UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE JIGSAW PADA MATERI RANGKA TUBUH MANUSIA

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Dinar Shellen Prahera

18.0305.0008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat pembelajaran IPA dapat didefenisikan menjadi ilmu perihal alam yang pada bahasa Indonesia disebut menggunakan ilmu pengetahuan alam, bisa diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: IPA sebagai produk, proses, serta sikap. asal ketiga komponen IPA ini, Sutrisno (2007) menambahkan bahwa IPA juga menjadi prosedur dan IPA menjadi tehnologi. Akan tetapi, penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen diatas, yaitu pengembangan prosedur asal proses, sedangkan tehnologi dari perangkat lunak konsep serta prinsip-prinsip IPA sebagai produk. sikap pada pembelajaran IPA yang dimaksudkan ialah sikap ilmiah. Jadi menggunakan pembelajaran IPA pada sekolah dasar diharapkan bisa menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuan. Adapun jenis-jenis perilaku yang dimaksud yaitu: perilaku ingin memahami, percaya diri, amanah, tidak tegesa-gesa dan objektif terhadap informasi.

Didalam kurikulum merdeka ini kurikulum yang menekankan pada pembelajaran yang kreatif dan inovatif tanpa menutun guru dan siswa dengan konsep dan segudang tugas yang diperuntuhkan, namun pembelajaran ini diperuntuhkan dengan konsep pembelajaran yang menggunakan pembelajaran yang menekankan pada kesehatan fisik dan psikis, pembelajaran yang memanusiakan, dan mengutamakan pada suasana pembelajaran, pembelajaran yang mengedepankan konsep pembelajaran yang baik. Dalam kurikulum

merdeka belajar dengan konsep yang menjelaskan keberfungsian guru dengan administrasi mengajar dengan inovasi guru tanpa diatur dalam prosedur yang mengharuskan guru melakukan banyak hal, dirasa guru bisa mengeksporasi seluruh kreatifitas guru tanpa merasa harus melakukan tuntutan yang membebankan guru. Hal ini tentu lebih memudahkan guru dari berbagai sisi. Diharapkan nantinya guru dapat melakuikan aktifitas pembelajaran secara terstruktur dan baik, terutama pada pembelajaran IPA yang memang sangat penting dan dianggap oleh beberapa peserta didik sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti secara materi yang ada disisi ini lah guru harus mampu mempermudahkan pembelajaran.

Fenomena yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Tampingan 2, bahwa mata pelajaran IPA kurang diminati sang peserta didik. Hal ini dikarenakan dalam menjelaskan bahan ajar pengajar cenderung memakai metode ceramah (konvesional) dan tak menggunakan alat peraga atau memanfaatkan lingkungan lebih kurang, contoh yang diberikan tidak hanya berasal buku paket sebagai akibatnya membuat siswa menjadi pasif dan merasa bosan dan bila pun ada yang aktif itu hanya dua hingga empat orang saja. Bahkan peserta didik cenderung ribut dan saling menggangu satu sama lain saat pengajar menyampaikan materi.

Sehingga guru harus memiliki media agar peserta didik tidak bosan atau jenuh ketika guru menjelaskan menggunakan media peserta didik akan lebih tertarik dan membuat peserta didik itu tidak bosan. Pembelajaran itu tidak hanya menggunakan dengan metode ceramah saja, bias saja menggunakan media ajar.

Guru juga harus lebih kreatif supaya membuat anak itu tertarik dan semangat dengan pembelajaran yang diajar oleh guru. Jadi guru suga harus membuat ide supaya anak itu tidak ngantuk, bosan, atau jenuh. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Upaya yang harus dilakukan oleh guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Seperti praktek langsung Siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi jika mereka terlibat langsung dalam kegiatan praktek. Misalnya, melakukan percobaan sederhana yang berkaitan dengan materi pelajaran IPA.

Salah satu model pembelajaran yang dapat Guru terapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas adalah model pembelajaran Jigsaw. Apakah model pembelajaran Jigsaw? Jigsaw merupakan model pembelajaran yang membuat siswa harus berdiskusi dengan teman-temannya dalam sebuah kelompok kecil. Setiap kelompok kecil akan mendiskusikan tema yang sama. Setelah memahami tema dari kelompoknya, Guru akan membentuk kelompok kecil baru yang beranggotakan perwakilan dari kelompok-kelompok kecil sebelumnya. Dalam kelompok kecil yang baru ini, masing-masing siswa akan diminta untuk menjelaskan kembali materi yang sudah mereka diskusikan dalam kelompok sebelumnya. Dengan demikian siswa dituntut untuk aktif membagikan informasi atau penegetahan yang didapat dari diskusi sebelumnya sekaligus aktif mendengarkan informasi atau pengetahuan baru yang disampaikan oleh temannya.

Berdasarkan masalah diatas perolehan nilai IPA siswa banyak yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran /KKTP =75) buat mata pelajaran IPA. berasal jumlah peserta didik 11 orang hanya 7 orang yg mencapai ketuntasan (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran / KKTP). Sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran / KKTP yg ditetapkan di SD Negeri Tampingan 2 Tegalrejo buat mata pelajaran IPA di kelas V ialah 75. Dari permasalahan pada atas, maka kriteria ketuntasan minimal yang telah diterapkan pada Sekolah Dasar Negeri Tampingan 2 Kabupaten Magelang belum sepenuhnya tercapai oleh karena itu, untuk mengatasi duduk perkara tersebut guru harus mampu membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran menyenangkan dapat tercipta Jika menggunakan metode bervariasi dan media pembelajaran yang relevan. berasal uraian latar belakang problem di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "menaikkan yang akan terjadi Belajar IPA Materi Kerangka Tubuh Manusia Metode Kooperatif Tipe Jigsaw di siswa Kelas V SD Negeri Tampingan 2 Tegalrejo Kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diindentifikasi terkait dengan pembelajaran IPA bagi siswa kelas V SD Negeri Tampingan 2 Tegalrejo adalah:

1. 68 % dari 11 siswa kelas V SD Negeri Tampingan 2 Tegalrejo belum dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran / KKTP (≥ 75) yang ditetapkan.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran hanya diam saja, dan belum terlibat dalam kegiatan pembelajaran, bahkan siswa cenderung mengantuk serta siswa terlihat pasif.
3. Dalam pembelajaran IPA, siswa belum mampu berfikir kritis dalam mencari solusi untuk pemecahkan masalah yang dihadapi.
4. Dalam pembelajaran di kelas, guru hanya mengacu kepada banyaknya materi yang diberikan siswa, sehingga guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, Keadaan inilah yang menjadikan siswa jenuh, tidak terdorong untuk terlibat berpikir. Siswa menjadi tidak kreatif apabila menghadapi permasalahan yang ada. Siswa menjadi diam saja, ketika harus menyampaikan pendapat. Tragisnya kondisi ini tidak pernah terjadi, karena memang guru mendominasi situasi pembelajaran. Pembelajaran lebih berpusat pada guru.
5. Guru belum membuat variasi dalam pembelajaran, pembelajaran yang terjadi masih monoton dengan metode ceramah.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dengan cangkupan peningkatan hasil belajar yaitu sebagai berikut :

1. Perlu ditingkatkan adalah hasil belajar siswa kelas V SDN Tampingan 2 Kec. Tegalrejo pada mata pelajaran IPA semester 2 tahun pelajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan tersebut di atas, maka permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA bagi siswa kelas V SD Negeri Tampingan 2 Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang Semester 2 Tahun 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang kerangka tubuh manusia dengan menggunakan metode Jigsaw pada siswa kelas V SD Negeri Tampingan 2 Tegalrejo Semester 2 Tahun 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

   Siswa akan senang belajar IPA dengan cara yang sesuai dengan perkembangan daya nalarnya, meningkatkan kreativitas, meningkatkan pemahaman konsep, karena siswa dapat diajak berfikir kritis dan mencari solusi. Untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga hasil belajarnya meningkat sehingga siswa merasa bosan.

2. Bagi Guru

   Memberikan alternatif pada guru dalam memilih model pembelajaran IPA yang tepat, sehingga dapat memberikan pengalaman guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat, supaya dapat terwujud sebuah pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

   Sebagai masukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran IPA

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakikatnya merupakan proses yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan pada pengembangan keterampilan proses sains, sikap ilmiah, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nuryani & Ramadhani (2022), pembelajaran IPA adalah kegiatan terstruktur yang bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui pengalaman belajar yang berbasis pada fenomena alam. Hal ini menunjukkan bahwa IPA tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga kontekstual.

Selanjutnya, Fatimah (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPA adalah upaya sistematis guru dalam mengarahkan siswa untuk memahami gejala alam melalui pendekatan ilmiah, eksperimen, dan diskusi yang mendorong siswa membangun pengetahuan secara mandiri. Pandangan ini menekankan peran guru sebagai fasilitator yang memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan konsep sendiri melalui aktivitas ilmiah.

Sementara itu, Rahman & Pratiwi (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan proses pembentukan kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah dengan menekankan

keterpaduan antara teori dan praktik. Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi, tetapi juga memiliki kemampuan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dengan pendekatan sains.

Hakikat pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang mampu merangsang kompetensi dalam diri siswa meliputi empat unsur utama yaitu, 1) sikap, berupa rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; 2) proses, berupa prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; 3)produk, berupa berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; dan 4) aplikasi, berupa penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari, Indrawati & Nurpatri dalam Muh. Zaini Hasanul Muttaqin (2022:10).

Hakikat IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, dan sikap ilmiah, dimana pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Alam atau sains ialah ilmu yang mempelajari tentang alam secara sistematis berdasarkan fakta dan konsep yang ada dilapangan. IPA sendiri disebut juga dengan istilah sains dimana IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung. Dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA ialah suatu yang mempelajari

tentang alam secara langsung, dimana ilmu tersebut memiliki proses dan menghasilkan suatu produk secara sistematis berdasarkan konsep dan fakta yang ada dilapangan.

2. IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mempelajari alam semesta beserta gejala-gejala di dalamnya secara sistematis dan berbasis pada metode ilmiah. Menurut Rahmawati (2022), IPA tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan pengetahuan tentang fakta dan konsep, tetapi juga sebagai proses untuk menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan observasi, eksperimen, dan analisis. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan dan Sari (2023) yang menekankan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan sekitar serta membentuk pola pikir kritis dan logis. Selain itu, menurut Fitriani (2024), IPA memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan abad 21, terutama kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan berbasis data. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa IPA bukan hanya sekadar mata pelajaran yang berisi kumpulan konsep tentang alam, melainkan juga sarana pembentukan sikap ilmiah, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Materi IPA pada dasarnya mencakup konsep, prinsip, hukum, dan teori yang berkaitan dengan gejala alam beserta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,

Riset, dan Teknologi (2022), materi IPA di sekolah mencakup tiga cabang utama ilmu pengetahuan, yaitu Fisika, Biologi, dan Kimia, yang disajikan secara terpadu sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Biologi berfokus pada materi tentang makhluk hidup dan lingkungannya, termasuk struktur, fungsi, dan interaksi organisme. Fisika menekankan pemahaman tentang gejala alam seperti gerak, energi, cahaya, bunyi, dan listrik. Sementara itu, Kimia membahas tentang zat, sifat, perubahan, serta keterkaitannya dengan kehidupan.

Selain itu, materi IPA juga meliputi keterampilan proses sains, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, serta menarik kesimpulan. Penelitian oleh Susanti & Wulandari (2023) menegaskan bahwa materi IPA yang efektif tidak hanya berupa konsep teoretis, tetapi juga harus dikaitkan dengan aktivitas praktikum dan fenomena nyata agar siswa lebih mudah memahami serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, materi IPA pada hakikatnya adalah kumpulan pengetahuan ilmiah yang dipadukan dengan pengalaman belajar kontekstual, sehingga membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan problem solving peserta didik.

3. Model Pembelajaran Jigsaw

Metode pembelajaran jigsaw hingga saat ini masih relevan dan banyak digunakan dalam penelitian-penelitian terbaru karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Rahmawati dan Prasetyo (2022) menjelaskan bahwa penerapan jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA karena

mendorong keterlibatan aktif setiap anggota kelompok. Hal yang sama ditegaskan oleh Nuryadi dan Fitriani (2023) bahwa penggunaan jigsaw dapat meningkatkan keaktifan serta pencapaian prestasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran sains. Lebih lanjut, Putri dan Hidayat (2023) menemukan bahwa metode jigsaw berperan penting dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan sosial. Sari dan Kurniawan (2024) juga menambahkan bahwa model pembelajaran jigsaw berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar dan prestasi akademik mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode jigsaw merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang relevan untuk diterapkan di era sekarang, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara signifik

Berdasarkan pemaparan di atas model pembelajaran tipe jigsaw yaitu siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya, menerima informasi yang diterimanya, meningkatkan kemampuan komunikasinya,dan juga siswa lebih bisa menghormati pendapat teman lainnya dan lebih bisa membantu teman yang lemah didalam permbelajaran.

Menurut Yatim dalam Vioreza (2020, hlm. 60) karateristik model pembelejaran tipejigsaw yaitu:

a. Adanya tutor sebaya yaitu teman sejawat yang lebih berkopenten;

b. Adanya kelompok asal dan kelompok ahli;
c. Dalam kelompok ahli, siswa saling bekerjasama dalam memahami topik yang diberikan oleh guru sampai menjadi ahli topik tersebut;

Selanjutnya menutut Fatriani (2022, hlm. 18) dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terdapat karakteristik yaitu;

a. Kelompok kecil;
b. Belajar bersama;
c. Pengalaman belajar.

Sedangkan menurut Robinson dalam Supini (2020, hlm. 103) dalam *cooperative learning* tipe jigsaw terdapat karakteristik yaitu;

a. Dorongan untuk bekerja keras;
b. Harapan untuk sukses;
c. Kekuatiran akan gagal;
d. Dorongan untuk memperoleh hasil.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam cooperative learning tipe jigsaw terdapat beberapa faktor;

a. Adanya tutor sebaya yaitu teman sejawat yang lebih berkopenten;
b. Bilamana mungkin, anggota kelompok, berasal dariras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda;
c. Dorongan untuk bekerja keras;
d. Dorongan untuk memperoleh hasil;
e. Pengalaman belajar.

Menurut Arends dalam dalam Sunarsih (2020, hlm. 42-43)

kelebihan model pembelajaran tipe jigsaw;

a. Proses pembelajaran pada tipe jigsaw melatih kemampuan pendengaran, dedikasi dan empati dengancara memberikan peran penting kepada setiap anggota kelompok dalam aktivitas akademik. Dalam pembagian kelompok setiap siswa mendapatkan tugas individu untuk disampaikan dalam kelompok ahli, sehinggamenumbuhkan peran penting pada setiap anggota 5. kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikanoleh guru;
b. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengungkapkan ide maupun gagasan untuk memecahkan suatu masalah. Kegiatan bertukar ide secara terbuka dalam menyelesaikan tugas akan membutuhkan sikap positif dalam diri siswa untuk selalu terbuka dalam menyampaikan ide-ide untuk menyeselaikan ermasalahan didalam kelompok baik dikelompok asal maupun ahli;
c. Meningkatkan kemampuan sosial siswa, yaitu percayan diri dan hubungan interpersonal yang positif. Dalam kegiatan kelompok baik didalam kelompok asal maupun kelompok ahl, setiap individu diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau ide, sehingga hal ini mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa;
d. Siswa lebih aktif dalam berpendapat. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi dan menjelaskan materi kepadamasing-masing anggota kelompok;
e. Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan

saling berdiskusi bersama baik dikelompok asal maupun kelompok ahli akan menumbuhkan rasa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tipe jigsaw adalah sebagai berikut :

a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada tim ahli yang bertugas menjalankan materi kepada rekan-rekan;
b. Mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide dengan temannya;
c. Memupuk rasa tanggung jawab terhadap siswa;
d. Dapat meningkatkan aktifitas belajar terhadap siswa;

Menurut Affifah dalam Putra (2021, hlm.18) kekurangan tipe jigsaw sebagai berikut;

a. Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip;
b. Sering terjadi debat sepele didalam kelompok;
c. Bisa terjadi kesalahan kelompok.

Menurut Arends dalam Sunarsih (2021, hlm. 41) kekurangan tipe jigsaw yaitu:

a. Adanya dominansi
b. Jika ada siswa yang lambat maka diskusi akan mengalami kemacetan;
c. Keadaan atau kondisi kelas yang kurang kondusif (ramai) akan membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam menyampaikan pembelajaran yang telah didiskusikan nya;

d. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah;
e. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang yang belum terkondisi dengan baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan kekurangan model pembelajaran tipe jigsaw yaitu;

a. Guru cenderung membutuhkan waktu yang lama untuk menerapkan hasil belajar siswa berupa nilai dan kepribadian siswa;.
b. Menggunakan waktu yang lama, apalagi tidak dirancang dengan baik;
c. Sulit meyakinkan siswa untuk mampi berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika siswa tidka mempunyai rasa percaya diri;
d. Perbedaan presepsi siswa dalam memahami suatu konsep;
e. Guru cenderung membutuhkan waktu yang lama untuk menerapkan hasil belajar siswa berupa nilai dan kepribadian siswa.

Menurut Slavin dalam Sulastri (2022, hlm. 34) langkah-langkah tipe jigsaw adalah ;

a. Presentasi kelas, pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru;
b. Tim, terdiri dari empat atau kima siswa yang mewakili bagian dari seluruh kelas;
c. Rekognisi tim, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rara mereka mencapai criteria tertentu.

Sedangkan Menurut Nashiron (2020, hlm. 45) langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe adalah ;

a. Membentuk kelompok asal dan memberi nomor urut yang berbeda pada setiap siswa dalam kelompok;
b. Setiap siswa pada kelompok asal mendapatkan materi yang berbeda sesuai dengan nomor;
c. Setiap siswa yang memiliki nomor yang sama bergabung membentuk kelompok ahli untuk mempelajari materi dengan topik yang sama;
d. Masing-masing siswa pada kelompok ahli kembali ke kelompok Asal untuk menjelaskan materi;
e. Evaluasi.

Berdasarkan pemaparan di atas langkah-langkah Mode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah:

a. Kelompok ahli ;
b. Membentuk kelompok besar yang heterogen;
c. Pemberian kuis individu pada semua materi;
d. Pengakuan tim, penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi dan diberi penghargaan lalu memberikan evaluasi, dan
e. Penutup.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Susanto (2022), hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu memahami materi dan menunjukkan penguasaan keterampilan setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran. Sementara itu, Pratama dan Lestari (2023) menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai akademik, tetapi juga mencakup sikap, minat, dan kemampuan berpikir kritis yang berkembang selama proses belajar. Hal senada diungkapkan oleh Hidayah (2024) yang menekankan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran sekaligus tolak ukur perkembangan kompetensi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk pencapaian siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sehingga dapat dijadikan acuan dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran serta menentukan tindak lanjut perbaikan.

Hasil belajar sebagai obyek belajar pada hakekatnya merupakan evaluasi terhadap kemampuan siswa dalam menanggapi pengalaman belajar. Menurut Qiptiyyah (2020:62-68), hasil belajar adalah perubahan sikap mengikuti proses pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pendidikan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan berkelanjutan dalam keterampilan yang dihasilkan dari pengalaman belajar siswa dan interaksi dengan dunia serta partisipasi (motorik) dalam pembelajaran dengan menggunakan alat ukur terencana (Anggreni, 2021:79-83). Sedangkan menurut Pratama dan Meilani dalam jurnal Sojanah dan Kencana (2021, hlm.218) Hasil belajar menjadi dasar pengukuran terkait proses penilaian kinerja siswa dan digunakan untuk merancang model pembelajaran yang lebih efektif dan efisienuntuk masa

depan. Dari ulasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terus menerus pada aspek pengetahuan, sikap dan psikomotorik (gerak) partisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen pengukuran terencana.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk menjadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Ukuran hasil belajar diperoleh dari aktifitas pengukuran. Secara sederhana, pengukuran diartikan sebagai kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu peristiwa atau benda.

a. Tes

Tes bisa terdiri atas tes lisan (menuntut jawaban secara lisan), tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes ada yang disusun dalam bentuk (a) objektif, ada juga yang disusun dalam bentuk (b) esai atau uraian.

b. Bukan tes (nontes)

Bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi atau pengamatan, angket, kuesioner, interviews (wawancara), skala penilaian, sosiometri, studi kasus, work sample analisis (analisa sampel kerja), task analysis (analisis tugas), checklists dan rating scales dan portofolio. Model penilaian juga dapat dibedakan menjadi:

c. Tes tertulis

Tes tertulis adalah model penilaian yang menuntut jawaban secara tertulis, baik berupa tes objektif dan uraian pada peserta didik di

lembaga penyelenggara pendidikan keterampilan. Ujian tertulis, untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan peserta didik berkenaan dengan tugas/pekerjaan dengan cara merespon secara tertulis tentang aspek-aspek yang diujikan.

d. Tes kinerja/tindakan

Tes kinerja adalah model penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan kemahirannya dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan tertentu, misalnya kemahiran mengidentifikasi kerusakan pada alat-alat yang diperlukan untuk melakukan kinerja tertentu, bersimulasi, ataupun melakukan pekerjaan yang sesungguhnya. Tes kinerja dapat dilakukan untuk menilai proses, produk, serta proses dan produk.

e. Tes lisan

Tes lisan dilaksanakan melalui komunikasi langsung tatap muka antara peserta didik dengan seorang atau beberapa penguji. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan dan spontan. Ujian lisan, untuk memperoleh data tentang performansi tertentu, dengan cara berkomunikasi dua arah antara penilai atau guru dengan peserta didik melalui tanya jawab atau wawancara langsung, berkenaan dengan pemahaman, perilaku, kinerja, dan tugas tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran yang telah dipelajari.

f. Observasi

Observasi adalah model penilaian yang dilakukan dengan cara mencatat

hasil pengamatan terhadap objek tertentu. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan cara menggunakan instrumen yang sudah dirancang sebelumnya sesuai dengan jenis perilaku yang akan diamati dan situasi yang akan diobservasi, misalnya dalam kelas, waktu bekerja dalam bengkel/laboratorium. Metode pencatatan, berapa lama dan berapa kali observasi dilakukan disesuaikan dengan tujuan observasi. Metode ini digunakan juga untuk memeriksa proses melalui analisis tugas tentang beroperasinya suatu kegiatan atau pekerjaan tertentu maupun produk yang dihasilkannya. Penilaian atau guru dapat secara langsung mengamati dan mencatat perilaku yang muncul, dan dapat juga menggunakan lembar observasi atau daftar ceklis mengenai aspek-aspek tugas atau pekerjaan tertentu yang akan diamati.

g. Penugasan

Penugasan merupakan model penilaian yang menuntut peserta didik dalam menyelesaikan tugas di luar kegiatan pembelajaran di kelas, laboratorium atau bengkel. Penugasan dapat diberikan dalam bentuk individual atau kelompok dan dapat berupa tugas rumah atau projek. Tugas rumah adalah tugas yang harus diselesaikan peserta didik di luar kegiatan kelas. Tugas projek adalah tugas yang melibatkan kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu. Proyek, untuk memperoleh data tentang kinerja atas suatu tugas/pekerjaan tertentu yang dikerjakan dalam jangka waktu tertentu, baik melalui pengawasan maupun tanpa pengawasan. Misalnya

penilai mempersiapkan dan merancang suatu tugas atau pekerjaan tertentu untuk dikerjakaan peserta didik kemudian hasil dari pekerjaannya dinilai.

h. Penilaian portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian yang dilakukan dengan cara menilai hasil karya peserta didik. Portofolio adalah kumpulan karya peserta didik dalam bidang tertentu yang diorganisasikan untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan kreativitas peserta didik. Portofolio, untuk memperoleh data dengan cara mengumpulan bukti-bukti fisik yang bersifat pribadi, atau hasil karya dan pencapaian dijadikan sebagai dasar untuk menilai kinerja seseorang sebelum, dan setelah mengikuti pendidikan.

i. Penilaian diri

Penilaian diri merupakan model penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya. Penilaian diri untuk memperoleh data tentang kelebihan dan kekurangan yang dimiliki peserta didik dan bersumber dari peserta didik sendiri. Dalam penilaian diri peserta didik menyampaikan sendiri secara jujur apa yang telah dikuasai dan yang belum dikuasai setelah atau sebelum mengikuti pembelajaran. Bentuk penilaian diri adalah laporan tentang keadaan diri peserta didik yang disusun sendiri oleh peserta didik. Misal laporan tentang keterampilan yang telah dikuasai dan yang belum dalam membuat tusuk rantai pada pelajaran keterampilan.

j. Penilaian antar teman

Penilaian antar teman merupakan model penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan temannya. Model penilaian antar teman dilakukan dengan melalukan observasi terhadap temannya sendiri. Instrumen observasi, skala penilaian, dan daftar ceklist yang digunakan berisikan aspek-aspek kemampuan atau kelebihan dan kesulitan atau kekurangan temannya dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Misal peserta didik diberikan tugas untuk menilai kinerja temannya dala merawat tanaman hias dengan menyiraminya mempergunakan skala penilaian. Ketercapaian tujuan pembelajaran akan diketahui melalui model atau cara pengukuran yang sistematis melalui tes, observasi, skala sikap atau penilaian portofolio. Dengan demikian, Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah besarnya skor siswa yang diperoleh dari skor tes, pengamatan, diskusi, dan laporan.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Temuan	Relevansi
1	Astuti & Rahayu (2023)	Penerapan Metode Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	PTK	Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V.	Metode & mata pelajaran sama
2	Sari & Yuniarti (2022)	Pengaruh Model Kooperatif	Eksperimen	Jigsaw meningkatkan pemahaman	Sama materi dan model pembelajaran

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Temuan	Relevansi
		Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Rangka Manusia		siswa secara signifikan.	
3	Ramdani & Lestari (2022)	Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	PTK	Ada peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.	PTK, kelas V, dan topik IPA
4	Wulandari & Prasetyo (2023)	Efektivitas Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Materi Organ Gerak Manusia	Kuasi Eksperimen	Meningkatkan pemahaman konsep dan kerjasama antar siswa.	Sama jenjang, metode, dan topik
5	Dewi & Nuraini (2022)	Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	PTK	Aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat setelah tindakan.	Topik IPA dan model Jigsaw
6	Prasetya & Yuliana (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V	Eksperimen	Prestasi siswa meningkat, siswa lebih aktif berdiskusi.	Model pembelajaran Jigsaw dan kelas V
7	Lestari & Mulyono (2022)	Meningkatkan Pemahaman IPA Melalui Model Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar	PTK	Peningkatan skor belajar dan interaksi siswa antarkelompok.	Relevan dengan desain dan topik penelitian
8	Zulfikar & Fitriani (2023)	Pengaruh Metode Jigsaw terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam	Eksperimen	Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar.	Fokus pada hasil belajar IPA dan metode Jigsaw

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Temuan	Relevansi
		Pembelajaran IPA			
9	Marlina & Yuni (2022)	Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Sistem Gerak pada Manusia	PTK	Siswa lebih aktif, nilai rata-rata meningkat tiap siklus.	Topik dan metode sangat relevan
10	Aditya & Susanti (2023)	Model Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD	PTK	Terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan kemampuan komunikasi siswa.	Sama jenjang pendidikan dan metode pembelajaran

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi rangka tubuh manusia, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya inovatif dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membangun pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu metode yang diyakini efektif adalah metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, di mana siswa belajar dalam kelompok kecil dan saling bertukar informasi tentang bagian materi tertentu. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar secara individu tetapi juga bertanggung

jawab terhadap pemahaman teman satu kelompoknya. Kolaborasi yang terjadi dalam kelompok Jigsaw dapat menumbuhkan keterlibatan aktif, kerja sama, serta tanggung jawab bersama. Hal ini pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, disusunlah kerangka berpikir berikut ini untuk menggambarkan hubungan logis antara permasalahan, solusi, dan hasil yang diharapkan dari penerapan metode Jigsaw dalam pembelajaran IPA.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diduga dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa Kelas IV SD Negeri Tampingan 2 Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang Semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. PTK dipilih karena bersifat reflektif dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Penelitian ini dirancang dalam bentuk siklus yang meliputi empat tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap siklus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sampai indikator keberhasilan tercapai. Jika hasil yang diperoleh pada siklus pertama belum memenuhi target yang diharapkan, maka dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kegiatan siswa, dan instrumen evaluasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran IPA dengan materi rangka tubuh manusia dilaksanakan menggunakan metode Jigsaw. Kemudian, pada tahap observasi, dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, keaktifan siswa, kerja sama antar siswa dalam kelompok, dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Terakhir, pada tahap refleksi, dilakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran, serta perumusan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

Desain ini sangat relevan untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar karena memungkinkan guru untuk terlibat langsung dalam memperbaiki proses pembelajaran secara nyata di kelas. Sebagaimana dijelaskan oleh Anwar dan Gunawan (2020), penelitian tindakan kelas memberikan kesempatan bagi guru untuk memperbaiki praktik pembelajarannya melalui siklus perencanaan dan evaluasi yang berulang. Selain itu, menurut Mulyasa (2021), PTK berfokus pada perbaikan mutu pembelajaran di kelas secara langsung, dengan melibatkan guru sebagai peneliti untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen), yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran Jigsaw. Metode ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi dalam kelompok kecil, setiap anggota bertanggung jawab mempelajari bagian tertentu dari materi, lalu saling mengajarkan kepada anggota kelompoknya. Penerapan metode ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar.

2. Variabel Terikat (Y)

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi rangka tubuh manusia. Hasil belajar diukur melalui nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Jigsaw, baik secara kognitif (pemahaman materi), afektif (keaktifan dan sikap selama pembelajaran), maupun psikomotorik (kemampuan dalam menyampaikan materi kepada teman sekelompoknya).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian menjelaskan bagaimana variabel-variabel yang diteliti diukur dan dioperasionalkan dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 3.1 Variabel Penelitian

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala Ukur
1	Metode Jigsaw (X)	Model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja kelompok di mana setiap siswa mempelajari dan menjelaskan bagian materi tertentu kepada kelompoknya.	- Pembentukan kelompok - Aktivitas diskusi - Penyampaian materi antar siswa - Kerja sama kelompok	Observasi & dokumentasi
2	Hasil Belajar (Y)	Pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran IPA dengan metode Jigsaw pada materi rangka tubuh manusia.	- Skor tes kognitif - Keaktifan belajar - Kemampuan menyampaikan materi	Tes tertulis & observasi

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

   Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Tampingan 2 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan materi pelajaran IPA yang akan diteliti, yaitu materi rangka tubuh manusia, yang termasuk dalam Kompetensi Dasar kelas V sesuai dengan Kurikulum Merdeka ataupun Kurikulum 2013.

2. Sampel Penelitian

   Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Tampingan 2, yang berjumlah 11 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya yang relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian populasi.

   Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini telah memiliki kemampuan kerja sama dalam kelompok dan kemampuan kognitif yang cukup untuk menerima materi yang bersifat konseptual seperti sistem rangka tubuh manusia. Selain itu, pembelajaran IPA di kelas V sangat relevan untuk diterapkan metode kooperatif tipe Jigsaw yang menekankan pada diskusi dan pertukaran informasi antarsiswa.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai penerapan metode Jigsaw dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi rangka tubuh manusia. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, mencakup aspek keaktifan siswa, keterlibatan dalam kelompok, kerja sama, dan sikap siswa selama pembelajaran dengan metode Jigsaw. Observasi juga dilakukan untuk mencatat kendala yang muncul selama proses belajar mengajar.

2. Tes Hasil Belajar

   Tes digunakan untuk mengukur capaian hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan. Tes diberikan dalam bentuk **pretest** (sebelum tindakan) dan **posttest** (setelah tindakan pada setiap siklus). Soal-soal tes terdiri dari pilihan ganda dan isian singkat yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Hasil tes digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi rangka tubuh manusia secara kuantitatif.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan tes. Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, daftar

hadir siswa, perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD), serta hasil pekerjaan siswa. Data dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti fisik bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana.

4. Wawancara

   Wawancara dilakukan kepada guru kelas atau beberapa siswa secara informal untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penerapan metode Jigsaw. Wawancara ini bersifat terbuka dan digunakan untuk melengkapi data observasi dan refleksi pada setiap siklus tindakan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi rangka tubuh manusia. Sebelum digunakan pada penelitian, instrumen tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan dan kualitas soal. Uji instrumen meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas isi diperoleh melalui penilaian ahli (expert judgment), yaitu guru mata pelajaran IPA, dengan menggunakan lembar validasi. Selanjutnya dilakukan uji validitas empiris dengan mengujicobakan soal kepada siswa di luar sampel penelitian. Hasil jawaban siswa dianalisis menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* untuk mengetahui tingkat validitas masing-masing butir soal.

Setelah validitas diuji, reliabilitas instrumen dihitung untuk mengetahui konsistensi tes jika digunakan berulang kali. Reliabilitas dianalisis menggunakan rumus KR-20 atau Alpha Cronbach, di mana nilai reliabilitas tinggi menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keajegan yang baik. Selain itu, tingkat kesukaran soal juga dianalisis untuk mengetahui kategori soal, apakah termasuk mudah, sedang, atau sukar, dengan cara menghitung proporsi siswa yang dapat menjawab benar pada setiap butir soal. Analisis daya pembeda dilakukan untuk menilai kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dengan demikian, hanya butir soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, memiliki tingkat kesukaran seimbang, serta daya pembeda baik yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur hasil belajar siswa.

G. Prosedur Penelitian

1. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi rangka tubuh manusia melalui penerapan metode Jigsaw. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan sesuai model Kemmis dan McTaggart, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting) (Setyosari, 2020).
2. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup RPP berbasis metode Jigsaw, instrumen observasi, soal pretest

dan posttest, serta media pembelajaran yang mendukung. Peneliti juga melakukan koordinasi dengan guru kelas untuk memastikan kesiapan pelaksanaan tindakan.

3. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran Jigsaw, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang saling berbagi materi dan saling mengajarkan satu sama lain. Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya diskusi dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
4. Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator (guru kelas) mencatat seluruh aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi. Observasi ini mencakup keaktifan, kerja sama, serta keterlibatan siswa dalam kelompok.
5. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti bersama guru melakukan analisis terhadap hasil observasi dan hasil belajar siswa. Jika target yang diharapkan belum tercapai pada siklus pertama, maka dilakukan perbaikan dan perencanaan ulang pada siklus kedua. Proses ini dilakukan secara berulang hingga indikator keberhasilan tercapai.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri Tampingan 2 Tegalrejo Magelang. Hal ini dapat dilihat dari penigkatan hasil nilai rata-rata dari pra siklus sampai siklus kedua. Pada Pra Siklus yaitu 20% dari 20 peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya 4 orang. Pada Siklus I Pertemuan II yaitu 35% dari 20 pesera didik mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 65. Sedangkan pada siklus II pertemuan II peserta didik yang mencapai ketuntasan sebesar 90% dari 20 peserta didik dengan nilai rata-rata 80. Oleh karena itu, siswa yang mendapat nilai yang mencapai standar ketuntasan yaitu di atas 75% dari jumlah siswa pertemuan dihentikan pada siklus II pertemuan II.

B. Saran

1. Pihak sekolah, diharapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw dapat menjadi model pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri Tampingan 2 dan dapat digunakan secara bergantian dengan model pembelajaran lainnya. Karena model pembelajara Cooperative Learning tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, diharapkan model Cooperative Learning tipe Jigsaw dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang digunakan di dalam ruangan

pada pembelajaran. Karena model Cooperative Learning tipe Jigsaw salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi siswa, hendaknya berperan aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran dan meningkatkan usaha belajarnya, supaya memperoleh hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharmisi, Suhardjono, Supardi. 2015. Penelitian tindakan kelas, Jakarta: Bumi Aksara.

Djabba, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 48 Parepare.

Harianja, dkk (2022). Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Medan: Yayasan

Kita Menulis.

Klasikal: Journal Of Education, Laguage Teaching and Science. Vol 2 (1).Berbasis Kompetensi untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran". Jurnal Kependidikan. 39 (1). Hlm .67-78.

Brahim, K. Theresia. (2007). Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV SD Melalui Pendekatan Penempatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar. [online] 05 Mei 2008.

Balen, S. dkk. (1993). Materi Pokok Pembelajaran IPS I. Jakarta: Universitas Terbuka.

Djamarah, Saiful Bahri. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

Anu, A. 2004. Korelasi Antara Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Pabelan Kabupaten Semarang. Tesis.(tidak diterbitkan). Program Studi

Manajemen Pendidikan. Program Pasca Sarjana. UKSW. Salatiga.

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. Research and Development Journal of Education, 8(1), 185. https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.117 18

Indrawati, E.S. & Nurpatri, Y. (2022). Problematika Pembelajaran IPA Terpadu:

Kendala Guru Dalam Pengajaran IPA Terpadu. Educativo: Jurnal

Pendidikan, 1(1), 226-234.

Aditya, R., & Susanti, M. (2023). Model Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 122–130.

Astuti, L., & Rahayu, D. (2023). Penerapan Metode Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 9(1), 45–55.

Dewi, P. R., & Nuraini, S. (2022). Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Edukasi Sains, 10(3), 213–221.

Lestari, D., & Mulyono, A. (2022). Meningkatkan Pemahaman IPA Melalui Model Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar, 8(4), 299–308.

Marlina, S., & Yuni, R. (2022). Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Sistem Gerak pada Manusia. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(2), 112–119.

Prasetya, D., & Yuliana, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V. Jurnal Inovasi Pendidikan, 15(1), 58–66.

Ramdani, M., & Lestari, N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(2), 101–109.

Sari, I., & Yuniarti, E. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Rangka Manusia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 55–63.

Wulandari, A., & Prasetyo, H. (2023). Efektivitas Pembelajaran Jigsaw pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Materi Organ Gerak Manusia. Jurnal Pendidikan Sains Dasar, 11(2), 165–173.

Zulfikar, A., & Fitriani, M. (2023). Pengaruh Metode Jigsaw terhadap Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan dan Sains, 13(2), 98–107.

Hayu Almar, AtusSholihah, “Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP” (Proseding Konferensi Pendidikan Nasional, n.d.). 12 Yenny Suzana dan Imam Jayanto, Teori Belajar & Pembelajaran (Malang: CV Literasi Nusantara Abada, 2021).