

**PENGARUH METODE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATERI ALAT PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)**

(Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Tanggulrejo
tahun pelajaran 2016/2017)

SKRIPSI



Oleh:

Endah Tri Wahyuningsih
12.0305.0002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH METODE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATERI ALAT PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)**

(Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Tanggulrejo
tahun pelajaran 2016/2017)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Endah Tri Wahyuningsih
12.0305.0002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI PENELITIAN BERJUDUL

**PENGARUH METODE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATERI ALAT PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)**
(Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Tanggulrejo
tahun pelajaran 2016/2017)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

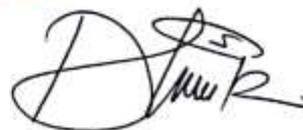


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Drs. Tawil, M.Pd.,Kons
NIP. 19570108 198103 1 003



Dhuta Sukmarani, M.Si
NIDN. 0609088701

PENGESAHAN

PENGARUH METODE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI ALAT PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
(Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Tanggurejo tahun pelajaran 2016/2017)

Oleh :
Endah Tri Wahyuningsih
12.0305.0002

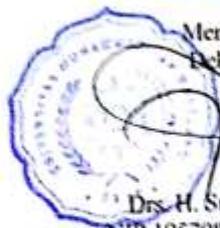
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji
Hari : Jum'at
Tanggal : 18 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. (Ketua/Anggota) 
2. Dhuta Sukmarani, M.Si (Sekretaris/Anggota) 
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Anggota) 
4. Tabah Subekti, M.Pd. (Anggota) 

Mengesahkan
Dean FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP.19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Endah Tri Wahyuningsih
NPM : 12.00305.0002
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Jigsaw* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Alat Pencernaan Manusia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yang Menyatakan



Endah Tri Wahyuningsih
12.0305.0002

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali nampak mustahil, kita baru yakin
kalau kita telah melakukannya dengan baik”

(Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta yang selalu mendukung setiap waktu serta keluarga besar yang memberikan dukungan dan semangat
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH METODE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATERI ALAT PENCERNAAN MANUSIA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)**

(Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Tanggulrejo
tahun pelajaran 2016/2017)

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Desain penelitian ini menggunakan eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa SDN Tanggulrejo yang berjumlah 12 kelas. Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas V yaitu VA sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol/kelas pembandingan. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi dan tes. Analisis data dalam penelitian menggunakan uji coba instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yang menggunakan uji F (Anova).

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi alat pencernaan manusia. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas V yaitu sebelum menggunakan metode *jigsaw pretest* pada kelas eksperimen memperoleh 50,20 sedangkan setelah menggunakan metode *posttest* siswa kelas eksperimen memperoleh 82,08. Pada kelas kontrol itu tidak menggunakan metode sama sekali dan hasilnya tidak mengalami peningkatan yang signifikan yaitu *pretest* rata-ratanya 46,11 sedangkan *posttest* memperoleh 50,55. Dengan demikian disimpulkan bahwa metode *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tanggulrejo.

Kata Kunci: hasil belajar, metode jigsaw

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan karunia-Nya dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Alat Pencernaan Manusia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)”.

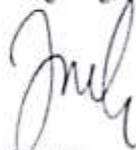
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari banyak pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Muh Eko Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Keguruan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. dan Dhuta Sukmarani, M.Si, Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran pada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepala Sekolah serta guru SDN Tanggulrejo yang telah memberi ijin pada penulis untuk melakukan penelitian.

Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang diberikan mendapat ridho-Nya dan karunia yang berlimpah dan semoga skripsi dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Magelang, 18 Juli 2017



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.....	Latar
Belakang	1
B.....	Rum
usan Masalah	4
C.....	Tujua
n Penelitian	4
D.....	Manf
aat	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A.....	Meto
de <i>Jigsaw</i>	6
1.	Peng
ertian Metode <i>Jigsaw</i>	6
2.	Tujua
n Metode <i>Jigsaw</i>	8

3.	Langkah-langkah Penerapan Metode <i>Jigsaw</i>	9
4.	Manfaat Metode <i>Jigsaw</i>	9
5.	Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Jigsaw</i>	10
B.	Peningkatan Hasil Belajar	10
1.	Pengertian Hasil Belajar	10
2.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	11
3.	Manfaat Hasil Belajar	12
4.	Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA	13
5.	Tipe Hasil Belajar	14
C.	Pengaruh Metode <i>Jigsaw</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA	15
1.	Hasil Belajar.....	15
2.	Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu	16
3.	Pengembangan Keterampilan	16
D.	Kerangka Pemikiran.....	17
E.	Hipotesis.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....		19

1.	Persi	25
apan Pelaksanaan		25
2.	Pelak	26
sanaan Penelitian		26
H.	Meto	
de Analisis Data		28
1.	Uji	28
coba instrumen		28
2.	Uji	29
prasyarat analisis		29
3.	Uji	30
hipotesis		30
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A.	Uji	
Validitas Instrumen Penelitian		31
1.	Uji	32
validitas instrumen		32
2.	Uji	34
reabilitas instrumen penelitian		34
B.	Desk	
ripsi Data Hasil Penelitian		35
1.	Data	35
<i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen		35
2.	Data	36
<i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol		36
3.	Data	38
perbandingan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol		38
4.	Data	38
distribusi frekuensi <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol		38

5.	Grafi	
k untuk Membandingkan <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas Eksperimen		
dan Kontrol		41
C.	Anali	
sis Data		43
1.	Uji	
normalitas		44
2.	Uji	
homogenitas <i>pretest</i> dan <i>postest</i>		44
D.	Pemb	
ahasan		45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		50
A.	Kesi	
mpulan.....		50
B.	Saran	
.....		52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktifitas Siswa dalam Penggunaan Metode <i>Jigsaw</i>	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif	24
Tabel 3.3 <i>Pretest Posttest Control Group Design</i>	25
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	34
Tabel 4.2 Hasil Uji Reabilitas Instrumen	35
Tabel 4.3 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	36
Tabel 4.4 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	37
Tabel 4.5 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	37
Tabel 4.6 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	38
Tabel 4.7 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	39
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	39
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	40
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	40
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	41
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	18
Grafik 4.1 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	41
Grafik 4.2 <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	42
Grafik 4.3 <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	42
Grafik 4.4 <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	56
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	57
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan I.....	58
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan II	67
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan III	74
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan I.....	82
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan II	90
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan III.....	98
Lampiran 9 Instrumen Penelitian	106
Lampiran 10 Lembar Validasi	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya. Sementara itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini tidak lepas dari peran pendidikan. Oleh karena itu, masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah.

Pendidikan merupakan suatu investasi yang berguna untuk kehidupan dalam jangka panjang, sebab dengan adanya pendidikan setiap individu mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kemampuan dan pembelajaran yang telah diterima oleh masing-masing individu. Pendidikan pertama setiap individu adalah berasal dari orang tua kita. Hal apapun yang diberikan orang tua kepada kita, disitulah sebuah pelajaran awal telah diterima dengan baik. Setelah pendidikan yang diberikan oleh orang tua, selanjutnya diberikan oleh lembaga formal yang ada di sekitar kita.

Lembaga formal tersebut di buat oleh pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan negara Indonesia agar dapat bersaing dengan baik dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Berdasarkan lembaga formal dari pemerintah tersebut dijadikan program wajib belajar 9 tahun yang diperuntukan untuk anak-anak bangsa. Hal itu dimaksudkan agar kualitas

pendidikan negara menjadi lebih baik dan bisa bersaing dengan baik. Pendidikan wajib belajar 9 tahun ini di peroleh dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Lembaga formal ini dibantu oleh guru yang berperan sebagai falisikator, motivator, evaluator. Seorang guru merupakan seseorang yang mempunyai profesi yang mulia, karena dari gurulah orang mengetahui tentang ilmu pengetahuan dan etika. Tanpa didikan dari mereka mungkin masyarakat akan ketinggalan, sehingga guru itu mempunyai peran yang sangat besar dalam kemajuan jaman dan mensukseskan anak-anak penerus bangsa.

Guru dalam melaksanakan perannya dalam pembelajaran itu harus kreatif dan inovatif. Guru mengajar menggunakan berbagai macam metode. Salah satu metode yang digunakan guru adalah metode *jigsaw*. Metode *jigsaw* bermanfaat untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terbuka dan demokratis. Metode ini juga mengembangkan potensi diri, sikap, nilai, dan keterampilan sosial masyarakat.

Metode *jigsaw* ini sangat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan saling membelajarkan antar siswa dalam kelompok dan melatih siswa bekerja sama dengan siswa lainnya. Metode *jigsaw* ini memberi kesempatan pada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung.

Metode *jigsaw* ini digunakan guru dalam pembelajaran IPA dan melatih keterampilan siswa untuk berfikir secara kreatif dan inovatif melalui IPA merupakan pelatihan awal bagi siswa untuk berfikir kritis, dalam mengembangkan minat siswa kepada alam sekitar. Pembelajaran IPA ini siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru saja, tetapi siswa harus melihat, berbuat sesuatu, dan memahami materi yang diajarkan dengan terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran IPA perlu dirancang dan dilaksanakan secara aktif dan menyenangkan, agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran IPA tersebut.

IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melaksanakan melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis yang bersifat nasional. IPA adalah teoritis diperoleh dengan metode khusus untuk mendapatkan suatu konsep berdasarkan hasil observasi dan eksperimen tentang gejala alam dan berusaha mengembangkan rasa ingin tahu tentang alam serta berperan dalam menjaga dan melestarikan lingkungan.

Pada kenyataannya berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, tidak sedikit siswa di SDN Tanggurejo yang memperoleh hasil belajar rendah. Materi IPA sulit untuk dipahami karena materi IPA mempunyai banyak hal dan cakupan luas yang perlu dipahami, sebagai guru perlu lebih jelas dalam menyampaikan materi IPA tersebut sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa bisa menjadi lebih meningkat.

Hasil belajar yang rendah dikarenakan ada kendalanya yaitu cara mengajar guru masih menggunakan metode konvensional. Siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi yang diberikan sehingga pembelajaran terlihat monoton dan cepat bosan. Akibatnya berdampak pada minimnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa rendah.

Mengingat pentingnya pelajaran IPA dalam kehidupan sehari-hari maka digunakanlah metode *jigsaw* ini yang diharapkan bisa membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi alat pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud meneliti tentang pengaruh metode *jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar materi alat pencernaan manusia dalam mata pelajaran IPA di kelas V, apakah dengan menggunakan metode *jigsaw* tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya apakah tetap akan rendah.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah penerapan metode *jigsaw* dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi alat pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Tanggulrejo?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi alat pencernaan manusia mata pelajaran IPA pada kelas V SDN Tanggulrejo, Tempuran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai referensi untuk mengajarkan IPA dengan model pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar.
- 2) Membangkitkan minat belajar siswa.
- 3) Melatih berfikir kreatif.

b. Bagi Guru

- 1) Menciptakan suasana belajar yang aktif.
- 2) Meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Untuk memberikan gambaran tentang kompetensi guru dalam mengajar.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode *Jigsaw*

1. Pengertian Metode *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman. 2011). Sedangkan menurut Sanjaya (2009 : 239), pembelajaran kooperatif merupakan model dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Colosi, Zales dan Rappe (Turacoglu, 2013:257) berpendapat bahwa dari sekian banyak tipe dalam kooperatif, tipe yang paling banyak disenangi di teori dan pembelajaran praktis adalah *jigsaw*. *Jigsaw* adalah teknik yang menciptakan ketergantungan positif yang tinggi antar siswa. Dan lagi, tipe ini memberikan kesempatan untuk menilai siswa secara individu ataupun secara berkelompok.

Aronson, Wilson, dan Akert (Jacobsen, 2009:236) berpendapat bahwa *jigsaw* adalah suatu strategi pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelidiki suatu topik umum. Pembelajaran kooperatif *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang

bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Model pembelajaran tipe kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Jadi, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Topik-topik yang diselidiki memiliki lingkup yang cukup luas, yang tiap anggota kelompok ditugaskan untuk mengerjakan subjek-subjek tertentu sesuai topik. Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk meneliti dan mempelajari subjek dari topik dan mengajarkannya kepada anggota lain. Anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota

kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli (Mulyadi, 2011:132).

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan asal dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menjelaskan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Mulyadi, 2011:135).

2. Tujuan Metode *Jigsaw*

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw*, yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa agar bahan pelajaran lebih bermakna.
- b. Agar anggota dari suatu kelompok lebih termotivasi atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.
- c. Untuk meningkatkan rasa tanggungjawab terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain (Rusman, 2010:133).

3. Langkah-langkah Penerapan Metode *Jigsaw*

Penggunaan metode *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah menurut tim ahli dari Aronson, Blaney, Stephen, Sikes dan Snapp (Yoseph, 2012:155) sebagai berikut :

- a. Siswa dikelompokkan ke dalam tim heterogen beranggotakan 4 – 6 orang.
- b. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda-beda.
- c. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- d. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian atau sub bab yang sama bertemu dalam tim baru (tim ahli) untuk mengkondisikan sub bab mereka.
- e. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke tim asal dan secara bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai memerhatikan dengan sungguh-sungguh.
- f. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- g. Guru memberi evaluasi.

4. Manfaat Metode *Jigsaw*

Manfaat metode *jigsaw* (Zainal, 2013:283) yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk melatih siswa agar terbiasa berdiskusi.
- b. Untuk melatih siswa agar bisa bertanggungjawab.
- c. Untuk meningkatkan kreatifitas guru dan siswa.
- d. Untuk melancarkan kegiatan pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Jigsaw*

a. Kelebihan metode *jigsaw*, yaitu :

- 1) Meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pemahaman dirinya sendiri dan orang lain.
- 2) Meningkatkan kerjasama secara kooperatif.
- 3) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi siswa.
- 4) Meningkatkan kreatifitas siswa dalam berfikir kritis dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah.

b. Kelemahan metode *jigsaw*, yaitu :

- 1) Kondisi kelas yang cenderung rame.
- 2) Perlu percaya diri yang tinggi, kurang partisipasi beberapa siswa yang mungkin masih bergantung pada teman lain.
- 3) Ada siswa yang berkuasa karena merasa paling pintar diantara anggota kelompok.
- 4) Persiapan harus matang dalam menggunakan metode ini.
- 5) Sulit diaplikasikan dalam kelas besar (Lie, 2008:120).

B. Peningkatan Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Gagne (Anitah, 2009:13) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari

pengalamannya. Dalam hal ini proses belajar seseorang terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya.

Pendapat yang hampir sama dinyatakan oleh Divesta and Thompson (Suyono, 2012:13) bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang menetap sebagai hasil dari pengalaman seseorang. Perubahan-perubahan yang merupakan wujud dari hasil belajar dapat ditunjukkan dalam beberapa bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Anitah (2009:13) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan puncak dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar seyogyanya menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar tersebut. Menurut Sanjaya (2011:15-21) faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

a. Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor guru

Guru berperan sebagai model, teladan, dan sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), jadi efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru.

2) Faktor siswa

Aspek yang mempengaruhi meliputi latar belakang siswa (*pupil formative experiences*) dan sikap siswa (*pupil properties*).

3) Faktor sarana dan prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran.

4) Faktor lingkungan

(a) Faktor organisasi kelas meliputi jumlah siswa.

(b) Faktor iklim sosial-psikologi atau keharmonisan antar warga sekolah.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor, baik yang internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

3. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk :

- a. Menambah pengetahuan.
- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya.
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hhal.
- e. Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

4. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA

Proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar maksimal. Upaya peningkatan hasil belajar di dalam IPA adalah sebagai berikut :

- a. Kreativitas guru dan siswa dalam menghidupkan pembelajaran IPA dikelas.
- b. Metode belajar yang sesuai dengan mata pelajaran IPA.
- c. Pelaksanaan pembelajaran yang menarik.
- d. Praktek langsung dalam menyelesaikan masalah dalam pelajaran IPA.
- e. Menguasai konteks pelajaran IPA.
- f. Pengamatan langsung ke alam agar pengalaman menjadi lebih luas.

5. Tipe Hasil Belajar

Merujuk pemikiran Gagne (Suyono, 2012:95) terdapat lima tipe hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa yaitu :

- a. Keterampilan motorik (*motor skills*) yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan otot-otot dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Contohnya berenang, lompat tali, dan lain-lain.
- b. Informasi verbal (*verbal informations*) yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan yang telah dipelajarinya berupa konsep, fakta, prinsip dan prosedur dalam bentuk lisan maupun tertulis. Contohnya menjelaskan siklus hidrologi atau proses terjadinya hujan.
- c. Kemampuan intelektual (*intellectual skills*) yaitu kemampuan mempresentasikan konsep-konsep dan lambang.
- d. Sikap (*attitudes*) adalah kemampuan menerima atau menolak suatu objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Contohnya seseorang memutuskan untuk berolahraga seminggu sekali.

- e. Strategi kognitif (*cognitive strategi*) adalah kecakapan mengarahkan dan menerapkan cara-cara dalam belajar, berfikir dan bertindak.

Begitu juga dengan Sugiharto (Irham, 2013:125) memiliki pendapat yang hampir sama bahwa ciri-ciri hasil belajar yang dilakukan siswa adalah :

- a. Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari, hal ini tidak terjadi secara kebetulan.
- b. Perubahan perilaku bersifat kontinu dan fungsional.
- c. Perubahan perilaku bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan perilaku bersifat permanen atau relatif menetap.
- e. Perubahan perilaku dalam belajar memiliki tujuan dan terarah.
- f. Perubahan perilaku mencakup seluruh aspek tingkah laku individu.

Hasil belajar IPA berarti kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPA.

C. Pengaruh Metode *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA

Pada dasarnya metode *jigsaw* dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan hasil belajar, yaitu sebagai berikut :

1. Hasil Belajar

Proses pembelajaran mencakup beberapa tujuan dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa ahli berpendapat bahwa metode *jigsaw* dapat membantu dan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman

siswa dalam pembelajaran sehingga dapat hasil belajar dapat dimaksimalkan. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan usahanya sendiri dan juga dapat membantu teman dalam menjelaskan materi pelajaran tersebut. Jadi dengan metode *jigsaw* ini siswa dapat lebih mendapat pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah dengan usaha, kreatifitas, inovasi siswa sendiri.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan pembelajaran selanjutnya adalah penerimaan secara luas perbedaan yang ada di dalam kelas maupun sekolah. Perbedaan ras, budaya kelas sosial, pendapat, kemampuan, keterampilan, ketidakmampuan setiap siswa dan guru. Pembelajaran ini memberikan peluang untuk setiap siswa berkomunikasi yaitu dengan cara bekerjasama dan diskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada agar mendapatkan jalan keluar dengan adil. Selain itu, siswa juga dapat menyelesaikan tugas-tugas yang ada dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar setiap siswa.

3. Pengembangan Keterampilan

Tujuan ketiga pembelajaran ini adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan diskusi untuk menyelesaikan suatu hal ataupun menemukan hal baru. Hal ini penting dimiliki siswa agar dapat berkomunikasi baik dengan setiap siswa maupun guru. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila setiap guru dan siswa memiliki keterampilan dalam mengolah suatu pembelajaran sehingga menjadi kondusif dan terdapat umpan balik antara guru dan siswa. Jadi dengan adanya

keterampilan ini guru dan siswa dapat meningkatkan hasil belajar tersebut tanpa melakukan hal-hal yang buruk.

D. Kerangka Pemikiran

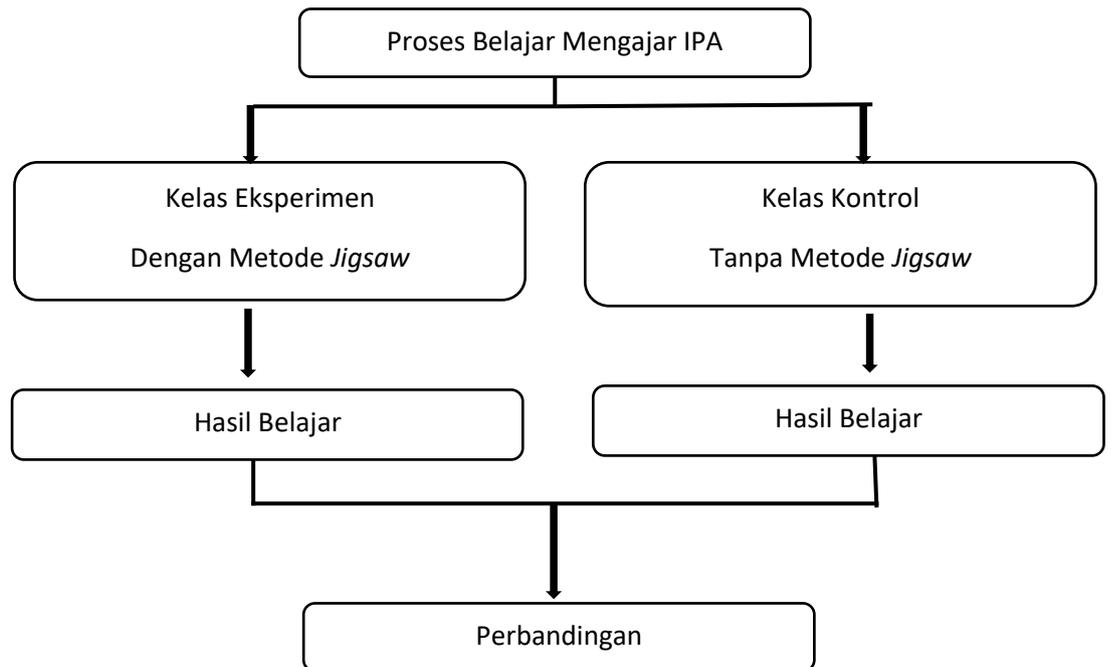
Banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya dengan memilih metode, strategi, dan pendekatan belajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Jigsaw* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Alat Pencernaan Manusia Mata Pelajaran IPA” dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar melalui metode *jigsaw* dalam pembelajaran IPA tersebut. Metode tersebut akan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi alat pencernaan manusia kepada siswa, selain itu juga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan maka peneliti memiliki pendapat atau gagasan yang terbentuk dalam alur berpikir sebagai berikut :

Mulanya hasil belajar siswa kelas V SDN Tanggurejo Tempuran masih rendah dikarenakan pada saat pelajaran IPA berlangsung guru hanya menjelaskan materi tanpa adanya timbal balik dengan siswa, sehingga siswa hanya berimajinasi. Metode pembelajaran *jigsaw* membantu guru untuk

mengajak siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi alat pencernaan manusia dan diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah peneliti, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiono, 2015). Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan pendidikan, maka hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh positif metode *jigsaw* terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Tanggulrejo Tempuran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Syaiful Sagala (2010: 220), metode eksperimen adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami untuk membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari. Menurut Sugiono (2015: 107) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Metode eksperimen merupakan metode yang dikembangkan dengan tujuan untuk membimbing siswa agar mampu menemukan jawaban-jawaban sendiri dari fenomena-fenomena yang dihadapi melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar dan bimbingan serta pengarahan dari guru. Disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa baik secara perorangan maupun berkelompok untuk melakukan suatu eksperimen dengan mengalami dan menemukan sendiri suatu pengetahuan baru bagi siswa.

Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan metode *jigsaw* dan kelas kontrol tanpa perlakuan karena hanya sebagai pembanding. Hasil belajar siswa diukur sebelum diberi perlakuan dan setelah diukur kembali.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel yang terdapat dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (Variabel *Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *jigsaw* (X).

2. Variabel Terikat (Variabel *Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA (Y).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Metode *Jigsaw*

Metode *jigsaw* sangat penting bagi berlangsungnya suatu pembelajaran. Metode *jigsaw* dapat mempermudah dalam memahami dan menguasai suatu pelajaran. Metode *jigsaw* digunakan guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan siswa lain tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Metode *jigsaw* ini sudah disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode *jigsaw* ini bertujuan untuk membuat siswa percaya diri dalam menyampaikan materi kepada siswa lain sebagai tugas yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan materi pelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai anak ketika sudah melakukan suatu pembelajaran. Hasil belajar didapat dari serangkaian kegiatan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hasil belajar dicapai guna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

Hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan suatu kegiatan evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi ini diberikan guru kepada siswa setelah selesai pembelajaran untuk mengetahui hasil akhirnya. Guru dapat mengetahui siswa sudah memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan. Hasil ini dapat diketahui oleh guru menggunakan tes yang berupa soal-soal yang dibuat oleh guru.

D. Setting Penelitian dan Subyek (Populasi, Sampel, Teknik)

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Sabar,

2007). Subyek yang dijadikan populasi adalah Siswa SDN Tanggulrejo Tempuran Magelang yang berjumlah 324 siswa dari 12 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah siswa dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan berjumlah 24 siswa untuk kelas VA dan 27 untuk kelas VB.

3. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan untuk teknik pengambilan sampel yaitu *random sampling*. *Random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Sugiyono, 2011).

E. Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara yaitu meliputi :

1. Observasi

Observasi adalah cara atau teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau fenomena yang ada pada objek penelitian (Erna, 2012).

Observasi Noor (2014: 140) merupakan teknik pengumpulan data yang baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Observasi dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui realitas perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu

mengerti perilaku manusia dan evaluasi yang timbul akibat *treartment* atau perilaku yang diberikan. Format lembar observasi berbentuk tabel berisi pernyataan mengenai tahapan-tahapan pembelajaran dalam kolom *checklist* (√) yang akan diisi oleh observer dengan pilihan “ya” dan “tidak”.

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Dari lembar observasi ini dapat diketahui gambaran saat pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini berupa lembar observasi guru.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Metode *Jigsaw*

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Materi Pokok	Sub Ranah Psikomotorik	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1. Mengidentifikasi organ tubuh manusia dan hewan	1.3 Mengidentifikasi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan	V/1	Alat Pencernaan Manusia	<i>Moving</i>	Siswa dapat bergerak pada proses pembelajaran IPA dengan tepat.	1	1
					Siswa mampu bergerak di kelas dengan bebas dan cekatan.	2	1
				<i>Manipulating</i>	Siswa dapat melakukan aktivitas dalam pembelajaran dengan tepat.	5, 6	2
					Siswa dapat mengoperasikan media belajar dengan benar, dan tidak merusaknya.	3, 7	2
				<i>Communicating</i>	Siswa dapat menginformasikan masalah/menanggapi masalah dengan baik.	8, 9	2
					Siswa mampu bicara dan menulis hasil diskusi dengan jelas dan logis.	4, 10	2

2. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Sanjaya, 2010: 99). Tes yang digunakan berbentuk tes individual dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar setiap siswa. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan tes tulis berupa *pre test* dan *post test*.

Menurut Ridwan (2010: 57) tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah “serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Tes dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan metode *jigsaw* pada materi alat pencernaan manusia apakah ada peningkatan atau tidak.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Pengetahuan				Jumlah Soal	Persentase (%)	Nomor Butir
			C1	C2	C3	C4			
1. Mengidentifikasi organ tubuh manusia dan hewan	1.3 Mengidentifikasi organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan	Menyebutkan alat-alat pencernaan manusia	2	1			3	0,9	17, 27, 29
		Menyebutkan fungsi alat-alat pencernaan manusia	1	5	2		8	2,4	1, 8, 9, 19, 20, 21, 28, 30
		Menjelaskan proses pencernaan manusia	3	4	1		8	2,4	2, 3, 6, 7, 13, 15, 16, 26
		Menyebutkan penyakit-penyakit pada	1	3			4	1,2	5, 14, 18, 22

		alat pencernaan manusia						
		Mengidentifikasi makanan dan kesehatan pada alat pencernaan manusia	1	2	4		7	2,1
								4, 10, 11, 12, 23, 24, 25

F. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah *Pre-Test Post-Test Control Group*

Design.

Tabel 3.3 *Pre-Test Post-Test Control Group Design*

Group	Pre-Test	Variabel Terikat	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan :

O₁ dan O₂ : Pre-Test kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Perlakuan metode *jigsaw*

- : Tidak adanya perlakuan pada kelas kontrol

O₃ : Post-Test kelas eksperimen

O₄ : Post-Test kelas kontrol

G. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

a. Observasi

Dalam penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2017 guna mengetahui subyek penelitian yang sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA. Observasi ini dilakukan pada kelas V di SDN Tanggulrejo Tempuran.

b. Perijinan

Perijinan dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan proposal kepada dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, setelah mendapatkan persetujuan kemudian membuat perijinan penelitian yang diajukan ke SDN Tanggurejo Tempuran. Jika kepala sekolah sudah memberikan ijin untuk penelitian barulah peneliti melakukan penelitian.

c. Penyusunan materi dan Instrumen

Materi yang disusun harus memperhatikan kebutuhan siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA, sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *jigsaw* pada kelas eksperimen benar-benar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Penyusunan instrumen ini ditujukan untuk mempermudah peneliti dalam menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan untuk proses penelitian agar berlangsung sesuai dengan prosedur.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menentukan kelas yang akan menjadi sampel dalam penelitian yaitu SDN Tanggurejo Tempuran siswa kelas V.

a. Pelaksanaan pengukuran awal

Pengukuran awal dilakukan dengan menyebarkan soal kepada semua siswa kelas V SDN Tanggurejo Tempuran.

b. Pembagian kelompok

Penelitian ini untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN Tanggulrejo Tempuran. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode *jigsaw* dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan karena berfungsi sebagai pembanding.

c. Pelaksanaan treatment

1) Kelas eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Awal pertemuan siswa diberikan tes untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum adanya perlakuan, kemudian dilakukan perlakuan dengan metode *jigsaw* pada pembelajaran IPA, setelah mendapatkan perlakuan siswa diberikan soal lagi untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar atau tidak ada peningkatan.

2) Kelas kontrol

Pada kelas kontrol tetap diberikan tes pada awal dan akhir pertemuan pembelajaran guna mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tanpa adanya perlakuan, karena pada dasarnya kelas kontrol hanya sebagai kelas pembanding.

3) Pelaksanaan pengukuran akhir

Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan pengukuran akhir dengan menggunakan tes guna mengetahui

adanya pengaruh metode *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

H. Metode Analisis Data

1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Butir soal yang valid adalah butir soal yang memenuhi syarat sebagai instrument penelitian, sedangkan butir soal yang tidak valid adalah butir yang tidak memenuhi syarat instrument penelitian. Uji validitas dilakukan pada butir soal dan pada setiap instrument penelitian dengan bantuan komputerisasi menggunakan SPSS versi 23.00. (Arikunto, 2010 : 171)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Menguji reliabilitas soal tes menggunakan program SPSS versi 23.00 teknik

Cronbach's Alpha

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas :

$0,00 \leq r < 0,20$ = reliabilitas sangat rendah

$0,20 \leq r < 0,40$ = reliabilitas rendah

$0,40 \leq r < 0,60$ = reliabilitas cukup

$0,60 \leq r < 0,80$ = reliabilitas tinggi

$0,80 \leq r \leq 1,00$ = reliabilitas sangat tinggi

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus yang digunakan normalitas adalah chi-kuadrat.

Rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah

H_0 : tidak terdapat pengaruh model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPA.

H_a : terdapat pengaruh model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPA.

Kriteria pengujian normalitas adalah data berdistribusi normal, bila $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ dengan derajat kebebasan ($dk = \text{kelas interval} - 3$) tetapi jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan Untuk menentukan rumus mana yang akan dipilih untuk pengujian hipotesis, maka perlu diuji terlebih dahulu varians kedua sampel homogen atau tidak.

Langkah selanjutnya menentukan F_{hitung} dengan F_α ($n_1 - 1, n_2 - 1$) dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria dari uji homogenitas ini adalah jika $F_{hitung} < F_\alpha$ maka data bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji ini dilakukan dengan menggunakan *F test* (Anova). *F test* bertujuan untuk menguji apakah ada perbedaan rata-rata pada dua kelompok dan mengetahui variabel mana saja yang berbeda dengan lainnya. Berikut kriteria yang dipergunakan dalam penilaian:

- a. Bila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak (hubungan X dan Y adalah signifikan).
- b. Bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_1 ditolak (hubungan X dan Y adalah tidak signifikan).

$$dk_{res} = n-2 (\alpha = 0,05)$$

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian adalah jawaban dari permasalahan penelitian yang dilakukan. Pada bab ini penulis akan menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Penulis juga mengemukakan beberapa saran yang berpedoman pada hasil penelitian sebagai masukan bagi pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.

A. Kesimpulan

Metode *jigsaw* dapat dipergunakan secara efektif dalam pembelajaran. Metode ini juga mempunyai keberhasilan yang cukup baik bila digunakan dengan benar. Siswa dapat berlatih berfikir, memecahan masalah, serta menggabungkan kemampuan dan keahlian. Hal itulah yang mendorong metode ini banyak digunakan dalam praktek pembelajaran.

Peran guru juga sangat dituntut guna merancang pengajaran dan pembelajaran IPA agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Siswa juga dapat menerima manfaatnya secara langsung, karena dengan menggunakan metode ini siswa dalam proses pembelajaran IPA secara langsung terlibat untuk melakukan dan mengamati tentang materi IPA tersebut yang diajarkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya. Siswa bekerjasama dalam menyelesaikan masalah yang ada pada pelajaran IPA tersebut. Siswa mencari materi secara lengkap dengan cara bekerjasama dengan kelompok yang telah ditentukan, sehingga apa yang mereka belum paham bisa paham dengan mereka mencari tahu sendiri.

Metode *jigsaw* ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa tersebut. Penerapan metode ini sangat baik karena siswa menjadi lebih bisa dalam mengikuti pembelajaran sehingga lebih mudah pula dalam memahami pelajaran. Siswa juga dapat memiliki suatu tanggungjawab atas apa yang diterimanya dengan bisa menjelaskan kembali pada teman-teman lainnya pada kelompok asal. Siswa menjadi kritis atas apa yang belum mereka ketahui agar menjadi tahu, siswa saling berdiskusi dan bekerja sama dengan mencari hal tersebut sehingga dapat diketahui sebenarnya. Jadi dengan hal seperti ini siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi alat pencernaan manusia. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas V yaitu sebelum menggunakan metode *jigsaw pretest* pada kelas eksperimen memperoleh 50,20 sedangkan setelah menggunakan metode *posttest* siswa kelas eksperimen memperoleh 82,08. Pada kelas kontrol itu tidak menggunakan metode sama sekali dan hasilnya tidak mengalami peningkatan yang signifikan yaitu *pretest* rata-ratanya 46,11 sedangkan *posttest* memperoleh 50,55. Dengan demikian disimpulkan bahwa metode *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tanggulrejo. Guru dapat mengaplikasikan metode *jigsaw* dan mengaplikasikan metode lain dalam mata pelajaran IPA materi alat pencernaan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan dikaitkan dengan tujuan dan manfaat penelitian yang telah diungkapkan sebelumnya, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak. Yang pertama bagi pihak peneliti yang akan membahas lebih lanjut mengenai model-model pembelajaran. Diantaranya adalah melakukan penelitian lebih luas lagi mengenai metode *jigsaw* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian disarankan pula dapat menyempurnakan atau memodifikasi penelitian ini, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang positif umumnya bagi kemajuan pendidikan.

Kedua, bagi pihak guru yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran disarankan dapat mengaplikasikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat agar proses pembelajaran di sekolah bervariasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu diharapkan selalu memperdalam model-model pembelajaran yang lainnya, juga mengeksplorasi berbagai macam model-model pembelajaran dan mengaplikasikannya terhadap siswa.

Terakhir bagi pihak sekolah diharapkan selalu memberikan dukungan yang positif serta memfasilitasi dalam rangka untuk memberikan peningkatan pembelajaran, karena pengembangan-pengembangan seperti itu sangatlah penting. Pihak sekolah seyogyanya selalu memberikan dukungan terhadap inovasi-inovasi yang guru ciptakan untuk meningkatkan kualitas pelayanan

proses pembelajaran terhadap siswa, dan juga memiliki respon yang sangat kuat dalam mengatasi kendala-kendala yang terjadi didalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Djumhana, Nana dan Muslim. 2007. *Pendidikan IPA*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rutoto, Sabar. 2007. *Pengantar Metodologi Penelitian*. FKIP: Universitas Muria Kudus.
- Salma, Dwi. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugianto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.

- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pengembangan IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Karya.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutrisno, Leo. 2008. *Pengembangan Pembelajaran IPA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.