



**PENGARUH PENERAPAN KOOPERATIF MODEL *JIGSAW*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
IPA KELAS V SD NEGERI 040492 BATUKARANG
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**THE EFFECT OF COOPERATIVE APPLICATION OF THE *JIGSAW*
MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LESSONS
IPA CLASS V SD STATE 040492 BATUKARANG
ACADEMIC YEAR 2021/2022**

Sinta Indisari Br Kacaribu¹⁾, Dedi Holden Simbolon²⁾

- ¹⁾ Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Quality ²⁾ Dosen Prodi PGSD Universitas Quality
Universitas Quality, Jl.Ngumban Surbakti No.18 Sempakata, Kec. Medan Selayang,
Kota Medan, Sumatra Utara 20132, Indonesia
088219907292, Sintaindisaribrkacaribu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Kooperatif Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 040492 Batukarang Tahun Ajaran 2021/2022. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 040492bBatukarang pada tanggal 16-17 April 2022 sebagai subjeknya adalah siswa kelas Va dan Vb dengan jumlah siswa di kelas Va ada 25 orang dan kelas Vb ada 20 orang. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang mengacu pada jenis pendekatan penelitian *quasi eksperimen*. Sebelum melakukan pembelajaran nilai rata-rat tes awal kelas Va= 42,2 dan nilai rata-rata kelas Vb = 46,00. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelas Va dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan setelah dilakukan tes akhir siswa memperoleh rata-rata 82,6 sedangkan hasil belajar siswa pada kelas Vb dengan menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 69,00. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* berpengaruh terhadap Pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 040492 Batukarang Kec. Payung Kab.Karo Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata Kunci : Model kooperatif *jigsaw*, Pembelajaran IPA.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Jigsaw Model Cooperative Application on Learning Outcomes in Science Class V Elementary School 040492 Batukarang Academic Year 2021/2022. The location of this research was carried out at SD Negeri 040492b Batukarang on 16-17 April 2022 as the subjects were students of class Va and class Vb with 25 students in class Va and 20 students in class Vb. This type of research uses quantitative methods that refer to the type of quasi-experimental research approach. Before doing the learning the average value of the initial test class Va = 42.2 and the average value of the class Vb = 46.00. After the learning was carried out in class Va using the Jigsaw cooperative learning model and after the final test the students obtained an average of 82.6 while the learning outcomes of students in class Vb using the conventional learning model obtained an average of 69.00. The conclusion in this study is the Jigsaw Cooperative Learning Model has an effect on science learning for fifth grade students at SD Negeri 040492 Batukarang Kec. Payung Karo Regency Academic Year 2021/2022.

Keywords: *Jigsaw cooperative model, Science learning.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu faktor luar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga guru sebagai anggota sekolah memiliki peran penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk itu, guru harus memiliki kompetensi dibidangnya, selain itu agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara monoton maka guru sebaiknya mampu memvariasikan model pembelajaran pada penelitian ini peneliti menggunakan model *jigsaw*.

Pendidikan dilaksanakan dengan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap serta harus menyeluruh. Strategi pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk kegiatan yang berdasarkan bimbingan, pengajaran, atau biasa dengan latihan. Guru juga bukan hanya sebagai pencapaian materi saja, tetapi harus lebih dari itu guru harus biasa menjadi sentral pembelajaran. Maksudnya adalah guru harus sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena hal tersebut guru membuat pengajaran lebih efektif serta menarik sehingga pembelajaran berlangsung secara menyenangkan sehingga pembelajaran dapat di sampaikan dengan baik dan mudah di pahami oleh semua siswa.

Sebagai seorang pendidik atau guru tentunya selalu berusaha dan berharap agar peserta didiknya selalu mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Sebagai perencana, guru hendaknya dapat melihat kebutuhan siswa sebagai subjek belajar, merumuskan tujuan kegiatan proses pembelajaran, dan

menetapkan strategi pengajaran yang ditempuh untuk merealisasikan tujuan yang telah dirumuskan.

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah meningkatnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat lebih di tingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dengan ditunjang oleh tersedianya sarana dan prasarana, serta kecakapan guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas. Tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar yang diawali dengan meningkatnya motivasi belajar di kelas, motivasi belajar di SD Negeri 040492 Batukarang khususnya kelas V pada mata pelajaran IPA masih rendah, hal ini terbukti dengan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif yang ditandai dengan banyaknya siswa yang ramai sendiri dan tidak fokus dalam materi pembelajaran sehingga motivasi belajar IPA pada siswa masih rendah. Rendahnya motivasi belajar IPA di kelas V SD Negeri 040492 Batukarang dimungkinkan juga karena guru kurang menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran hanya bersifat abstrak, sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya. IPA berusaha mengajak meningkatkan pemahaman dan kecerdasan tentang alam. Di SD mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena mata pelajaran IPA berisi materi materi yang berhubungan dengan alam dan kegiatan di kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA seorang guru dituntut untuk mengajak anak didiknya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar dan menambah pengetahuan tentang alam serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan dalam pembelajaran di SD.

Diakibatkan oleh beberapa faktor baik dari sekolah, guru maupun siswa berdasarkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah. Adapun faktor dari sekolah yaitu: (1) guru hanya berpedoman pada satu buku saja (2) kurangnya media pembelajaran (3) guru memberikan tugas terlalu banyak. Faktor dari siswa sendiri adalah: (1) kurangnya minat siswa dalam belajar IPA (2) siswa lebih banyak bermain dan kurangnya motivasi belajar (3) siswa mudah mengeluh dan cepat bosan (4) kurangnya pemahaman siswa pada materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai upaya untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi tersebut saya ingin melaksanakan model *jigsaw* sehingga pembelajaran lebih menarik serta pembuatan RPP dan Silabus guna meningkatkan pembelajaran IPA. Terutama pada materi IPA pada materi perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari, tidak sedikit siswa mengalami pemasalahan dalam memahami materi tersebut. Sehingga perlu diadakan penanaman konsep pembelajaran *jigsaw* lebih menarik.

Berdasarkan hal tersebut, guru harus tanggap dalam melakukan pendekatan dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dengan materi pelajaran IPA adalah model *Jigsaw*. Melalui model pembelajaran ini dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Model *jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dikelas V SD Negeri 040492 Batukarang Tahun Ajaran 2021/2022.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Slameto (2015:2) "belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau Sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk terjadinya proses belajar.

Menurut slameto (2016:29) "menyatakan mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita. Atau usaha mewariskan kebudayaan masyarakat pada generasi berikut kepada generasi seterusnya".

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik.

Menurut Erwin (2017:15) menyatakan "Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau disain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien".

Menurut Karwano dan Heni (2017:20) menyatakan "pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara mikro dan makro. Secara mikro pembelajaran adalah suatu proses yang dipayahkan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik Kognitif maupun sosial emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Pembelajaran secara makro terkait dengan dua jalur yaitu individu yang belajar dan penata komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah perubahan tingkah laku berdasarkan intraksi serta adanya komunikasi yang dilakukan oleh siswa dan apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pengalaman belajar sesuai dengan tujuan.

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang peroleh ketika melakukan sesuatu kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu proses untuk

memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang lebih baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku yang belum tahu menjadi lebih tahu saat melakukan proses belajar.

Menurut Shilphy (2020:71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”.

Belajar memiliki banyak faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Menurut Slameto (2015:54) bahwa belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

- a. Faktor psikologi atau jasmani, individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya;
- b. Faktor psikologis, sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis)

Menurut Ridwan (2019:99) menyatakan bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Menurut Imas Kurniasih (2016:24) “*Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang disain 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 kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran *Jigsaw* ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli”.

Kunci tipe *Jigsaw* ini adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Langkah-langkah Model Jigsaw

- Persiapan

Guru dapat menjabarkan isi topik secara umum, serta memotivasi siswa dan menjelaskan tujuan mempelajari topik yang akan dibahas.

- Penjelasan Materi

Materi pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dibagi menjadi beberapa bagian pembelajaran tergantung pada banyak anggota dalam setiap kelompok serta banyaknya konsep materi pembelajaran yang ingin dicapai dan yang akan dipelajari oleh siswa.

- Guru Membagi Siswa Ke Dalam Kelompok Asal Dan Ahli

Kelompok dalam pembelajaran kooperatif model *jigsaw* beranggotakan 3-5 orang yang heterogen baik dari kemampuan akademis, jenis kelamin, maupun latar belakang sosialnya

- Guru Menentukan Skor Awal masing-masing kelompok

Skor awal merupakan skor rata-rata siswa yang diambil dari kuis atau nilai tertentu yang telah ditetapkan.

Kelebihan model *jigsaw*:

- Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang menjelaskan materi
- Pemerataan penguasaan materi dapat didapatkan dalam waktu singkat
- Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat

Kekurangan model *Jigsaw*:

- Siswa yang lebih aktif akan lebih mendominasi diskusi
- Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan kesulitan dalam mengalami kesulitan
- Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan
- Siswa yang tidak berkopetensi akan kesulitan untuk mengikuti proses belajar

Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran yang biasa diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari yang sudah terbiasa dilakukan di kelas, sifatnya berpusat pada guru dan kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar. salah satu model pembelajaran yang

masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional.

Djamarah dalam Daryanto (2017:117) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

- Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan
- Belajar secara individu
- Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
- Perilaku dibangun atas kebiasaan
- Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
- Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
- Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
- Interaksi di antara peserta didik kurang
- Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Hakikat Pembelajaran IPA

IPA adalah salah satu ilmu pembelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap peserta didik di tingkat SD. Pendidikan IPA merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang gejala alam di sekitar dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan ini sangat penting untuk dipelajari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk dikembangkan dan mejelajahi serta memahami alam di sekitar.

Asih Widi dan Eka (2015:22) menyatakan “IPA merupakan bagian dari ilmu, yang memiliki ciri khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa fakta atau kejadian dan berkaitan dengan sebab dan akibat”. Samadi dan Istarani (2016:4) menyatakan “IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan oleh manusia”.

Model Penelitian

Pendekatan Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang mengacu pada jenis pendekatan penelitian quasi eksperimen.. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi

atas dua kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas control kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* sedangkan kelas kontrol diberikan dengan pembelajaran konvensional. Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian quasi eksperimen maka desain penelitian yang digunakan adalah desain yang menggunakan rancangan penelitian pretest dan posttest. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui alat ukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Teknik ini dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan, yaitu untuk uji coba instrument penelitian berupa soal test, nilai posttest dan pretest. Teknik tes yang digunakan menggunakan bentuk tes essay .

Terlebih dahulu diberikan pretest sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas yang diteliti, sedangkan posttest diberi kepada siswa setelah perlakuan diberikan. Pretest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi dan bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasai oleh siswa, sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran sudah dapat dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O	X_1	O
Kontrol	O	X_2	O

Keterangan :

X_1 = Kelas yang diajarkan dengan pembelajaran *Paired Storytelling*

X_2 = Kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional

O = Test Pengetahuan Konseptual

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian eksperimen ini terdiri dari uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data kedua kelas terdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Data tersebut diuji menggunakan Uji *Liliefors* dan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan menggunakan bantuan program Excell. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- 1) Jika nilai $l_{tabel} < L_{hitung} < 0.05$ maka distribusi data tidak normal.
- 2) Jika nilai $l_{hitung} < L_{tabel} < 0.05$ maka distribusi data normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui dua kelompok yang digunakan berasal dari populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varian yang akan digunakan untuk data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah Uji homogenitas dan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan menggunakan bantuan program excell. Data yang diuji homogenitas varian pada penelitian ini adalah hasil kemampuan awal peserta didik (*pre test*) dan *post test* terkait kemampuan pemecahan masalah fisika. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- 1) Jika nilai $F < 0.05$ maka sampel penelitian dikatakan tidak homogen atau sebaran datanya tidak seragam.
- 2) Jika nilai $F \geq 0.05$ maka sampel penelitian dikatakan homogen atau sebaran datanya seragam.

Uji Kesamaan Keadaan Awal

Uji kesamaan keadaan awal dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan awal peserta didik setara atau tidak. Uji dilakukan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang digunakan adalah nilai rata-rata *pretest* kedua kelas tersebut. Uji kesamaan keadaan awal menggunakan statistika parametrik digunakan jika data berdistribusi normal dan homogen (\neq syarat mutlak) maka digunakan Uji *T-Test* dan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan menggunakan bantuan program excell. Kriteria pengambilan keputusan untuk Uji kesamaan dua rata-rata sebagai berikut.

- a. Jika nilai uji kesamaan dua rata-rata > 0.05 atau $-t_{tabel} < t_{hitung}$ maka tidak ada perbedaan (memiliki persamaan).
- b. Jika nilai uji kesamaan dua rata-rata < 0.05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada perbedaan.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji hipotesis yang akan digunakan memiliki dua jenis uji statistika yaitu statistika parametrik dan statistika nonparametrik. Statistika parametrik digunakan jika data berdistribusi normal dan homogen (\neq syarat mutlak) maka digunakan Uji independen antara dua faktor dan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan menggunakan bantuan program exceell. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan terhadap variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah. Data yang diuji hipotesis pada penelitian ini adalah hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah.

Persamaan matematis Kesamaan dua rata-rata sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(sugiyono, 2016 :138)

Keterangan :

X_1 : nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 : nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 : jumlah responden untuk kelas eksperimen

n_2 : jumlah reponden untuk kelas kontrol

S_1^2 : varians kelas eksperimen

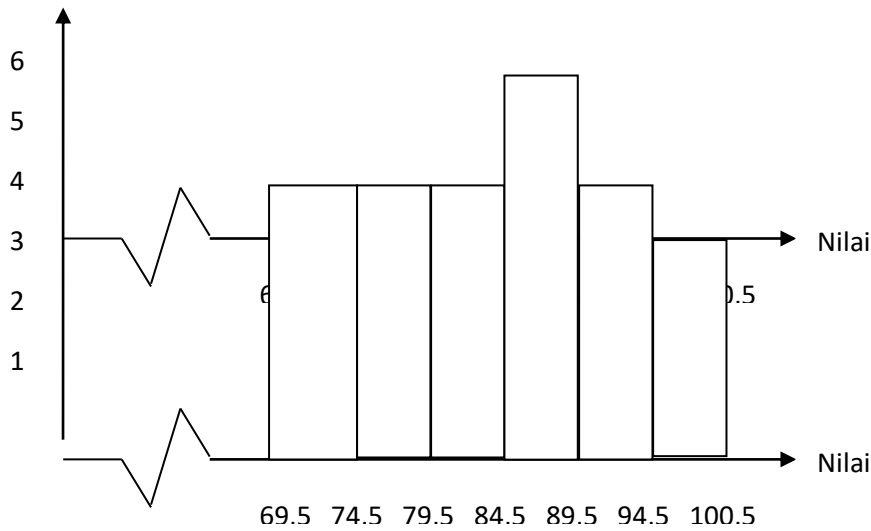
S_2^2 : varians kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 040492 Batukarang Tahun Ajaran 2021/2022. Peneliti mengambil dua kelas Va dan Vb sebagai kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan tes awal sehingga diperoleh data tes awal dengan nilai rata-rata kelas Va = 42,2 dan nilai rata-rata kelas Vb = 46,00. Berdasarkan tabel Data Nilai Pre test kelas kontrol dan eksperimen kemudian diubah ke dalam bentuk diagram batang untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran. Dari hasil data tes awal yang diperoleh maka dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas Va dan Vb dapat dikatakan sama.

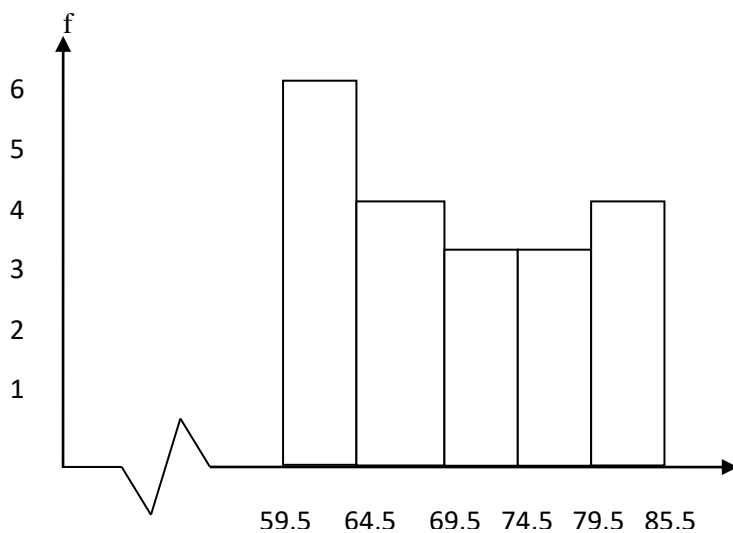
Setelah melaksanakan tes awal maka peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas Va dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* dan kelas Vb

menggunakan model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui pengaruh model mana yang lebih baik dari kedua kelas maka dilakukan tes akhir setelah pembelajaran selesai.



Gambar 4.3 Histogram Nilai *Post Test* kelas V-A

Berdasarkan tabel interval dan frekuensi dan histogram diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 69,5 – 74,5 sebanyak 4 orang, nilai 74,5 – 79,5 sebanyak 4 orang, nilai 79,5 – 84,5 sebanyak 4 orang, nilai 84,5 – 89,5 sebanyak 6 orang, nilai 89,5 – 94,5 sebanyak 4 orang dan nilai 94,5 – 100,5 sebanyak 3 orang..



Gambar 4.4 Histogram nilai *post test* kelas V-B

Berdasarkan tabel interval dan frekuensi dan histogram diatas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 59,5 – 64,5 sebanyak 6 orang, nilai 64,5 – 69,5 sebanyak 4 orang, nilai 69,5 – 74,5 sebanyak 3 orang, nilai 74,5 – 79,5 sebanyak 3 orang, nilai 79,5 – 85,5 sebanyak 4 orang. Setelah dilaksanakan kedua pembelajaran tersebut ternyata siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *jigsaw* lebih aktif dan cepat memahami dalam melaksanakan pembelajaran termasuk siswa yang berprestasi rendah sehingga guru lebih dapat mengendalikan isi materi yang disampaikan kepada siswa dan dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa. Sedangkan siswa yang diajari dengan model pembelajaran Konvensional lebih cenderung pasif dan merasa cepat bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Hasil data tes akhir yang diperoleh dengan uji normalitas dan untuk menguji homogenitas varian dari kedua kelas yaitu Va dan Vb dengan menggunakan Uji F.

Setelah diuji, data tes akhir Va dan Vb berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan uji independen antara dua faktor ($\alpha = 0.05$). Uji hipotesis dilakukan dengan berbantuan aplikasi excel sehingga diperoleh nilai signifikansi yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak, H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas V SD Negeri 040492 Batukarang Kec. Payung Tahun Ajaran 2021/2022.

Dilihat dari beberapa hasil penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* yaitu: (Angga Putra, N.M Punjani dan Prima Juniartina, 2018) tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap pemahaman konsep IPA siswa, menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPA. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* yaitu sebesar 71,79 lebih baik dari pada hasil belajar pada pembelajaran secara langsung yaitu sebesar 60,94. Sejalan dengan itu hasil penelitian (Samsul Bahri dan Amin Mustajab, 2020) pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPA. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* yaitu sebesar 82,55 lebih baik pada hasil belajar kelas konvensional yaitu sebesar 80,00.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi penerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari menggunakan model *Jigsaw* di kelas V-A SD Negeri 040492 Batukarang Tahun Ajaran 2021/2022 nilai rata-rata yang diperoleh
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi penerapan kalor dalam kehidupan sehari-hari dengan pembelajaran konvensional di kelas V-B SD Negeri 040492 Batukarang Tahun Ajaran 2021/2022 nilai rata-rata yang diperoleh
3. Ada pengaruh signifikan penggunaan model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran di kelas V SD Negeri 040492 Batukarang pada Tahun Ajaran 2021/2022

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga para penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat-syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strada-1 Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Quality Medan.

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, motivasi dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality dan sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan saran, motivasi, bimbingan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Gemala Widiyarti S.Sos.I.M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Quality.
3. Bapak Drs. Pandapotan Tambunan, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Quality.
4. Bapak Juniko Esra Tarigan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk memberikan saran, bimbingan, motivasi, arahan dan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh staf administrasi FKIP PGSD yang telah membekali dan mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama pendidikan di Universitas Quality.
6. Ibu Kharisma br Sinuraya S.Pd selaku Kepala SD Negeri 040492 Batukarang Kec. Payung yang telah memberikan izin kepada saya untuk melaksanakan penelitian.

7. Seluruh guru SD Negeri 040492 Batukarang Kec.Payung yang telah membantu saya melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta Pedoman Kacaribu dan Dameria Br Sebayang yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, kasih sayang, didikan dan cinta kasih yang tulus selama perkuliahan dan akhirnya penulis dapat menyelesaikan semuanya dengan baik.
9. Kepada saudara saya Elen Meidiana Br Kacaribu, Dapinka Kacaribu dan Andi Putra Kacaribu yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
10. Kepada orang spesial dan sahabat, Sahrial Bangun dan Jet Pelin Kasiba Bangun dan seluruh teman-teman angkatan 2018 PGSD dan kelas 2A42 yang telah memberikan doa, semangat dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://sikola.ppj.unp.ac.id/index.php/sikola/article/download/97/48/>
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/download/17215/10332>
https://prints.umm.ac.id/47600/3/jiptummpp-gdl-siskatrinu-46609-3-bab_ii.pdf
 Istarani. 2016. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Octavia, shiphy A. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Samidi, Istarani. 2016. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Matematika*. Medan: Larispa.
- Sani Berlin dan Imas Kurniasih. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Slameto. 2015. *Belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Suardi dan syofrianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

