimengerti peserta didik untuk dijelaskan kepada teman-teman anggota kelompok asalnya (Gusmayeni dan Adnan, 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi (Yamin, 2013).

Dalam peranannya model kooperatif tipe jigsaw ini diharapkan mampu mengembangkan cara berpikir peserta didik melalui interaksi dalam tim, sehingga timbul rasa kompak dan fokus terhadap pelajaran yang dapat membuatnya terpacu untuk belajar. Menemukan konsep dan memahami pembelajaran yang pendidik sajikan di kelas pada pelajaran IPS dapat dipahami peserta didik saat menerapkan model kooperatif tipe jigsaw (Maharani & Taufina, 2020). Seorang pendidik perannya tidak lagi narasumber namun menjadi pendamping dalam proses pembelajaran (Rusdinal Marta, 2017).

Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat disebabkan oleh beberapa faktor, selain karena penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, faktor lainnya yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik kurang tertarik saat kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan memicu semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam proses pembelajaran. Media memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta dapat memudahkan pendidik dalam memberikan pelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menguasai pelajaran yang disampaikan.

Pemanfaatan media sangat penting untuk membangun peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan kompetensi baru. Meskipun pendidik dapat menggunakan berbagai macam media dalam proses pembelajaran, mereka tetap harus memperhatikan dan mempertimbangkan ketika akan menentukan media yang akan digunakan (Hasan, 2021). Penggunaan media pembelajaran inovatif merupakan salah satu kunci utama dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPS pendidik dituntut untuk mengarahkan pemikiran kritis dan kreatif peserta didik (Yuanta, 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran akan menciptakan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif, menyenangkan, dan menarik perhatian peserta didik (Anashanty, 2021). Salah satu media pembelajaran kreatif dan menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas adalah media *mystery box*.

Media *mystery box* (kotak misteri) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. *Mystery box* adalah permainan yang menggunakan kotak dengan benda, seperti gambar atau kartu dengan kata atau kalimat (Handriani & Darnis, 2020). Penggunaan *mystery box* dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Masitoh (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran jigsaw berbantuan media *mystery box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih menggunakan media *mystery box* karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, hal tersebut dapat dijadikan stimulus dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik, dapat membantu menyederhanakan materi ke dalam point-point yang mudah dipahami, dan dapat mendeskripsikan materi dalam bentuk yang lebih menarik sehingga mendorong peserta didik untuk lebih memahami materi yang dipelajari. Diharapkan dengan penggunaan media *mystery box* peserta didik akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang berdampak atau mempengaruhi hasil belajar IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbantuan Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Metro Barat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat rata-rata rendah.
2. Penerapan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi belum diterapkan secara optimal oleh pendidik saat pembelajaran di kelas.
3. Peserta didik cenderung kurang aktif saat pembelajaran di kelas.
4. Pendidik belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini agar dalam penanganan masalahnya tidak melebar. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan tentang pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model jigsaw dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model *make a match*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh model *cooperative learning* tipe Jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.
2. Perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model jigsaw dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model *make a match*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Sekolah Dasar yang nantinya dapat membantu pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 1 Metro Barat.

b) Bagi pendidik

Menambah pengetahuan pendidik untuk dapat menerapkan model *cooperative learning* tipe jigsaw secara maksimal dan sebagai bahan evaluasi pendidik dalam menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

c) Bagi peserta didik

Membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw.

d) Peneliti selanjutnya

Menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai Pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup keilmuan dalam penelitian ini adalah ilmu Pendidikan, dengan jenis penelitian eksperimen.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* dan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Barat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan manusia yang dilakukan sejak lahir sebagai bentuk pengembangan diri dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Slameto (2015) belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap sebagai hasil pengalaman dan usahanya.

Kegiatan belajar tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Darmadi (2017) mengatakan belajar adalah aktivitas mental atau (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Suprijono (2015) berpendapat belajar adalah proses usaha seseorang dalam menyesuaikan tingkah laku dan perubahan seseorang melalui aktivitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan proses perubahan perilaku yang bersifat relatif tetap sebagai hasil dari latihan serta pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan dalam mengamati dan memahami sesuatu.

b. Teori Belajar

Teori adalah seperangkat konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang memprediksi dan menjelaskan mengenai suatu fenomena. Teori belajar dapat membantu pendidik dalam memahami bagaimana peserta didik belajar. Beberapa teori

belajar di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktif.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori tentang perubahan tingkah laku manusia sebagai hasil dari pengalaman dan kejadian-kejadian di lingkungannya. Menurut Piaget (dalam Budiningsih 2014) teori belajar behavioristik menyebutkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon. Sehingga seseorang dapat dikatakan sudah belajar apabila ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar ini memandang bahwa belajar merupakan pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk mendapat pemahaman. Menurut Aunurrahman (dalam Pane 2017) teori belajar kognitif menyebutkan belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori ini menyatakan belajar sebagai mengonstruksikan (membangun) pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibentuk sendiri oleh individu. Menurut Piaget (dalam Budiningsih (2014) teori konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Teori belajar konstruktivistik memaknai belajar sebagai proses mengonstruksi pengetahuan melalui proses internal seseorang dan interaksi dengan orang lain. Dengan demikian, hasil belajar akan dipengaruhi oleh kompetensi dan struktur intelektual seseorang. Hasil belajar dipengaruhi pula oleh tingkat kematangan berpikir, pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, serta faktor lainnya seperti konsep diri dan percaya diri dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, belajar adalah proses pengelolaan informasi yang didapat oleh peserta didik. Peneliti dalam hal ini menggunakan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa proses pembentukan pengetahuan dengan cara menemukan sendiri. Pengetahuan tersebut dapat berasal dari belajar dan pengalaman atau pembaharuan pengetahuan yang telah dimiliki. Teori

konstruktivistik mendukung model pembelajaran kooperatif karena dalam teori tersebut dijelaskan bahwa belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui proses internal dan interaksi dengan orang lain.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah meningkatkan tingkah laku seseorang dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif. Hamalik (2015) menyatakan bahwa tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Sardiman (2016) menjelaskan bahwa belajar mempunyai tujuan tertentu.

Tujuan belajar adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendapat pengetahuan
2. Penanaman konsep dan keterampilan
3. Pembentukan sikap

Tujuan utama kegiatan belajar adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya. Dimiyati dan Mudjono (2013) menyatakan bahwa belajar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, sehingga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor semakin berfungsi, akibat belajar tersebut peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu. Apabila pendidik, orang tua dan peserta didik secara bersama-sama dapat memaknai belajar itu penting, maka tujuan belajar akan tercapai.

Merujuk pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu untuk membantu peserta didik meningkatkan pengetahuan dari berbagai aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dalam mengembangkan dirinya kearah yang lebih baik dan positif. Sehingga tidak hanya bidang pengetahuan akademiknya saja yang berkembang, tetapi juga penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap pada setiap individu dapat berkembang kearah yang positif dan lebih baik.

d. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah suatu hubungan yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik agar peserta didik mendapat motivasi belajar yang berguna bagi dirinya

sendiri. Menurut Aunurrahman (2014) beberapa prinsip belajar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Prinsip perhatian dan motivasi
- 2) Prinsip transfer dan retensi
- 3) Prinsip keaktifan
- 4) Prinsip keterlibatan langsung
- 5) Prinsip tantangan
- 6) Prinsip balikan dan penguatan
- 7) Prinsip perbedaan individual
- 8) Prinsip pengulangan

Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013) prinsip-prinsip belajar terdiri dari tujuh hal sebagai berikut.

- 1) Perhatian dan motivasi
- 2) Keaktifan
- 3) Keterlibatan langsung atau berpengalaman
- 4) Pengulangan
- 5) Tantangan
- 6) Balikan dan penguatan
- 7) Perbedaan individu

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar yang harus diketahui oleh pendidik diantaranya yaitu perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, tantangan, pengulangan, balikan, pengulangan, perbedaan individu dan transfer. Prinsip belajar tersebut menjadi dasar acuan bagi pendidik dan peserta didik agar terjadi hubungan baik yang dapat memberi manfaat bagi keduanya.

2.1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Suprijono (2015) menyatakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sudjana (2012) mengatakan secara umum hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari suatu interaksi dalam kegiatan pembelajaran.

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh pendidik. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan intruksional.

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan intepretatif.

Selaras dengan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar merupakan perubahan pada diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang tergambar dari skor yang diperoleh dari kegiatan belajar. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pembelajaran.

2.1.3 Pembelajaran

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Konsep pembelajaran dalam Pasal 1 Butir 20 UU Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sisdiknas, yakni pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Mardianto (2013) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, dan lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Fathurrohman (2015) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah usaha membimbing peserta didik dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dengan melibatkan unsur-unsur pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.4 Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang berfokus pada aktivitas kehidupan manusia. IPS mengkaji berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Trianto (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya. Sedangkan Winaputra (2013) menyatakan bahwa IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan sosial di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang mengajarkan manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. IPS di SD tidak bersifat keilmuan melainkan bersifat pengetahuan. Ini berarti bahwa yang diajarkan bukanlah teori-teori sosial melainkan hal-hal yang bersifat praktis yang berguna bagi dirinya dan kehidupannya kini maupun masa yang akan datang dalam berbagai lingkungan dan aspek sosial yang berlainan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan, sikap dan kemampuan peserta didik, dengan mempelajari sendiri peristiwa-peristiwa sosial dan gejala alam melalui pemahaman konsep dan pemecahan masalah.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membentuk peserta didik yang peka dan kritis serta memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Susanto (2016) mengemukakan tujuan utama pembelajaran IPS adalah:

Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Bersumber dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk peserta didik untuk lebih peka, kritis, dan mampu mengatasi masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Istilah *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Model pembelajaran adalah suatu rencana dan pedoman dalam merancang pembelajaran.

Model *cooperative learning* atau model pembelajaran kooperatif sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2014) 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. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dengan membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen untuk belajar dan bekerja sama dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Menurut Rusman (2014) karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran secara tim
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif
Fungsi manajemen sebagai perencana menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif sesuai dengan perencanaan, fungsi sebagai organisasi adalah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu

ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

- 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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yaitu lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran di mana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkatan kemampuan berbeda. Pada saat menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Menurut Rusman (2014) ada lima prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.
- 3) Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa prinsip yaitu prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok.

d. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan pembelajaran langsung. Disamping model pembelajaran kooperatif dikembangkan

untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial peserta didik. Menurut Rusman (2014) “beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif adalah STAD, Jigsaw, Investigasi Kelompok, *Make A Match*, TGT, dan Struktural”. Sedangkan menurut Komalasari (2011) menyebutkan bahwa terdapat beberapa model-model pembelajaran kooperatif yaitu: “*Number Head Together (NHT)*, *Cooperative Script*, *Student Team Achivement Division (STAD)*, *Think Pair Share*, *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Team Games Tournament*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Two Stay Two Stray*.”

Berdasarkan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas peneliti memilih model jigsaw karena model jigsaw dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada model pembelajaran jigsaw peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi peserta didik juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya.

2.1.6 Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

a. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Model *cooperative learning* tipe jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson. Rusman (2013) menyebutkan model *cooperative learning* tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan peserta didik bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Model pembelajaran jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Fathurrohman (2015) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang peserta didik dimana setiap peserta didik harus bertanggung jawab menguasai bagian materi belajar dan mengajarkan kepada anggota lain. Model ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan memiliki kemampuan kognitif yang baik.

b. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Adapun langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw.

Menurut Aris Shoimin (2018) langkah-langkah dalam penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik merencanakan pembelajaran pembelajaran yang akan menghubungkan beberapa konsep dalam satu rentang waktu secara bersamaan.
2. Siapkan *handout* materi pelajaran untuk masing-masing konsep sehingga pendidik memiliki beberapa *handout* tentang materi pelajaran.
3. Pendidik menyiapkan beberapa kuis sesuai materi yang akan peserta didik pelajari.
4. Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Pendidik menyampaikan pengantar diskusi kelompok dengan menjelaskan secara singkat.
5. Setiap sub kelompok mendalami materi pada *handout* yang menjadi pegangannya. Mendalami fakta, konsep, dan prosedur penerapan konsep agar ilmu yang mereka pelajari dapat disampaikan kembali kepada teman-temannya.
6. Setiap sub kelompok yang ahli mengenai konsep ke 1 bergabung dengan ahli konsep ke 1 dari kelompok lain begitu juga dengan sub kelompok ke 2 dan ke 3 sehingga membentuk struktur kelompok ahli.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Kurniasih dan Sani (2016) yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan
Pendidik dapat menjabarkan isi topik secara umum, serta memotivasi peserta didik dan menjelaskan tujuan mempelajari topik yang akan dibahas.
2. Penjelasan materi
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.

3. 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.
4. 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.
5. Rencana kegiatan
 - a. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
 - b. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
 - c. Peserta didik ahli kembali ke kelompok masing-masing untuk menjelaskan topik yang didiskusikannya.
 - d. Peserta didik mengerjakan tes individual atau kelompok mencakup semua topik.
 - e. Pemberian penghargaan kelompok berupa skor individu dan skor kelompok atau menghargai prestasi kelompok.
6. Melakukan evaluasi
Dalam evaluasi ada tiga cara yang dapat dilakukan:
 - a. Mengerjakan kuis individual yang mencakup semua topik.
 - b. Membuat laporan mandiri atau kelompok.
 - c. Presentasi

Berdasarkan langkah-langkah model jigsaw tersebut diatas dapat dikaji bahwa model jigsaw bersifat homogen artinya tidak membeda-bedakan kemampuan peserta didik. Masing-masing kelompok mengirimkan satu orang untuk membahas topik yang disebut kelompok ahli. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut. Setelah memahami materi, kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggotanya. Pendidik memberikan tes individu pada peserta didik di akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Langkah-langkah model jigsaw dari Kurniasih dan Sani (2016).

c. Kelebihan dan kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Model *cooperative learning* tipe jigsaw memiliki kelebihan dan kekurangan. Isnun Hidayat (2019) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Kelebihan penerapan model ini dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
2. Menciptakan hubungan yang harmonis dan akrab antara pendidik dan peserta didik.
3. Memotivasi pendidik agar mampu bekerja lebih aktif dan kreatif.
4. Memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual.

Model ini juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut.

1. Dikhawatirkan diskusi tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak diingatkan dan diarahkan oleh pendidik.
2. Pelaksanaan kegiatan akan terkendala apabila terdapat kelompok yang kekurangan anggota.
3. Jika menjelang kegiatan dimulai penataan ruang belum baik, maka dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan penataan sehingga akan menyita waktu pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yaitu dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif serta melatih kerjasama, peserta didik dapat menguasai pelajaran dalam waktu yang singkat dan setiap peserta didik dapat mengisi satu sama lain. Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terletak pada dominasi peserta didik yang aktif dalam diskusi dan waktu yang dibutuhkan lama.

2.1.7 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media dalam Pembelajaran

Ditinjau dari segi bahasa, istilah media (jamak) medium (tunggal) mengandung arti perantara. Dalam pembelajaran, media diartikan sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan tercapai secara optimal jika dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Hasninda (2015) mengatakan, media pembelajaran adalah sarana perantara dari pesan yang mengandung minat peserta didik untuk belajar yang bersumber dari pendidik dan diteruskan kepada penerima pesan (peserta didik) sehingga komunikasi lebih objektif dan tujuan pembelajaran

dapat tercapai. Arsyad (2014) mengatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran untuk merangsang minat peserta didik untuk belajar. Menurut Anitah (2013), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menciptakan kondisi yang memicu peserta didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan menurut (Wulandari, 2023) Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keterkaitan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran cukup berperan penting dalam pembelajaran, tanpa media proses pembelajaran tidak bisa berlangsung secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membantu kinerja pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga prestasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Fungsi media dalam pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Media sebagai alat bantu pembelajaran diartikan bahwa penggunaan media tersebut tergantung pada pendidik. Media tersebut digunakan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Contoh media sebagai alat bantu pembelajaran misalnya papan tulis, globe, bagan, grafik, proyektor slide, dsb.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori yaitu manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar bermanfaat untuk membantu pendidik dalam memudahkan ketercapaian pemahaman materi ajar oleh peserta didik, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik (Khuluqo, 2017).

2.1.8 Media *Mystery Box*

Media Kotak ajaib atau *mystery box* disebut sebagai "Kotak Misteri" dalam bahasa Indonesia. Istilah "*mystery box*" mengacu pada kotak yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak transparan atau tembus pandang. Karena terbuat dari karton dan berbentuk kotak, maka permainan ini dinamakan *mystery box*. *Mystery box* merupakan media pembelajaran visual 3 dimensi berupa kotak yang dirancang sedemikian rupa untuk membuat media semakin menarik. Penggunaan media *mystery box* dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dengan materi pembelajaran. Media ini disebut *mystery box* karena isi didalam kotak masih menjadi misteri dan belum diketahui, sehingga peserta didik penasaran dan diharapkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik menjadi aktif, serta tercapai hasil belajar yang optimal.

Media *mystery box* merupakan inovasi media pembelajaran dengan menggabungkan kotak dan kartu. Kartu termasuk jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar (Wulan, 2019). Media kartu adalah kartu-kartu yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media *mystery box* dalam menunjang pembelajaran di kelas. Media *mystery box* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak dan berisikan kartu, isi dari kartu dapat berupa materi, pertanyaan, perintah, gambar, atau petunjuk dari materi pembelajaran yang akan dipelajari ataupun permasalahan yang harus dipecahkan setiap kelompok (Nasiyah, 2023). Media ini digunakan agar dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan didesain semenarik mungkin supaya mampu merangsang antusiasme para peserta didik.

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Kahar, Anwar, & Murpri (2020)

Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar”. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas V B SD Negeri 1 Kota sorong ditinjau dari nilai rata-rata secara berturut-turut melalui siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase yang memuaskan serta mampu memenuhi ketercapaian ketuntasan minimal setelah diajar dengan model *cooperative learning* tipe Jigsaw. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini mampu memberikan pengaruh nyata terhadap aktifitas pembelajaran siswa di kelas, sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar.

2. Widyaningrum & Harjono (2019)

Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa sebelum menggunakan model *cooperatif learning* tipe jigsaw dan sesudah menggunakan model *cooperatif learning* tipe jigsaw. Model pembelajaran jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar IPS SD siswa mulai dari yang terendah 9,89% sampai yang tertinggi 85,56% dengan rata-rata sebesar 46,09%.

3. Maharani & Taufina (2020)

Dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar kelas IV pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen dan memperlihatkan respon dengan baik saat kegiatan belajar. Terbukti saat antusiasnya anggota kelas eksperimen saat bekerja sama dalam tim nya saat mendiskusikan materi yang di dapatkan dari kelompok ahli. Perbedaan juga terlihat pada hasil belajar kedua sampel dimana kelas eksperimen lebih unggul dengan rata-rata 81, 54 dari pada kelas kontrol yang hanya 74,79.

4. Masitoh (2022)

Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD”. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantuan Media *Mystery Box* pada 10 siswa kelas V di Dusun Maliyan, Sidorejo, Kabupaten Temanggung. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan uji Wilcoxon Signed Rank Asymp. Sig (2 tailed) menunjukkan hasil sebesar 0,005. Nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ dengan pengertian bahwa model pembelajaran Jigsaw berbantuan Media *Mystery Box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

5. Yulinda, Reinita, & Mansurdin (2019)

Dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar PKN di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut, menunjukkan kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran dengan model Kooperatif Tipe Jigsaw memperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol yang melakukan pembelajaran dengan model konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V SDN 10 Sapiran Bukit tinggi.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan sebuah konsep berupa gambar atau model yang di dalamnya menjelaskan hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Menurut Sugiyono (2020) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik menjelaskan secara teoritis hubungan antar variabel yang diteliti. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS peserta didik. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka akan digunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* untuk mengetahui

pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = variabel bebas

Y = variabel terikat

—→ = pengaruh

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

Ha₁= Terdapat pengaruh pada penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

Ha₂= Terdapat Perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model jigsaw dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model *make a match*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimental design*. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen peneliti, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Objek penelitian ini adalah pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu), dengan rancangan penelitian menggunakan *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah kelompok pengendali yang menggunakan model *make a match*.

Pada kedua kelompok ini diberikan materi yang sama, untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik, maka peneliti memberikan tes pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah penerapan perlakuan diberikan. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₁
Kontrol	O ₂	X ₂	O ₂

Sumber: Penelitian (2024)

Keterangan:

X₁ = Pembelajaran dengan menggunakan model jigsaw

X₂ = Pembelajaran dengan menggunakan model *make a match*

O₁ = *Pre-test*

O₂ = *Post-test*

Dalam desain penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* dan variabel terikatnya (Y) adalah hasil belajar peserta didik.

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Barat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Metro Barat, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
2. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen.

3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw.
4. Menyusun instrumen penilaian
5. Memberikan *pretest* kepada kedua kelompok
6. Melaksanakan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.
7. Memberikan *posttest* pada kedua kelompok.
8. Menganalisis perbedaan data hasil *pretest* dan *posttest*.
9. Membuat laporan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Menurut Sugiyono (2019) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 30 peserta didik.

Tabel 3. Jumlah Peserta didik

Kelas	Jumlah Peserta didik
V A	18
V B	12
Jumlah	30

Sumber: Penelitian (2024)

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik

yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini sering digunakan bila jumlah populasinya relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang.

Sampel dalam penelitian ini adalah jumlah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat dikarenakan jumlah kelas hanya terdapat dua kelas. Kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *make a match*.

3.5 Variabel Penelitian

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1 Variabel *Independen* (Bebas)

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* (X). Variabel independen ini akan memengaruhi hasil belajar IPS peserta didik.

3.5.2 Variabel *Dependen* (Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS peserta didik (Y). Hasil belajar IPS peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model *cooperative learning* tipe jigsaw.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas.

Definisi konseptual sebagai berikut.

a. Variabel model *cooperative learning* tipe jigsaw

Model *cooperative learning* tipe jigsaw merupakan model pembelajaran dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang peserta didik dimana setiap peserta didik harus bertanggung jawab menguasai bagian materi belajar dan mengajarkan kepada anggota lain.

b. Variabel hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan pada diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang tergambar dari skor yang diperoleh dari kegiatan belajar.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *cooperative learning* tipe jigsaw adalah model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik, dimana peserta didik akan diberikan materi oleh pendidik lalu saling bekerja sama atas penguasaan bagian materi belajar, dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berupa teks dan setiap anggota bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi yang harus dipelajari. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe jigsaw dari Kurniasih dan Sani (2016). Langkah-langkah model *cooperative learning* tipe jigsaw menurut Kurniasih dan Sani (2016) yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan
Pendidik dapat menjabarkan isi topik secara umum, serta memotivasi peserta didik dan menjelaskan tujuan mempelajari topik yang akan dibahas.
2. Penjelasan materi

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.

3. 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.
4. 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.
5. Rencana kegiatan
 - a. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
 - b. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
 - c. Peserta didik ahli kembali ke kelompok masing-masing untuk menjelaskan topik yang didiskusikannya.
 - d. Peserta didik mengerjakan tes individual atau kelompok mencakup semua topik.
 - e. Pemberian penghargaan kelompok berupa skor individu dan skor kelompok atau menghargai prestasi kelompok.
6. Melakukan evaluasi
Peserta didik mengerjakan kuis individual yang mencakup semua topik.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah perubahan dari diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang tergambar dari skor yang diperoleh dari kegiatan belajar. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif (pengetahuan), diukur menggunakan tes yang diberikan di akhir pembelajaran. Dalam taksonomi Bloom ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar kognitif adalah hasil dari suatu proses belajar yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang mempengaruhinya yang mencakup kegiatan mental (otak) yang terdiri dari ranah kognitif meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi pada C3, C4, dan C5.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Tes

Teknik tes ini digunakan dalam mencari data mengenai hasil belajar IPS peserta didik. Rukajat (2018) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelas.

3.7.2 Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 1 Metro Barat.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2019) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu terhadap wali kelas yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait variabel penelitian dan data-data peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya

dari seseorang. Dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data dari tempat penelitian berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Data dokumen yang diambil untuk menunjang penelitian ini berupa profil sekolah, kelas, dan data jumlah peserta didik V SD Negeri 1 Metro Barat tahun ajaran 2023/2024.

3.8 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw. Kasmadi (2014) menyatakan bahwa 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 dengan jumlah soal sebanyak 25 (kisi-kisi soal tes lampiran 9 hlm 74).

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1 Uji Validitas

Sebelum instrumen tes diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu instrumen diuji kevalidannya. Valid berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Yusuf (2014) mengemukakan bahwa validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur.

Pengujian validitas tes ini menggunakan uji validitas korelasi *person product moment* menurut Muncarno (2017) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2) - (\sum x)^2} (N \sum y^2) - (\sum y)^2}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel
 X = butir soal variabel X
 Y = butir soal variabel Y
 xy = jumlah perkalian butir X dan skor variabel Y

setelah diperoleh hasil perhitungan, langkah selanjutnya adalah membandingkan r hitung dengan r tabel untuk $\alpha = 5\%$ atau $0,05$ dan derajat kebebasan atau $dk = N$, sehingga diperoleh kaidah keputusan jika: $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*. Dalam perhitungan uji validitas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2010*. (lampiran 19 hlm 117)

Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

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)

Tabel 5. Uji Validitas Instrumen Tes

No	r hitung	r tabel	Keterangan	No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,449	0,404	Valid	14	0,185	0,404	Tidak Valid
2	0,629	0,404	Valid	15	-0,135	0,404	Tidak Valid
3	0,424	0,404	Valid	16	0,568	0,404	Valid
4	0,675	0,404	Valid	17	0,511	0,404	Valid
5	0,540	0,404	Valid	18	0,442	0,404	Valid
6	-0,071	0,404	Tidak Valid	19	0,497	0,404	Valid
7	0,528	0,404	Valid	20	0,661	0,404	Valid
8	-0,110	0,404	Tidak Valid	21	0,512	0,404	Valid
9	0,578	0,404	Valid	22	0,519	0,404	Valid
10	0,526	0,404	Valid	23	0,443	0,404	Valid
11	0,460	0,404	Valid	24	0,420	0,404	Valid
12	0,467	0,404	Valid	25	0,508	0,404	Valid
13	-0,283	0,404	Tidak Valid				

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas instrumen tes di atas, sebanyak 25 soal pilihan ganda diujikan pada 26 peserta didik kelas V SD negeri 8 Metro Barat. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut

dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Maka dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan uji validitas terdapat 20 soal tes yang valid dan 5 soal tes yang tidak valid. Maka 20 soal tes yang valid yaitu no 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 dapat digunakan untuk ke tahap selanjutnya menguji hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Setelah menguji validitas instrumen selanjutnya yaitu mengukur tingkat reliabilitas instrumen. Yusuf (2014) mengemukakan reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Untuk menghitung reliabilitas soal tes maka digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes
 $\sum a_i^2$ = skor tiap-tiap item
 n = banyaknya butir soal
 a^2 = varian total

(Sumber : Arikunto, 2014)

Penelitian ini menggunakan program *microsoft office excel 2010*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh koefisien reliabilitasnya yang kemudian digunakan untuk melihat tingkat reliabilitasnya. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Koefisien Reliabilitas

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: Sugiyono (2016)

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha Cronbach* (r_{11}) dicocokkan dengan tabel t *product moment* dengan $dk = n-1$. dan α sebesar 5%, maka kaidah keputusannya yaitu:

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka alat ukur tidak reliabel.

Tabel 7. Hasil reliabilitas

No	Varian Butir
1	0,2215
2	0,2354
3	0,2585
4	0,2354
5	0,2538
6	0,2538
7	0,2585
8	0,2046
9	0,1846
10	0,1846
11	0,2215
12	0,2354
13	0,2462
14	0,2046
15	0,2046
16	0,2215
17	0,2462
18	0,2538
19	0,2215
20	0,2046
21	0,2585
22	0,1062
23	0,2354
24	0,2354
25	0,1354
Varian Total	12,6354
Varian Butir	5,52154
r 11	0,58647
Reabilitas	Sedang

Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel*. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,586$ (lampiran 20, hlm 118), untuk menguji tingkat koefisien reliabilitas soal maka harga tersebut dikonsultasikan dengan koefisien reliabilitas. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sedang, maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.10 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.10.1 Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis mempunyai sebaran (berdistribusi) normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka penelitian ini menggunakan rumus Chi-kuadrat (X^2) menurut Sugiyono (2015) yaitu:

$$X^2 = \sum \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

X^2 = chi kuadrat

fo = frekuensi hasil pengamatan

fh = frekuensi yang diharapkan

kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ distribusi data dinyatakan normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan untuk memperlihatkan apakah hubungan antara kelas kontrol (X) dan kelas eksperimen (Y) yang mempunyai varians yang homogen atau tidak. Berikut ini Langkah-langkah uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* atau disebut dengan uji-F.

- a) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
- b) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Keputusan uji :

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima atau data homogen

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka H_a diterima atau data tidak homogen

c. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (Y) dengan variabel dependen (X) bersifat linier (garis lurus). Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y. Uji linearitas ini merupakan syarat sebelum dilakukannya uji regresi linear sederhana.

Untuk menghitung linearitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan *program SPSS 23 for windows*. Dengan menggunakan tabel ANOVA pada SPSS, akan dilihat signifikansi dari sig. *Deviation from linearity*, dan ketentuan uji linearitas pada SPSS adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

Setelah uji prasyarat terpenuhi maka dapat dilanjutkan ke uji regresi linier sederhana.

3.10.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian. Hasil data diperoleh dan dianalisis untuk mengamati ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan *model cooperative learning* tipe jigsaw terhadap hasil

belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2018) hipotesis adalah: “Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Muncarno (2017), “Regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). persamaan umum untuk regresi linier sederhana adalah”

$$\hat{Y} = a + b X$$

Secara teknis untuk mencari rumus a dan b yaitu:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variabel *dependent* (variabel terikat) yang diprediksikan

n = Jumlah data

a = Nilai konstan harga Y jika X = 0

b = Angka arah atau koefisiensi regresi

X = Variabel *independent* (variabel bebas)

Hipotesis: Terdapat pengaruh pada penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat.

2. Uji T

Setelah dilakukan uji persyaratan data, maka uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t.

Langkah-langkah uji t dengan menggunakan program *Microsoft Excel* adalah sebagai berikut.

- a. Buka program *Microsoft excel*
- b. Masukkan data yang telah didapat ke dalam worksheet excel
- c. Di menu *bar* klik data
- d. Klik data analysis pada menu bar Data maka akan muncul window *Data Analysis*
- e. Pilih *t-test: two sample assuming equal variance*
- f. Klik ok maka akan muncul window "*t-test: two sample assuming equal variance*"
- g. Pada kotak variable 1 range, blok data yang akan dianalisis yaitu nilai *posttest* kelas VA
- h. Pada kotak variable 2 range, blok data yang akan dianalisis yaitu nilai *posttest* kelas V B
- i. Pada kotak "*alpha*" isi 0,05 yaitu taraf signifikansi
- j. Pada output option pilih "*new worksheet ply*"
- k. Klik *ok*

Ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusannya yaitu:
jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

Hipotesis: Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model jigsaw dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model *make a match*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan hasil penelitian dan uji hipotesis dengan regresi linier sederhana diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran jigsaw berupa *pretest* dan pada saat sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model jigsaw berupa *posttest*. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran jigsaw berbantuan media *mystery box* dibuktikan dengan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $16,07 > 4,49$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh dari penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbantuan media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat. Dan Berdasarkan hasil uji t diketahui $t_{hitung} = 1,862 > t_{tabel} = 1,701$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model jigsaw dan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model *make a match*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya peserta didik kelas V SD Negeri 1 Metro Barat, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Agar kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe jigsaw berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menghasilkan *output* yang baik.

2. Bagi Pendidik

- a) Pendidik sebaiknya menetapkan masalah yang menarik bagi peserta didik, agar peserta didik dapat berperan aktif dan merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b) Dalam proses pembelajaran sebaiknya pendidik menerapkan langkah-langkah model *cooperative learning* tipe jigsaw agar peserta didik dapat memahami dengan mudah.
- c) Pendidik hendaknya mengakhiri pembelajaran dengan mengevaluasi pembelajaran dan memberikan penguatan terkait tugas dan materi yang telah dipelajari.
- d) Pendidik dapat memberikan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tema dan materi yang akan dipelajari peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

- a) Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif untuk mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Peserta didik diharapkan dapat memahami materi tema kegiatan ekonomi.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh model *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anashanty, L. 2021. *Pengembangan Media Puzzle Persatuan Dalam Pembelajaran Tematik Tema 1 Hidup Rukun Pada Kelas II Di Sekolah Dasar*. (<https://eprints.umm.ac.id/78033/>).
- Aqib, Z. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Anitah. 2013. *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka, Surakarta.
- Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Budiningsih, A. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Daryanti, T. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Picture and Picture*. Jurnal Basicedu. 4(2), 484–490.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Depdiknas, Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Efendi, N., Fitria, Y., Padang, U. N., Padang, U. N., Padang, U. N., Education, C. G., & Padang, U. N. 2019. *Improved Student Participation of Mind To Learning Thematic Using Community Technology Science (Stm) Science Approach Class Iv in Primary*. 1(2), 178–187.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media, Yogyakarta.
- Gunawan, M. A. 2013. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.

- Gusmayeni & Adnan M.f. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD*. Jurnal Basicedu. 2(23), 508–513.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Handriani, M., & Darnis, S. 2020. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Simbol Huruf Melalui Permainan Mystery Box Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Caksana. 4(2), 16-22.
- Hardini, E. I. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Rupin (Rumah Pintar) Dalam Kegiatan Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang*. (<https://eprints.umm.ac.id/38063/>).
- Hasan, M. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hasninda. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Luxima Metro Media, Jakarta.
- Hidayat, I. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press, Yogyakarta.
- Julianto. 2021. *Teori Dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Unesa, Surabaya.
- Kahar, M. S, Anwar. Z, & Murpri. D. K. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 9(2), 279-295.
- Kasmadi, Sunariah, & Siti. N. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khasanah, F. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur*. Universitas Lampung.
- Khuluqo, I. E. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. PT. Refika Aditama, Bandung.
- Kurniasih dan Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena, Berlin.
- Maharani, F. I & Taufina. 2020. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 4(3), 586- 592.
- Mardianto. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing, Medan.

- Masitoh, A. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD*. Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan. 4(1), 21-27.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Nasiyah, Mariatun. I. L., & Sholeh.Y. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. 3(2), 2657-1528.
- Pane, Aprida & Muhammad D. D. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 3(2), 333-352.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Pelajar*, Yogyakarta.
- Purwanto, M. N. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Rismawati, Rustono, & Akhmad. 2019. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 4(2) 218-226.
- Rahayu T. G. 2021. “*Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*,” Karawang:Madrasatuna. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 04(01), 34-42.
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deepublish, Sleman.
- Rusdinal Marta. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Luas Bangun Datar Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Bagi Siswa Kelas V SD Negeri 003 Bangkinang Kota*. Jurnal Basicedu, 1(1), 45–54.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Saragih. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Basicedu, 5(4), 2644-2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sardiman. 2016. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.

- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Remaja Rosdakarya, Jakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Suprijono. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (revisi). Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terdapu*. PT Bumi Aksa, Jakarta.
- Widyaningrum, M. D & Harjono, N. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. 2(2), 57-60.
- Winaputra, S. U. 2013. *Materi dan Pembelajaran IPS*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Wulan, S. 2019. *Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. 3(2), 263-849.
- Wulandari. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal on Education*,5(2), 3929-3936.
- Yamin, M. 2013. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Referensi (GP Press Group), Jakarta.
- Yuanta, F. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(02), 91-100.
- Yulinda, Reinita, & Mansurdin. 2019. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar PKN di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Padang.
- Yusuf, A. M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana, Jakarta.