



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR  
IPA SISWA KELAS III SDN 060930  
MEDAN JOHOR T.P 2023/2024**

***THE INFLUENCE COOPERATIVE LEARNING MODELS  
JIGSAW TYPES ON LEARNING OUTCOMES  
SCIENCE CLASS III STUDENTS OF  
SDN 060930 MEDAN JOHOR  
T.P 2023/2024***

Sri Rezeki Asina Simbolon, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas  
Quality, Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345,  
Indonesia)

Penulis Korespondensi: [symbolonasina@gmail.com](mailto:symbolonasina@gmail.com)

**ABSTRAK**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 060930 Medan Johor, dengan sampel yang berjumlah 44 orang siswa Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Jenis eksperimen yang digunakan di dalam penelitian ini ialah Quasy Eksperimen. Teknik pengumpulan Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa adalah tes tertulis yang berbentuk esai dengan 4 butir soal. Prosedur ujian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang digunakan setelah penelitian selesai pada masa pengembangan pengalaman dengan menggunakan lembar persepsi yang siap mengumpulkan informasi.

*Kata Kunci: Model Kooperatif Tipe Jigsaw, Hasil belajar, IPA*

***Abstract***

*The population in this research were all class III students at SD Negeri 060930 Medan Johor, with a sample of 44 students. This research uses experimental methods with a quantitative approach. The experimental method is a research method used to search for certain treatments. The type of experiment used in this research is a Quasi Experiment. Collection technique The instrument used to collect data on student learning outcomes is a written test in the form of an essay with 4 questions. The*



---

*examination procedure utilized is a learning results test which is utilized after research is completed during the growing experience using perception sheets ready to gather information.*

*Keywords: Jigsaw Type Cooperative Model, Learning Outcomes, Science*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sebagai proses pembelajaran agar peserta didik memiliki tanggung jawab dalam setiap tindakan sehingga memperoleh pengetahuan. Pendidikan juga dapat memperbaiki kehidupan masyarakat menuju peradaban yang lebih baik, namun dengan semakin berkembangnya peradaban manusia maka semakin berkembang pula permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan. Melalui pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan potensinya.

Pendidikan berfungsi sebagai bentuk proses yang menghasilkan peserta didik dengan moral yang berkualitas, sehingga pendidikan merupakan tempat yang harus dilalui setiap orang. Namun pendidikan di Indonesia pada saat ini kurang mencerminkan fungsi dan tujuan pendidikan yang sebenarnya, sistem pendidikan yang dilakukan tidak memiliki makna, siswa-siswa diberikan dengan berbagai mata pelajaran yang mungkin tidak mereka ketahui fungsi dan tujuannya. Tujuan dari pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan untuk masuk ke dalam dunia kerja, bukan sekedar untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam pendidikan.

Agar siklus pendidikan dapat berjalan sesuai rencana, perlu dilakukan diskusi atau pembentukan sekolah. Melalui pelatihan, seseorang yang awalnya tidak mengerti apa-apa menjadi orang yang dapat memahami apa yang tidak diketahuinya sama sekali, oleh karena itu proses belajar mengajar menjadi sangat penting. Melalui pembelajaran, kita tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga mengubah perilaku dan sikap yang kurang baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran di sekolah sangat



penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Jika hasil belajar kurang maksimal, hal itu disebabkan berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor utama keberhasilan pencapaian kompetensi mata pelajaran adalah implementasi pembelajaran oleh guru.

IPA mempelajari lingkungan alam terkait manusia, hewan, tumbuhan melalui eksperimen, observasi, dan pengamatan gejala alam. Pembelajaran IPA memberi pengetahuan tentang fenomena alam dalam kehidupan. Guru memfasilitasi siswa belajar dan mengembangkan kreativitas. Maka guru harus melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA agar hasil belajar maksimal berdasarkan pemberdayaan berpikir siswa. Guru seharusnya menggunakan model pembelajaran relevan dengan materi, namun beberapa guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini tercermin dari hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang meningkatkan keaktifan dan keefektivan proses belajar mengajar. Model ini memanfaatkan kerja kelompok kecil untuk pengalaman belajar maksimal secara individu dan kelompok.

## **BAHAN DAN METODE**

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Jenis eksperimen yang digunakan di dalam penelitian ini ialah Quasy Eksperimen. Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Test dan Posttest Control Group Design*, alasan peneliti menggunakan desain *Pre Test dan Posttest Control Group Design* karena pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.



Penelitian ini menggunakan teknik tes berupa pre-test dan post-test. Pretest merupakan studi pendahuluan sebelum melakukan percobaan terhadap sampel penelitian dan merupakan langkah awal dalam menyamakan kondisi kelompok kontrol dan eksperimen, sedangkan posttest adalah posttest yang tujuannya untuk memperoleh nilai sampel dari hasil penelitian. kelompok kontrol. kelompok yang diperiksa. tidak diobati dan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan. Oleh karena itu, desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian**

Kelompok	<i>Pre Test</i>	Perlakuan	<i>Post Test</i>
Eksperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$
Kontrol	$O_3$	$X_2$	$O_4$

Keterangan:

$O_1$  : *Pre Test* untuk kelas eksperimen

$O_2$  : Postest untuk kelas eksperimen

$O_3$  : *Pre Test* untuk kelas kontrol

$O_4$  : Postest untuk kelas kontrol

$X_1$  : Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model kooperatif tipe *jigsaw* dengan menggunakan media alat peraga

$X_2$  : Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan menggunakan pembelajaran intuitif Ujian yang digunakan adalah sebagai tes hasil belajar yang digunakan setelah dilakukan penelitian pada masa pertumbuhan pengalaman dengan menggunakan lembar persepsi yang siap mengumpulkan informasi. Penyelidikan yang digunakan terlepas dari berhasil atau tidaknya dilakukan dengan menggunakan resep uji normalitas data ini menggunakan uji Chi-kuadrat. Untuk menguji hipotesis ini digunakan rumus statistik (Sudjana, 2016: 273):



Rumus hipotesis normalitas data adalah:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

Rumus statistik

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Kriteria uji

Tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$  dengan  $\alpha = 0,05$

Melakukan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi homogen (sama) atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah data normalitas terpenuhi, yakni data berdistribusi normal. Uji homogenitas yang dilakukan, yaitu uji fisher dengan rumus (Kadir, 2015:162).

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = Uji Fisher

$S_1^2$  = Varians terbesar

$S_2^2$  = Varians terkecil

Dengan kriteria pengujian:

Jika  $F_{hit} \leq F_{tab}$ , maka  $H_0$  diterima

Jika  $F_{hit} > F_{tab}$ , maka  $H_0$  ditolak.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus tersebut.

Terima  $H_1$  jika  $t \geq t_{1-1/2\alpha}$ , dimana  $t_{1-1/2\alpha}$ , didapat dari daftar distribusi t dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dan peluang  $(1 - 1/2 \alpha)$  untuk harga t lainnya  $H_0$  ditolak. Dengan asumsi simpangan baku pada kedua contoh tersebut tidak sama namun biasanya sesuai, maka digunakanlah pengukuran t, yaitu:



Jika  $\sigma_1 \neq \sigma_2$

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

Kriteria pengujian adalah:

Terima  $H_1$  jika  $t' \geq \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$

Dengan  $w_1 = \frac{s_1^2}{n_1}$ ;  $w_2 = \frac{s_2^2}{n_2}$

$t_1 = t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)(n_1-1)}$  dan  $t_2 = t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)(n_2-1)}$

Penggunaan statistik t tersebut, sesuai dengan yang fungsinya karena membandingkan dua kelompok mana yang lebih baik sebelum dan sesudah diberi perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 060930 Medan Johor T.P tahun 2023/2024.

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SDN 060930 Medan Johor. Penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam meneliti dan memahami apa yang dipelajari, sehingga siswa dapat menyerap ilmu dengan lebih baik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajarnya.
2. Kinerja belajar siswa tanpa menggunakan teka-teki. Model Wajib Belajar Siswa Kelas 3 SDN 060930 Medan Johor. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kolaboratif Jigsaw pada siswa kelas 3 SDN 060930 Medan Johor tidak



memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena belum pernah menerapkan atau menggunakan model pembelajaran kolaboratif Jigsaw di SDN 060930.

3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif Jigsaw untuk siswa Kelas 3 SDN 060930. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif Jigsaw untuk siswa Kelas 3 SDN 060930 Medan Johor memenuhi kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebab pada saat peneliti menerapkan model pembelajaran kolaboratif Jigsaw, siswa kelas III SDN 060930 lebih memahami topiknya.

## **KESIMPULAN**

Dengan memperhatikan akibat dari penggeledahan dan penelusuran informasi yang dilakukan pada SDN nomor 060930, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw pada Kelas IPA tentang Perubahan Bentuk Benda Kelas 3 SDN 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2023/2024. Rata-rata 86 poin.
2. Efek Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Metode Jigsaw Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Metode Diskusi) pada Kelas IPA Materi Perubahan Bentuk Benda di Kelas 3 SDN Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024 mencapai nilai rata-rata 71.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Perubahan wujud benda di kelas 3 SDN 060930 Medan Johor tahun Pelajaran 2023/2024, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $180,50 > 1,682878$ . ( $H_0$ )ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad sudrajat, 2010. *Defenisi Pendidikan Tentang Sisdiknas*.
- Ahmad, Susanto.2016. *Konsep, Strategi, dan Implementas Manajemen Peningkatan Kinerja Guru*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto,2017.Perpustakaan.Panca Budi.2:11.
- Bloom, Rusmono.2017. *Pengertian Hasil Belajar*. Jakarta. <https://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/BAB21414152104.f>
- Erman Suherman.2003.*Pengertian Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Gramedia.com. 2022.*Literasi Perubahan Wujud Benda*.sains
- Nana Sudjana, 2018. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung .PT Remaja Rosdakarya.
- Rosnawati.2020. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. 20 Oktober 2023. Dari <https://www.studocu.com/id/document/universitas-veteran-bangun-nusantara/pemahaman-peserta-didik/teori-teori-belajar-dan-pembelajaran/44721747>.
- Rusman , 2013.*Model-Model Pembelajaran*.Jakarta: Rajawali Pers.
- Satrio Wahono. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Jakarta Barat: Indeks Penerbit.
- Siswanto.2017. *Penilaian Dan Pengukuran Sikap Dan Hasil Belajar Peserta Didik*. Klaten: Bosscript.
- Slameto, 2018. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, 2016. *Metoda Statistika*.Bandung: Tarsito.
- Sohimin, Aris.2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, 2019. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Observasi.*Journal Of Instructional Development Research*. 1:53-58.
- Sugiyono, 2017. *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. Pengaruh Kompetensi Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *Jurnal Manajemen* 13:232-236. <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN/article/download/9800/1323>.
- Trianto. 2013.*Model Pembelajaran Terpadu*.Jakarta:PT Bumi Aksara
- Trianto. 2010.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Pogresif*.Jakarta: Grafika quiper.com.2017.*Pembelajaran Jigsaw Serta Model Jigsaw*. Gramedia.