



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA
VIDEO PADA HASIL BELAJAR MUPEL IPA SISWA
KELAS IV SDN GUGUS BUNG KARNO**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Inna Mawaddah
1401416092**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Inna Mawaddah
NIM : 1401416092
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
judul : Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media
Video Pada Hasil Belajar Mupel IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus
Bung Karno

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar – benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 7 Agustus 2020

Peneliti



Inna Mawaddah

1401416092

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mupel IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Bungkarno", karya


nama : Inna Mawaddah
NIM : 1401416092
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.



Semarang, 30 Juli 2020

Dosen Pembimbing,


Dr. Su Sulistyorini, M.Pd.
NIP 195805171983032002

PERNYATAAN UJIAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Berbantuan Media Video Pada Hasil Belajar Mupel IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Bung Karno" karya,

nama : Inna Mawaddah

NIM : 1401416092

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, 14 September 2020

Semarang, 14 September 2020


Panitian Ujian
Sekretaris,



Drs. Teguh Ansori, M.Pd
NIP 196008201987031003




Penguji I.




Dra. Sri Sami Asih, M.Kes
NIP 196312241987032001

Penguji II.



Moh. Athurrahman, S.Pd., M.Sn
NIP 197707252008011008

Penguji III



Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd
NIP 195805171983032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. (QS. Ar Ra'd 13:11)
2. Sukses terbentuk dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan antusias (*Winston Churchill*)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

Kedua orang tua yaitu Bapak Sarmidi dan Ibu Sri Mulyati serta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat

Almamater PGSD FIP UNNES

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia –Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Berbantuan Media video Pada Hasil Belajar Mupel IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Bung Karno”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dr. Sri Sulistyorini , M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., Dosen Penguji 1;
6. Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn. Dosen Penguji 2;
7. Drs. Albertus Warjono, Rina Indar Wiyanti, S.Pd., SD, Hadi Wiretno, S.Pd., Muji Haryanto, S.Pd Kepala SDN Gugus Bung Karno, yang telah mengizinkan saya untuk dapat melakukan penelitian di SDN.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, September 2020

Peneliti

Inna Mawaddah

1401416092

ABSTRAK

Mawaddah, Inna. 2020. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Pada Hasil Belajar Mupel IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Bung Karno*. Sarjana Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd. 278 Halaman

Permasalahan di SDN Gugus Bung Karno adalah pembelajaran yang belum terlaksana secara maksimal, penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Perlu adanya penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media video untuk membuat siswa ikut berperan aktif. Tujuannya : untuk menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media video terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SDN Gugus Bung karno.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonivalent Control Group*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Bung Karno, dengan sampel SDN Jatipecaron dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan SDN 5 Gubug dengan jumlah 28 siswa sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi, observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata – rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $1.754 > 1.671$. Maka terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control. Kesimpulan model *Jigsaw* berbantuan media video efektif untuk pembelajaran IPA, diperkuat dengan hasil n-gain. Hasil penghitungan n- gain untuk pembelajaran kelas eksperimen sebesar 0,47 dan pada kelas control sebesar 0,33.

Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media video efektif digunakan dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV. Saran dari peneliti sebaiknya guru dapat menggunakan Model *Jigsaw* berbantuan media video pada mata pelajaran lain, untuk sekolah dapat memberikan motivasi guru – guru untuk mengemangkan model *Jigsaw* ini dengan baik.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPA, *Jigsaw*, Keefektifan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembahasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori	10
2.1.1 Teori Belajar.....	10
2.1.2 Hakikat Belajar.....	12
2.1.2.1 Pengertian Belajar	12

2.1.2.2 Unsur – Unsur Belajar.....	12
2.1.2.3 Prinsip – Prinsip Belajar	14
2.1.2.4 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Belajar	15
2.1.3 Pembelajaran	15
2.1.3.1 Hakikat Pembelajaran	15
2.1.3.2 Alur Pembelajaran.....	16
2.1.3.3 Pembelajaran Efektif.....	17
2.1.3.4 Kreativitas Guru	17
2.1.4 Hasil Belajar.....	19
2.1.4.1 Hakikat Hasil Belajar	19
2.1.4.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	19
2.1.5 Penilaian.....	20
2.1.5.1 Hakikat Penilaian	20
2.1.5.2 Prinsip – Prinsip Penilaian	20
2.1.5.3 Teknik Penilaian.....	21
2.1.6 Hakikat IPA.....	24
2.1.6.1 Pengertian IPA	24
2.1.6.2 Karakteristik IPA	24
2.1.6.3 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	25
2.1.6.4 Pembelajaran IPA di SD	26
2.1.7 Model Pembelajaran	26
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran	26

2.1.7.2 Model Pembelajaran Kooperatif	27
2.1.7.3 Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	27
2.1.7.4 Langkah – langkah Pembelajaran Model <i>Jigsaw</i>	28
2.1.7.5 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Jigsaw</i>	29
2.1.7.6 Model Pembelajaran STAD	29
2.1.7.7 Langkah – langkah Pembelajaran Model STAD	30
2.1.7.8 Kelebihan dan Kekurangan Model STAD	30
2.1.8 Media Pembelajaran.....	31
2.1.8.1 Pengertian Media	31
2.1.8.2 Kegunaan Media	32
2.1.8.3 Pengelompokan Media.....	33
2.1.8.4 Media Video	33
2.1.8.5 Ciri – ciri Media Video	33
2.1.8.6 Langkah Penggunaan Media Video dengan Model <i>Jigsaw</i>	35
2.1.8.7 Langkah Penggunaan Media Video dengan Model STAD.....	36
2.2 Kajian Empiris	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	43
2.4 Hipotesis Penelitian.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Desain Penelitian.....	48
3.1.1 Jenis dan Desain Penelitian	48
3.1.2 Desain Eksperimen.....	51

3.1.3	Prosedur Penelitian.....	54
3.2	Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian	54
3.3	Populasi dan Sampel	54
3.3.1	Populasi.....	54
3.3.2	Sampel.....	55
3.4	Variabel Penelitian	56
3.4.1	Variabel Bebas	56
3.4.2	Variabel Terikat	56
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	57
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.6.1	Observasi.....	58
3.6.2	Tes.....	58
3.6.3	Dokumentasi	59
3.6.4	Wawancara.....	59
3.7	Uji Coba Instrumen Penelitian	59
3.7.1	Uji Validitas	60
3.7.2	Uji Reliabilitas	61
3.7.3	Taraf Kesukaran	62
3.7.4	Daya Pembeda	64
3.8	Teknik Analisis Data.....	66
3.8.1	Uji Persyaratan Analisis.....	66
3.8.1.1	Uji Normalitas.....	66

3.8.1.2 Uji Homogenitas	67
3.8.2 Analisis Data Akhir.....	67
3.8.2.1 Uji Hipotesis	67
3.8.2.2 Perhitungan N-gain	68
3.9 Treatment	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1 Hasil Penelitian	70
4.1.1 Hasil Belajar Siswa	70
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	71
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	72
4.1.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	73
4.1.5 Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74
4.1.6 Uji Hipotesis	75
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	76
4.1.8 Deskripsi Proses Pembelajaran	78
4.2 Pembahasan.....	79
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	79
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	79
4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	80
4.3 Implikasi Penelitian.....	82
4.3.1 Implikasi Teoritis	82
4.3.2 Implikasi Praktis	83
4.3.3 Implikasi Pedagogis	83

BAB V PENUTUP	85
5.1 Simpulan	85
5.2 Saran.....	86
5.2.1 Bagi Guru.....	86
5.2.2 Bagi Sekolah	86
5.2.3 Bagi Siswa.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.3 Rekap Data Siswa Kelas IV	54
Tabel 3.5 Definisi Operasional Variabel.....	56
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas.....	60
Tabel 3.8 Hasil Uji reliabilitas	61
Tabel 3.9 Hasil Analisis Taraf Kesukaran	62
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda	64
Tabel 4.1 Hasil Belajar.....	70
Tabel 4.2 Uji Normalitas Pretest.....	71
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Pretest	72
Tabel 4.4 Uji Normalitas Posttest	73
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Posttest.....	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	75
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan n – gain	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Wawancara	93
Lampiran 2. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian.....	95
Lampiran 3. Silabus Dan RPP Kelas Eksperimen	97
Lampiran 4. Silabus Dan Rpp Kelas Kontrol	138
Lampiran 5. Kisi – Kisi Soal Uji Coba	173
Lampiran 6. Hasil Perhitungan Soal Uji Coba.....	190
Lampiran 7. Kisi – Kisi Soal <i>Pretest Dan Posttest</i>	208
Lampiran 8. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	217
Lampiran 9. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	221
Lampiran 10. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	225
Lampiran 11. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	229
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas Data Awal.....	233
Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas Data Awal	234
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas Data Akhir	235
Lampiran 15. Hasil Uji Homogenitas Data Akhir	237
Lampiran 16. Hasil Uji Hipotesis	238
Lampiran 17. Hasil Uji N- Gain.....	239
Lampiran 19. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	241
Lampiran 20. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	243
Lampiran 21. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	251
Lampiran 21. Hasil Wawancara	256
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian.....	260

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu tameng dalam kehidupan. Pendidikan merupakan peran yang sangat dipentingkan dalam kemajuan. Kemajuan dalam suatu bangsa dapat kita lihat dari pendidikan yang tidak biasa – biasa saja. oleh karenanya pendidikan sangat penting untuk dikembangkan dalam setiap harinya. Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk melihat kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan itu sendiri tidak hanya untuk meningkatkan kecerdasan setiap siswa, namun juga bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan nilai karakter seseorang untuk kemajuan bangsa. Kurikulum termasuk aspek terpenting dalam suatu pendidikan. Menurut Permendikbud No. 57 Tahun 2014, tujuan dari kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan warga Indonesia agar memiliki suatu kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan juga afektif.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 berdasarkan standar isi satuan pendidikan menengah, menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam ialah bidang studi yang dipelajari pada pendidikan di Sekolah Dasar. IPA berkaitan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis. Jadi bisa dikatakan IPA merupakan suatu ilmu penemuan – penemuan tentang hal

baru. Sehingga pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadikan peserta didik untuk lebih mengetahui tentang dirinya sendiri dan juga tentang alam sekitar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah salah satu mapel yang penting untuk diberikan kepada siswa. Karena dalam pelajaran IPA tidak memberikan materi pengetahuan saja, tetapi juga memberi contoh kongrit dalam kehidupan yang nyata di kehidupan sehari – hari. (Permendikbud RI No 22 Tahun 2006) Mapel IPA di SD/MI mempunyai tujuan agar peserta didik memppunyai kemampuan: (1) mendapatkan keyakinan terhadap Keagungan Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, serta keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) dapat meningkatkan pengetahuan dalam pemahaman konsep yang berguna sehingga dapat diterapkan dalam kehidupannya (3) mampu untuk mengolah rasa ingin tahu, bersikap positif, dan sadar akan adanya hubungan yang saling berkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) dapat membuat keterampilan proses untuk menyelidiki alam di sekitar, dapat menyelesaikan masalah dan bisa memberi keputusan; (5) menambah rasa sadar dalam berperan serta memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (6) mampu menambah kesadaran untuk mengapresiasi alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) mendapatkan bekal pengetahuan, konsepsi, dan keterampilan sebagai dasar meneruskan pendidikan ke SMP/MTs.

Dalam pembelajaran IPA kita tidak bisa hanya mentransfer ilmu saja, namun kita juga harus bisa mempraktikkannya. Pada usia anak SD dia cenderung lebih menginginkan pembelajaran yang tidak hanya memberikan ilmu saja yang di dengarkannya, tetapi mereka juga ingin tahu bagaimana cara mempraktikkan materi yang sudah diterimanya dalam kehidupan sehari – harinya. Jadi dalam belajar mengajar metode yang digunakan guru tidak hanya ceramah saja, namu harus diselingi dengan metode – metode yang lainnya. Apalagi dalam materi Manusia, hewan, tumbuhan dan lain – lainnya yang sering mereka temui di lingkungan. Maka mereka akan tertarik dengan pembelajaran yang bisa mengaitkan antara materi dengan kehidupannya. Dengan demikian Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika kita bisa menerapkan model pembelajaran yang

sesuai dengan materi yang akan diajarkan karena siswa tidak akan cepat merasa bosan.

Dalam kenyataannya pembelajaran IPA yang dilaksanakan di dalam satuan pendidikan tidak selaras dengan tujuan pembelajaran IPA yang sebenarnya. Hasil dari penelitian PISA (*The Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2015 menunjukkan bahwa kemampuan anak Indonesia di bidang sains dibandingkan dengan anak – anak lain di dunia masih rendah karena berada di peringkat ke-62 dari 70 negara yang berpartisipasi dengan rata – rata 403. Berdasarkan study TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2015 menunjukkan jika perolehan kemampuan siswa dalam sains di Indonesia mendapat 45 dari 48 negara partisipan yang ikut didalamnya dengan perolehan skor 397. Dari hasil kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV Gugus Bung Karno, Kecamatan Gubug, Kabupaten Grobogan, diperoleh informasi tentang pembelajaran yang belum dapat terlaksana secara maksimal yang dikarenakan oleh beberapa alasan. Penggunaan model pembelajaran yang masih kurang bervariasi juga menjadi faktor utama dalam proses belajar, guru masih menerapkan model ceramah, diskusi dan tanya jawab ketika proses belajar. Ada salah satu sekolah yang sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Divisions (STAD)*. Dalam melaksanakan diskusi juga tidak dapat berjalan lancar sesuai model yang digunakan, tidak semua siswa ikut berpartisipasi ketika melakukan diskusi. Terdapat siswa yang tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Dalam menggunakan model pembelajaran guru tidak sepenuhnya menerapkan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan materi pelajaran dan mudah bosan sehingga masih terdapat siswa yang belum paham mengenai materi yang sudah disampaikan. Dalam penggunaan media tidak semua guru menjalankan media ketika pembelajaran. Guru hanya menggunakan media yang sudah ada, seperti gambar bagian – bagian batang, ada guru yang menggunakan media se-adanya dan belum

mencoba untuk membuat media yang menarik sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi dengan baik karena keterbatasan media tersebut. Keterbatasan media yang ada juga mempengaruhi minat belajar siswa dan kurang antusiasnya untuk mengikuti proses belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah terutama dalam mupel IPA.

Dari data yang diperoleh hasil belajar mupel IPA Kelas IV di SD Gugus Bung Karno pada semester 1 terdapat tahun ajaran 2019/2020 terdapat 53 dari 101 jumlah siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Hal ini dibuktikan dengan data hasil belajar siswa di SDN Jatipecaron dari 30 siswa terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70. Di SDN Pranten 1 dari 24 siswa terdapat 13 siswa yang nilainya kurang dari 70. Di SD 5 Gubug dari 28 siswa 13 siswa yang nilainya di bawah 70. Di SD 3 Baturagung dari 19 terdapat 9 siswa yang nilainya dibawah 70.

Observasi yang dilakukan peneliti saat pembelajaran di kelas IV gugus Bung Karno yang masih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga peran siswa kurang berperan langsung dalam proses belajar. Guru harus lebih memperhatikan metode dan juga model yang digunakan dalam pembelajaran dan memancing siswa untuk memberikan respon ketika pelajaran agar siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan informasi agar siswa tersebut dapat ikut terlibat dalam permasalahan materi yang sedang diajarkan. Semisal pada materi tumbuhan, guru membiarkan siswa untuk bereksperimen meneliti tentang ciri – ciri daun dan membedakannya sesuai dengan yang sudah mereka teliti secara langsung. Sehingga siswa tersebut dapat lebih paham untuk menangkap materi yang disampaikan dan juga bisa mempraktikkannya di dalam kehidupan.

Pembelajaran efektif menjadi patokan dalam keberhasilan guru mengolah kelas (Susanto, 2013: 53). Pembelajaran dapat disebut efektif jika semua murid terlibat langsung dalam fisik, mental dan juga sosialnya. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika semua atau sebagian besar siswa dapat terlibat langsung. Dari hasil pembelajaran dapat disebut efektif jika mengalami perubahan dalam

tingkah laku yang baik, serta terwujudnya tujuan dalam pembelajaran yang sudah dibuat.

Berdasarkan gambaran di atas perlu kiranya motivasi dari guru untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan dalam proses belajar supaya bisa merangsang minat siswa untuk berpikir kreatif, aktif dan inovatif. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan model *Jigsaw* rasanya tepat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah dasar dalam pelajaran IPA.

Dari berbagai masalah yang ditemukan oleh peneliti. Peneliti memberikan alternatif dalam memecahkan masalah dengan menerapkan model *Jigsaw* di pelajaran IPA kelas IV gugus Bung Karno. Model pembelajaran *Jigsaw* memiliki kelebihan yaitu dapat memerankan siswa langsung sehingga menuntun siswa secara aktif dalam setiap kali pembelajaran. Rusman dalam (Shoimin, 2014: 90) Dalam Model *Jigsaw* ini siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan mengolah informasi yang diperoleh serta mampu mengasah keterampilan dalam berkomunikasi, setiap siswa bertanggungjawab terhadap kesuksesan kelompoknya masing – masing dan ketuntasan di materi yang sudah dipelajari serta menyampaikannya kepada kelompok yang lainnya.

Menurut Isjoni, (2019: 77) Pembelajaran kooperatif *jigsaw* yakni salah satu model pembelajaran yang mendorong siswanya untuk berperan aktif mengikuti pembelajaran serta saling bekerjasama untuk menguasai materi pelajaran agar hasil yang dicapai lebih maksimal. Dalam model pembelajaran *jigsaw* terdapat tahapan dalam melaksanakannya. Tahap pertama yang harus dilakukan yaitu pembentukan kelompok yang dapat dilakukan oleh guru, karena dalam pembentukan kelompok ini sebaiknya heterogen baik dari segi kemampuan dan juga karakteristiknya. Karena jika siswa diberikan kebebasan untuk membentuk kelompok sesuai keinginannya sendiri, siswa tersebut akan memilih kelompok teman yang disukainya semisal sesama jenis, sesama etnik, dan juga sama dalam kemampuannya.

Penelitian ini diperkuat oleh peneliti yang relevan dilakukan oleh Luh Putu Dian Krisna, dari Universitas Pendidikan Ganesha pada e-journalnya yang berjudul “ *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2016/2017*”. Penelitian ini memperlihatkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Jigsaw*. Pernyataan itu ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata – rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rata – rata nilai kelas Kontrol $80,75 > 72,25$ dengan perbedaan rata – rata sebesar 8,5. Dari pernyataan tersebut terdapat perbedaan antara rata – rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok Kontrol.

Dengan di dukung penelitian relevan yang dilakukan oleh Ria Pujianasari, dkk, yang sudah dipublikasikan pada tahun 2016, Program Sru di PGSD berjudul “ *Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*”. Hasil penelitian menunjukkan jika penggunaan model pembelajaran *jigsaw* lebih efektif terhadap hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV. Peningkatan rata – rata yang diperoleh dari uji gain pada kelompok eksperimen sebesar 0,6, sedangkan pada kelompok kelas kontrol memperoleh nilai gain sebesar 0,4.

Mawardhi, dkk, yang dipublikasikan pada tahun 2018, PGSD, Universitas Kristen Satya Wacana. Hasil penelitian yang sudah dilakukan ialah penerapan model *jigsaw* lebih unggul daripada model *bamboo dancing*, dibuktikan dengan nilai hasil uji $-t$ dengan nilai t_{hitung} yakni 2,187 dan t_{tabel} yakni 1,644 dengan signifikannya $0,155 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. dan diperkuat dengan hasil posttest kelas model *jigsaw* dengan rata – rata 80,57 sedangkan kelas model *bamboo dancing* 73,66.

Aminah Siti Heni, FKIP UKSW dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan ialah penerapan model *jigsaw* pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan dengan hasil belajar yang didapatkan siswa pada beberapa tahapan. Sebelum diberikan tindakan siswa yang tuntas hanya berjumlah 15, setelah diberikan tindakan siklus

I siswa yang tuntas berjumlah 24, dan pada siklus ke II siswa yang tuntas naik menjadi 27 siswa.

Dari latar belakang belakang yang sudah dijelaskan, untuk mengefektifitaskan pembelajaran terhadap pemahaman siswa, maka peneliti mengkaji penelitian melalui judul “ Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Mupel IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus Bung Karno ”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan - permasalahan yang ada di Gugus Bung Karno Kecamatan Gubug, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran
2. Kurangnya percaya diri siswa untuk berbicara di depan teman – temannya.
3. Penerapan model pembelajaran yang kurang berinovasi
4. Keterbatasan media yang ada di sekolah, biasanya lebih menggunakan media seadanya. Pada materi tumbuhan siswa disuruh membawa membawa tumbuhan disekitar
5. Hasil belajar siswa yang belum tuntas , dibuktikan dengan data nilai siswa yang masih banyak dibawah KKM.

1.3 Pembahasan Masalah

Beralaskan permasalahan yang sudah disebutkan, peneliti membatasi masalah penggunaan model yang kurang bervariasi dan penggunaan media dalam pembelajaran. Peneliti akan menguji keefektifan model pembelajaran *jigsaw* bebantuan media video dibandingkan dengan model *Student Team Achievement*

Division (STAD) berbantuan media video pada muatan pelajaran IPA tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) KD 3.4

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah yang ditemukan bisa dirumuskan sebagai berikut :

Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media video lebih efektif dibandingkan dengan model *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SDN Gugus Bung Karno ?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran tipe *Jigsaw* berbantuan media video dibandingkan dengan model *Student Teaching Achievement Division (STAD)* berbantuan video terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SD Gugus Bung Karno.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Peneliti bisa memberikan kontribusi bagi pendidikan, memperluas pengetahuan dan sebagai tambahan referensi untuk memberikan solusi nyata meningkatkan kualitas pembelajaran IPA kelas IV SD menggunakan model *Jigsaw* dengan bantuan media video.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penggunaan model *Jigsaw* dengan bantuan media video pada Mupel IPA kelas IV siswa mampu berperan aktif dan tertarik untuk mengikuti pelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Selain itu, dalam menerapkan model *Jigsaw* berbantuan video pada pembelajaran IPA siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi yang sedang dijelaskan oleh guru, sehingga siswa juga bisa menerapkan materi yang diterimanya kedalam kehidupan sehari – hari.

2. Bagi Guru

Penerapan model *Jigsaw* berbantuan video mampu menambah kreatifitas guru dalam menyampaikan materi di kelas. Selain itu dapat memberikan motivasi guru agar menggunakan model maupun media dalam setiap kali pembelajaran, agar siswa tertarik dan tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Dalam penerapan model *Jigsaw* dengan bantuan media video dapat menambah mutu sekolah dalam menerima masukan tentang penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam setiap kali pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar

1. Teori Belajar Menurut Para Ahli

Menurut J. Bruner (Slameto, 2013 : 11) Belajar bukan suatu cara dalam mengubah tingkah laku seseorang, namun belajar merupakan cara merubah kurikulum sekolah menjadi lebih baik lagi agar siswa bisa belajar dengan mudah. Di dalam belajar bruner mengutamakan partisipasi keaktifan setiap siswa, dan mengetahui terdapat dalam setiap kemampuan. Menurut Piaget (Slameto, 2013 : 12) Piaget berpendapat tentang proses perkembangan pada setiap anak itu tidak sama dengan orang dewasa. Pertumbuhan pada anak juga melalui beberapa tahapan tertentu sesuai urutan yang sama bagi anak. Walaupun urutan perkembangan anak sudah melalui tahapan tertentu, tetapi waktu yang diperlukan setiap anak untuk berlatih dari tahap satu ke tahap selanjutnya juga berbeda – beda.

Dengan teori yang sudah dijelaskan menurut para ahli, dalam pembelajaran IPA setiap anak juga mempunyai kemampuan sendiri – sendiri dalam menerima materi dan juga dalam mempraktikannya karena semuanya ada tahapan masing – masing.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam teori belajar konstruktivisme ini mengemukakan jika siswa harus dapat menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang didapatkan secara kompleks, meneliti informasi yang baru sesuai aturan yang sudah lama,

informasi pada siswa, dan memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat serta dapat menerapkan ide – ide yang dimilikinya. (Sofan amri, 2013; 35)

1. Teori Belajar Kognitif

Menurut piaget perkembangan kognitif setiap individu melalui empat tahapan yakni : (1) Tahap *sensory motor*, (2) Tahap *pre operational*, (3) tahap *concrete operational*, (4) Tahap *formal operational*. Belajar akan maksimal jika dapat menyesuaikan dengan empat tahapan perkembangan kognitif anak. Siswa sebaiknya diberikan kesempatan agar dapat melakukan suatu eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman seusianya dan juga difasilitasi dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru sebaiknya dapat memberi rangsangan terhadap siswa supaya siswa tersebut mampu dan mau untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan secara aktif untuk mencari dan memperoleh bermacam hal yang berasal dari lingkungan sekitar.

Penerapan teori perkembangan kognitif menurut piaget pada pembelajaran sebagai berikut :

1. Bahasa dan pola pikir setiap anak itu tidak sama dengan orang dewasa. Maka setiap guru ketika melakukan pembelajaran harus memakai bahasa maupun cara yang disesuaikan dengan pola berpikir anak.
2. Anak – anak akan merasa belajar itu baik jika mampu menghadapi lingkungan dengan baik juga. Disini guru mempunyai kewajiban untuk menolong anak agar anak tersebut mampu bertinteraksi bersama lingkungan secara baik.
3. Bahan yang akan dipelajari anak lebih baik yang belum pernah atau masih jarang ditemui namun tidak berasa asing.
4. Memberikan kesempatan kepada anak tersebut agar belajar sesuai dengan tahap pertumbuhannya.
5. Ketika berada di kelas, sebaiknya peserta didik diberikan kesempatan untuk berpendapat dan berdiskusi dengan teman – temannya.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Dalam kehidupan sehari – hari setiap individu selalu melakukan aktivitas belajar. Menurut Slameto (2013 : 2) Belajar ialah usaha yang dikerjakan seseorang agar mencapai perubahan tingkah laku yang baru, sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri setelah belajar berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Susanto (2016: 4) Belajar ialah kegiatan yang dikerjakan oleh seseorang yang mempunyai tujuan tertentu yang diharapkan mampu mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru sehingga mengakibatkan orang tersebut melakukan perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, dan juga beraksi. Menurut Psikologis dalam Slameto (2013 ; 2) belajar ialah proses berubahnya tingkah laku sebagai proses berinteraksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya. Belajar merupakan cara untuk mendapatkan pengetahuan dan juga pengalaman dalam bentuk tingkah laku serta kemampuan berinteraksi yang menetap karena terjadinya interaksi antara individu bersama lingkungan (Sofan Amri, 2013 : 24).

Sesuai pendapat dari para ahli tentang belajar maka diuraikan, jadi peneliti bisa memberikan simpulan jika belajar ialah suatu proses yang dilalui pada setiap individu dan proses itu didapatkan dari suatu pengalaman yang berkaitan erat dengan lingkungan.

2.1.2.2 Unsur – Unsur Belajar

Menurut Rifa'i (2012:68) menjelaskan bahwa belajar adalah sistem yang berisikan unsur – unsur yang saling terkait sehingga memperoleh perubahan pada tingkah laku (Gagne, 1997: 4). Unsur - unsur yang dimaksud sebagai berikut:

a) Peserta didik

Peserta didik atau orang yang melaksanakan aktivitas belajar di sekolah mempunyai organ penginderaan yang berguna dalam memperoleh suatu rangsangan; otak yang digunakan dalam menyalurkan hasil penginderaan

kedalam memori yang kompleks; dan syaraf atau otot yang diperlukan untuk menampakkan kinerja yang menunjukkan apa yang sudah dipelajarinya. Dalam kegiatan belajar, rangsangan (stimulus) yang didapatkan oleh peserta didik disalurkan didalam syaraf, dan terdapat beberapa rangsangan yang tersimpan didalam memori. Selanjutnya, memori itu diartikan ke dalam tindakan yang bisa diamati seperti gerakan syaraf atau otot ketika merespon stimulus.

b) Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa atau kejadian yang dapat merangsang seseorang dinamakan dengan stimulus. Banyak stimulus yang ada dilingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan juga orang merupakan stimulus yang selalu terdapat di lingkungan seseorang. Supaya peserta didik dapat belajar dengan optimal, maka peserta didik mesti menfokuskan pada stimulus tertentu yang mereka minati.

c) Memori

Memori yang terdapat di peserta didik berrisikan bermacam - macam kemampuan seperti pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah didapatkn pada proses belajar sebelumnya.

d) Respon

Respon ialah umpan balik yang didapatkan dari aktualisasi memori. Peserta didik yang baru mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan umpan balik kepada stimulus tersebut. Respon yang ada pada peserta didik diamati di akhir kegiatan belajar yang dinamakan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Berdasarkan unsur - unsur yang sudah dijelaskan maka disimpulkan bahwa kegiatan belajar itu terjadi ketika peserta didik mendapat interaksi antara stimulus dan isi memori, maka perilakunya dapat berubah dari waktu sebelum dan sesudah diberikannya stimulus. Jika terjadi perubahan pada perilaku, maka perubahan

perilaku itu menjadi indikator kalau peserta didik sudah melaksanakan proses belajar.

2.1.2.3 Prinsip – Prinsip Belajar

Setiap calon guru maupun pembimbing sebaiknya sudah mampu menentukan sendiri prinsip – prinsip belajar yang akan dipakainya ketika keadaan yang berbeda, dan pada siswa secara individual (Slameto, 2013: 27). Susunan prinsip – prinsip belajar sebagai berikut :

- a. Berdasarkan prasyarat yang dibutuhkan untuk belajar
 1. Dalam belajar setiap siswa didorong untuk ikut berperan aktif, menumbuhkan minat serta membimbing agar tercapai tujuan instruksional.
 2. Belajar harus bisa menumbuhkan motivasi yang kokoh pada peserta didik agar tercapai tujuan instruksional.
 3. Belajar memerlukan lingkungan yang menantang supaya anak bisa meningkatkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 4. Belajar perlu adanya interaksi siswa bersama lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
 1. Belajar harus dilaksanakan secara bertahap sesuai tumbuh kembangnya.
 2. Belajar merupakan proses berorganisasi, beradaptasi, bereksplorasi serta juga discovery
 3. Belajar ialah proses kontinguitis yaitu hubungan antara pengertian yang satu dengan yang lainnya sehingga dapat menghasilkan pengertian yang diinginkan.
- c. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari
 1. Belajar bersifat menyeluruh dan materinya harus terstruktural, disajikan dengan sederhana, sehingga siswa lebih mudah untuk menguasainya.
 2. Belajar harus bisa meningkatkan kemampuan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin didapatkan.
- d. Syarat keberhasilan belajar

- a. Belajar membutuhkan fasilitas yang memadai, agar siswa bisa melaksanakan belajar dengan nyaman.
- b. Dalam belajar perlu ada pengulangan berkali – kali supaya materi itu dapat mendalam ke siswa.

2.1.2.4 Faktor – Faktor yang mempengaruhi Belajar

Menurut Sofan Amri (2013 : 25) Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yakni faktor internal dan faktor ekksternal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari diri sendiri yang baru belajar. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu tersebut. Faktor internal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Menurut Slameto (2013: 54) Faktor yang mempengaruhi belajar sebenarnya ada banyak jenisnya, tetapi untuk penggolongannya hanya diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berada pada diri sendiri, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri sendiri tersebut.

Maka disimpulkan jika faktor yang mempengaruhi pembelajaran ada dua, yakni factor intern dan ekstern. Kedua factor tersebut berpengaruh terhadap pembelajaran setiap orang.

2.1.3 Pembelajaran

2.1.3.1 Hakikat Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam buku Sofan Amri (2013 : 28) Pembelajaran ialah Suatu cara yang dilakukan oleh seorang pendidik yang bisa mempengaruhi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Gulo dalam buku Sofan Amri (2013 : 28) Pembelajaran ialah usaha yang dilakukan dalam menciptakan sistem lingkungan yang dapat memaksimalkan dalam kegiatan belajar. Menurut Nasution

dalam buku Sofan Amri (2013 : 28) pembelajaran merupakan aktivitas dalam mengatur lingkungan dengan baik dan dapat menghubungkannya dengan peserta didik sehingga dapat terjadinya proses belajar. Maksud dari lingkungan dalam pembelajaran tersebut adalah tempat belajar, laboratorium, perpustakaan, guru, dan sebagainya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran. Menurut Gagne (1981) dalam Rifa'i (2016: 90) pembelajaran ialah rangkaian peristiwa eksternal siswa yang disusun untuk mendukung proses internal dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah proses yang dilakukan oleh guru dengan siswa ketika melaksanakan proses belajar mengajar agar tercapai sebuah tujuan.

2.1.3.2 Alur Pembelajaran

Dalam buku Sofan Amri (2013 : 125) Alur pembelajaran ada dua yaitu : Alur kegiatan belajar siswa dan Alur penyampaian bahan ajar.

a. Alur kegiatan belajar siswa

Alur pembelajaran ini berbeda dengan model pembelajaran yang langkah – langkahnya sudah ditentukan dalam kegiatan. Langkah – langkah pembelajaran yang dinamik itu yang dapat mengikuti proses berpikir dinamika yang dilakukan oleh siswa.

b. Alur penyampaian bahan ajar

Alur penyampaian bahan ajar ini disusun bertujuan agar bisa membantu siswa ketika memahami konsep dan juga dapat membantu siswa ketika menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Sofan Amri (2013 : 10) Adapun alur atau cara pembelajaran dengan model *jigsaw* ada beberapa langkah. (1) Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok (sering dinamakan dengan kelompok asal) dengan kemampuan siswa yang tidak sama. Setiap kelompok akan diberikan tugas untuk memilih materi yang sudah disiapkan oleh guru. (2) Di dalam kelompok asal setiap siswa mempunyai pilihan materi yang berbeda, setelah itu mereka langsung berkumpul bersama anggota kelompok lain yang mendapatkan bagian materi yang

sesuai (sering disebut kelompok ahli) (3) Setelah berkumpul dan saling berdiskusi dengan kelompok ahli, masing – masing anggota kelompok ahli kembali lagi ketempat dan bergabung dengan kelompok asli untuk menjelaskan apa saja yang sudah dipelajari dengan kelompok ahli tadi. 4) Disini guru berperan sebagai fasilitator, yakni memfasilitasi siswa agar pelaksanaan kegiatan diskusi dalam kelompok ahli maupun penyampaian kembali dalam kelompok asal dapat berjalan sesuai rencana. (5) Setelah kelompok asal sudah selesai menyampaikan materi yang dipelajari dengan kelompok ahli, Guru memberikan soal atau kuis kepada seluruh siswa dan harus dijawab secara individu. (6) Nilai soal atau kuis yang sudah dikerjakan secara individu digunakan sebagai dasar pemberian nilai untuk masing – masing kelompok.

2.1.3.3 Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif mialah tolak ukur keberhasilan guru ketika mengolah kelas (Susanto, 2013: 53). Proses pembelajaran dapat disebut efektif jika semua siswa bisa terlibat secara langsung baik fisik, mental serta sosialnya. Pembelajaran dapat disebut berhasil jika seluruh atau sebagian besar siswa dapat terlibat langsung. Dari segi hasil pembelajaran disebut efektif jika mengalami perubahan tingkah laku yang positif, terwujudnya tujuan pembelajaran yang sudah dibuat.

Beberapa aspek dalam mewujudkan pembelajaran efektif menurut Susanto (2016: 54) :

1. Guru harus menyiapkan pembelajaran yang sistematis.
2. Proses pembelajaran harus berkualitas tinggi
3. Waktu ketika pembelajaran berlangsung digunakan secara efektif.
4. Motivasi belajar mengajar cukup tinggi
5. Hubungan interaktif antara guru dengan siswa di kelas baik, sehingga ketika ada kendala dalam pembelajaran dapat terselesaikan.

2.1.3.4 Kreativitas Guru

Peran guru ketika meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa ialah sebagai berikut (Sofan Amri, 2013: 120) :

1. Menaikkan persepsi siswa terhadap kemampuan guru yang terdiri dari atensi dan ekspektasi. persepsi siswa terhadap kemampuan guru berbeda- beda. Hal ini ditentukan oleh karakteristik pribadi perilaku persepsi yang meliputi sikap, motif, minat, dan harapan. Faktor internal yang ada pada diri perilaku siswa adalah belajar karena merasa perlu diajak berfikir logis dan rasional.
2. Guru harus berkualitas tinggi dalam hal keilmuannya. Hal ini digunakan agar guru bisa menyadarkan siswa terhadap adanya factor eksternal yang bersasal dari situasi dan lingkungan melalui proses informasi yang bisa mempengaruhi persepsi.
3. Mencairkan suasana dan kontradiksi karenabervariasinya siswa. Siswa cenderung kondraktif karena : (1) di satu sisi, kelompok siswa terlalu banyak berbicara, dilain pihak ada kelompok yang selalu diam, (2) terdapat siswa yang bergerak secara cepat dan lambat ada pula yang lamban, (3) siswa merasa sudah paham semuanya, (4) siswa yang mengalami problema kepribadian.
4. Guru tidak hanya melakukan tugas memberikan bimbingan belajar tetapi juga memberikan informasi yang jelas sehingga mudah dicerna oleh siswa.
5. Seleksi terhadap guru yang tidak hanya menguasai masalah teknik, namun juga dituntut agar bisa menyalurkan kemampuan dan keterampilannya kepada siswa. Syarat sebagai guru ialah kemampuan untuk berkomunikasi.
6. Guru memberi demonstrasi dan uji coba yang dilakukan oleh siswa. Demonstrasi tidak hanya berupa percontohan teknis, tetapi juga memperlihatkan kinerja yang lebih baik.
7. Pada hakikatnya persepsi tampak pada kemampuan guru. Apabila kemampun guru naik, persepinya akan baik. Ketika penampilam dan pembawaan diri dalam hubungannya dengan siswa akan sangat berpengaruh pada persepsi siswa.

Kenyataannya yang masih banyak ditemukan dilapangan ialah guru kurang merasa butuh untuk memperbaiki metodologi pengajaran yang dilakukan selama ini, karena menganggap mengajar yang dilakukannya sudah benar. Bahkan, mereka tidak berupaya untuk meningkatkan persepsi siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung disekolah. (Sofan Amri : 120)

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Hakikat Hasil Belajar

Keterampilan guru dan aktivitas siswa yang tumbuh pada proses belajar akan menghasilkan nilai, perilaku siswa, kenaikan prestasi. Hal ini memperlihatkan hasil belajar siswa mengalami perubahan secara optimal. Menurut Purwanto (2016: 46) Hasil belajar ialah pencapaian tujuan pendidikan oleh peserta didik yang sudah melakukan proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah wujud nyata terwujudnya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang dinilai juga sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Menurut Susanto (2016: 5) Hasil belajar ialah perubahan yang terjadi oleh siswa yang berkaitan dengan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar siswa. Menurut Rifa'I (2016: 71) Hasil belajar ialah berubahnya perilaku yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memberi kesimpulan hasil belajar ialah nilai yang didapatkan setelah melalui proses belajar.

2.1.4.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar juga sangat terpengaruh dari beberapa faktor yang menentukan hasil tersebut. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2016: 13) hasil belajar yang di capai oleh peserta didik ialah hasil dari interaksi antara beberapa faktor yang

mempengaruhi, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal dan faktor eksternal tersebut antara lain :

1. Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang berasal dari diri peserta didik tersebut yang mempengaruhi faktor internalnya. Faktor internal ini antara lain : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini ialah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini meliputi : Keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dari uraian yang sudah dijelaskan, dapat disimpulkan kalau hasil belajar disebabkan oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

2.1.5 Penilaian

2.1.5.1 Hakikat Penilaian

Penilaian adalah proses yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mengolah informasi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar dari peserta didik (Panduan Penilai untuk SD, 2016 : 5). Sofan Amri (2013 : 57) Penilaian dikerjakan oleh guru dilihat dari hasil pembelajaran untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, dan juga diperlukan untuk menyusun laporan peningkatan hasil belajar. Penilaian dilakukan dengan cara yang konsisten serta sistematis. Penilaian hasil belajar juga menggunakan panduan penilaian pendidikan.

2.1.5.2 Prinsip – Prinsip Penilaian

Penilaian dilakukan juga sesuai prinsip – prinsip antara lain (Panduan Penulisan Untuk Sekolah Dasar, 2016 : 8) :

- a. Sahih : sahih disini berartikan penilaian itu didasarkan dengan data yang memperlihatkan kemampuan yang dinilai.
- b. Objektif :objektif disini berartikan penilaian itu didasarkan dengan prosedur serta kriteria yang jelas tanpa ada pengaruh subjektivitas penilai.
- c. Adil : adil disini berarti tidak memihak siapapun, dan tidak melihat latar belakang peserta didik.
- d. Terpadu
- e. Terbuka : dalam proses penilaian ini tidsk dilakukan dengan sembunyi – sembunyi dan dapat dilihat oleh pihak yang berkaitan.
- f. Menyeluruh dan berkesinambungan : penilaian dilakukan dengan tercakupnya seluruh aspek dan sesuai dengan teknik penilaian.
- g. Sistematis : penilaian yang dilakukan sudah direncanakan dan dilakukan secara bertahap.
- h. Beracuan kriteria : Penilain sesuai dengan acuan yang sudah ditetapkan
- i. Akuntabel : Penilaian yang sudah dilakukan dapat dipertanggungjawabkan.

2.1.5.3 Teknik Penilaian

Pelaksanaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran setiap kurikulum mempunyai perbedaan. Salah satunya adalah penilaian. Sistem penilaian yang diterapkan dalam kurikulum 2013 disebut dengan penilaian autentik.

Penilaian autentik ialah proses mengumpulkan dan mengolah informasi untuk mengukur hasil akhir belajar peserta didik (Panduan Penilaian, 2016 : 5). Dalam Permendikbud No 23 tahun 2016 menerangkan bahwa penilaian autentik peserta didik di sekolah dasar dan menengah meliputi 3 aspek, yaitu :

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap ialah penilaian yang digunakan untuk menilai setiap peserta didik dalam pembelajaran yang terdiri dari sikap spiritual dan sikap social.

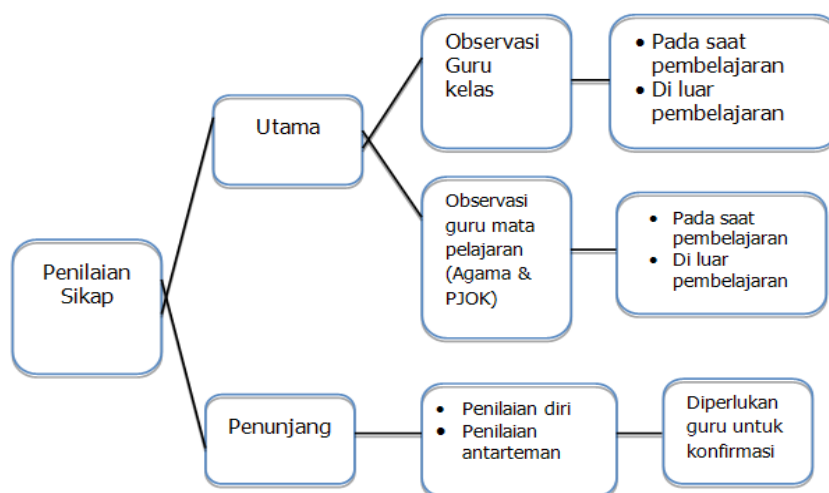
a. Sikap Spiritual

Sikap spiritual (KI - 1) yang diamati seperti sikap menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

b. Sikap Sosial

Sikap sosial (KI - 2) yang diamati dalam sikap ini seperti sikap jujur, disiplin, santun, tanggungjawab, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.

Dalam penilaian sikap, teknik penilaiannya yaitu dengan cara observasi, wawancara, catatan anekdot (*anecdotal record*), dan catatan kejadian tertentu (*incidental record*) sebagai unsur utama. Sedangkan hasil akhir menggunakan deskripsi guna dituliskan di dalam raport peserta didik. Berikut ini skema penilaian sikap:



2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dapat dilaksanakan dengan cara mengukur kemampuan peserta didik yang meliputi dimensi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi dalam berbagai tingkat dalam proses berpikir. Prosedur penilaian ini dimulai dari menyusun rencana, mengembangkan instrument penilaian, mengolah dan melaporkan, serta pemanfaatan hasil penilain.

Teknik penilaian pengetahuan menggunakan tes tertulis, lisan, dan penugasan.

(1) Tes tertulis

Tes tertulis merupakan tes yang soal dan jawabannya berbentuk pilihan ganda, menjodohkan, benas salah, isian, dan uraian.

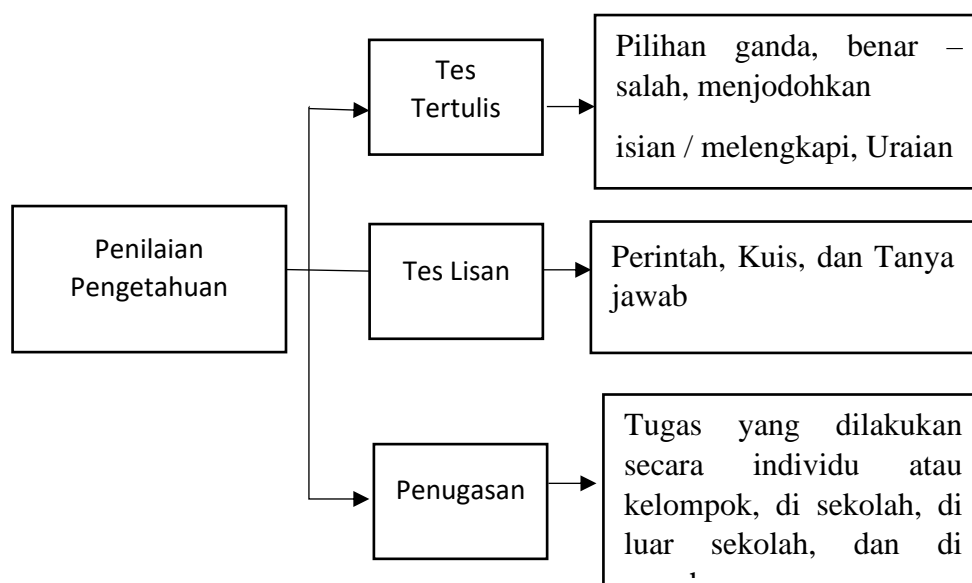
(2) Tes lisan

Tes lisan berisikan pertanyaan-pertanyaan, perintah, kuis yang diberikan guru secara lisan dan siswa menanggapi pertanyaan tersebut secara lisan. Tes lisan mempunyai tujuan mengembangkan sikap berani berpendapat, mengoreksi penguasaan pengetahuan untuk perbaikan proses belajar, percaya diri, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif.

(3) Penugasan

Penugasan ialah memberikan pekerjaan kepada peserta didik untuk menilai pengetahuan dan memberikan fasilitas peserta didik mendapatkan atau meningkatkan pengetahuan.

Berikut ini adalah skema penilaian pengetahuan :



3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat dilaksanakan dengan cara menggunakan teknik penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Penilaian keterampilan dapat memakai rentang skor antara 0 – 100, predikat, dan deskripsi. (Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar, 2016 : 16)

(1) Penilaian kinerja

Penilaian kinerja (performance assessment) merupakan penilaian yang mengharuskan peserta didik dapat mendemonstrasikan dan mempraktikkan pengetahuannya ke berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Pada penilaian kinerja, ditekankan pada proses atau pembuatan produk. Penilaian kinerja yang menitikberatkan pada produk dinamakan penilaian produk, contohnya poster, puisi, dan kerajinan. Penilaian kinerja yang menekan pada proses dinamakan penilaian praktik, misalnya bermain sepak bola, memainkan alat musik, menyanyi, melakukan pengamatan menggunakan mikroskop, memainkan alat musik, bernyanyi, melakukan pengamatan menggunakan mikroskop, menari, memainkan peran, dan membaca puisi.

(2) Penilaian proyek

Penilaian proyek yaitu proses penilain terhadap tugas yang mesti diselesaikan pada waktu yang ditentukan. Tugas itu berbentuk serangkaian kegiatan dari perencanaan, mengumpulkan data, mengolah data, dan pelaporan.

(3) Penilaian portofolio

Portofolio ialah sekumpulan dokumen hasil dari penilaian, penghargaan. Dan karya peserta didik di bidang tertentu yang menandakan perkembangan (reflektif-integratif) pada waktu yang ditentukan. Bentuk portofolio diantaranya file folder yang dapat digunakan untuk menyimpan hasil karya terkait dengan produk seni (gambar, kerajinan tangan, dan sebagainya); album berisi foto, video, audio; stopmap berisi tugas-tugas, serta buku siswa yang disusun berdasarkan kurikulum 2013.

2.1.6 Hakikat IPA

2.1.6.1 Pengertian IPA

Menurut Susanto (2013: 167) IPA ialah usaha yang dilakukan manusia untuk alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan cara, dan menjelaskannya melalui penalaran untuk memperoleh

suatu kesimpulan. Sedangkan Carin dan Sound (1993) dalam Wisudawati dan Sulistyorini (2019: 24) menjelaskan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berisi kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

2.1.6.2 Karakteristik IPA

Menurut Jacobon & Bergman (dalam Susanto 2013: 170) IPA mempunyai karakteristik sebagai dasar untuk mengetahuinya, meliputi :

1. IPA ialah sekumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori
2. Proses ilmiah bisa berbentuk fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, dan juga menerapkannya
3. Sikap keteguhan hati, rasa ingin tahu, dan ketekunan untuk menyingkap rahasia alam
4. IPA tidak bisa membuktikan semua namun hanya sebagian atau beberapa saja
5. Keberanian IPA bersifat subjektif dan tidak kebenaran yang bersifat objektif.

2.1.6.3 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran sains disekolah dasar disebut dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Konsep pembelajaran IPA di SD ialah konsep yang masih terpadu, karena masih belum dibedakan secara sendiri, seperti mata pelajaran biologi, fisika, dan kimia.

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006) dalam Susanto (2013: 171) , dimaksudkan untuk :

1. Mendapatkan keyakinan kepada kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Meningkatkan pengetahuan dan memahami konsep – konsep IPA yang berguna dan bisa dilakukan di kehidupan nyata

3. Menumbuhkan rasa ingin tahu, bersikap positif dan sadar akan adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Meningkatkan keterampilan proses untuk mendeteksi alam sekitar, memecahkan masalah, dan memberikan keputusan
5. Memperoleh kesadaran untuk berperan dan memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam semesta
6. Menumbuhkan rasa sadar untuk menghargai alam dan segala aturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Mendapatkan bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP.

Tujuan ini sama dengan tujuan peneliti dalam menerapkan model *Jigsaw* agar siswa lebih bisa berperan aktif dalam setiap kali pembelajaran. dapat melatih tanggungjawab dan keberanian siswa.

2.1.6.4 Pembelajaran IPA di SD

Menurut Susanto (2013: 169 – 170) IPA dapat dikembangkan melalui kegiatan siswa ketika pembelajaran IPA ketika sedang berdiskusi, praktik, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan. Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkatan perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar sekitar 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun termasuk dalam kategori fase operasional konkret. Fase yang menunjukkan terjadinya rasa ingin tahu cukup tinggi supaya mengenali lingkungannya. Kaitannya dengan tujuan pendidikan IPA, maka pada anak – anak sekolah dasar siswa mesti diberikan pengalaman dan kesempatan agar bisa meningkatkan kemampuan berpikir dan bersikap terhadap alam, sehingga bisa mengetahui gejala – gejala alam.

2.1.7 Model Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Sofan Amri (2013 : 4) Model pembelajaran ialah suatu desain yang dapat menggambarkan suatu proses dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi sehingga dapat terjadinya perkembangan dalam diri siswa. Dalam sebuah pembelajaran guru sangat diharapkan dapat memilih suatu model pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkannya. Model pembelajaran bisa dikategorikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sintaks, dan tempat lingkungan belajarnya. Setiap model pembelajaran memerlukan sistem dan lingkungan yang sedikit berbeda.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Ada beberapa macam model pembelajaran, antara lain : Pembelajaran mencari dan bermakna, pembelajaran terpadu, pembelajaran kooperatif, pembelajaran picture and picture, pembelajaran *cooperative integrated reading and composition*, model pembelajaran berdasarkan masalah, model penemuan terbimbing, pembelajaran langsung, model *Missouri mathematics project*, model pembelajaran problem solving, model pembelajaran problem posing, dan model pembelajaran kontekstual.

2.1.7.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ialah salah satu pembelajaran yang sesuai dengan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif ialah suatu strategi yang digunakan dalam belajar dengan sebuah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda – beda (Isjoni, 2019: 14). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini sedang banyak dipakai untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama dalam mengatasi permasalahan keaktifan siswa yang ditemukan oleh guru, siswa yang agresif dan kurang peduli terhadap orang lain.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa ciri – ciri antara lain :

- a. Setiap anggota kelompok memiliki bagian tugas masing – masing

- b. Terjalannya hubungan interaksi langsung antar siswa
- c. Setiap siswa bertanggung jawab atas tugasnya masing – masing dan juga kelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok
- e. Guru bertugas sebagai fasilitator, yaitu hanya membantu ketika ada kelompok yang kesulitan.

2.1.7.3 Model Pembelajaran *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bersikap aktif dan bekerjasama untuk memahami materi pelajaran agar tercapainya hasil yang maksimal (Isjoni 2019: 77). Model *jigsaw* ini bisa digunakan secara efektif di tiap level, dimana siswa setelah memperoleh keterampilan akademis dari pemahaman, membaca ataupun keterampilan berkelompok dalam belajar bersama.

Menurut Rusman dalam Aris Sohimin (2014 : 90) Model pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* berpusat pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model *Jigsaw* ialah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara mandiri. Dalam model pembelajaran *Jigsaw*, siswa mempunyai kesempatan yang banyak untuk menyampaikan pendapat dan mengolah informasi yang ditemukan serta bisa meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggungjawab atas kesuksesan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya .

Jadi dengan penggunaan model *Jigsaw* ini kita ini bisa melatih siswa untuk bertanggungjawab pada amanah yang diberikannya. karena dalam *Jigsaw* ini setiap anggota kelompok sama – sama mempunyai tanggung jawab yang harus dilaksanakan. Dengan tanggungjawab tersebut siswa bisa lebih aktif untuk mengemukakan pendapatnya.

2.1.7.4 Langkah – langkah Pembelajaran Model *Jigsaw*

Menurut Sofan Amri (2013 : 10) Ada beberapa langkah dalam menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, sebagai berikut :

1. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok (kelompok asli), dan setiap anggota kelompok diberikan tugas yang berbeda.
2. Setelah anggota kelompok asal sudah menentukan topik yang dipilih, mereka langsung bergabung dengan anggota kelompok lain yang mendapat topic yang sama (kelompok ahli).
3. Setelah bergabung bersama kelompok ahli mereka saling berdiskusi mengenai topic materi yang didapatkannya. Setelah selesai anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menyampaikan materi yang sudah didapatkan ketika berdiskusi dengan kelompok ahli yang tadi.
4. Disini guru berperan sebagai fasilitator, agar proses berdiskusinya kelompok ahli dapat berjalan dengan lancar dan penyampaian anggota kedalam kelompok asalnya bisa berjalan dengan baik.
5. Setelah semua anggota kelompok berdiskusi dan kelompok ahli juga sudah memaparkan hasilnya dalam kelompok asal, guru memberikan soal kepada seluruh siswa yang harus dikerjakan secara individu.
6. Nilai individu tersebut digunakana sebagai nilai dasar penghargaan untuk masing – masing kelompok.

2.1.7.5 Kelebihan dan Kekurangan Model *Jigsaw*

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan saat menggunakan model *Jigsaw*, seperti yang sudah dijelaskan dalam buku Aris Sohimin (2014 : 93).

Kelebihan model *Jigsaw* sebagai berikut :

- a. Memungkinkan bahwa murid bisa menumbuhkan kreativitas yang dimilikinya, serta meningkatkan kemampuan dan upaya dalam memecahkan masalah menurut dirinya sendiri.

- b. Memberikan motivasi kepada guru agar bekerja lebih aktif dan kreatif lagi
- c. Menumbuhkan keakraban guru dengan murid sehingga belajar bisa berjalan dengan baik
- d. Dapat menyeiraskan berbagai macam pendekatan seperti pendekatan kelas, kelompok, dan individu.

Kekurangan model *Jigsaw* antara lain :

- a. Apabila guru tidak mengingatkan siswa untuk menerapkan keterampilan kooperatif di setiap kelompok masing – masing, sangat dikhawatirkan kelompok tersebut tidak akan dapat berjalan dalam menjalankan diskusi.
- b. Apabila ada anggota kelompok yang kurang akan menjadi masalah dalam pembagian topik per kelompok
- c. Memerlukan waktu yang lama untuk menata ruangan dan perpindahan posisi dari kelompok asal ke kelompok ahli dan kembali lagi ke kelompok asal, sehingga dapat menimbulkan kegaduhan.

2.1.7.6 Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan juga model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin,2005; 143). Menurut Slavin STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, kerja kelompok (Tim), kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi (penghargaan) kelompok

2.1.7.7 Langkah – Langkah Pembelajaran Model STAD

Menurut Sofan Amri (2013 : 9) Ada beberapa langkah dalam menggunakan model pembelajaran *STAD*, sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran ke siswa secara klasikal (paling sering menggunakan model pembelajaran langsung)

2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok (Setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa yang heterogen, baik dari segi kemampuan, agama, jenis, kelamin, atau lainnya)
3. Dilanjutkan diskusi kelompok untuk penguatan materi (saling bantu membantu untuk memperdalam materi yang sudah diberikan)
4. Guru memberikan tes individual, masing – masing mengerjakan tes tanpa boleh saling membantu di antara anggota kelompok
5. Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan pemerolehan nilai peningkatan individual dari skor dasar ke skor kuis

2.1.7.8 Kelebihan dan Kekurangan Model STAD

Setiap model pembelajarn pasti memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menerapkannya. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan saat menggunakan model *STAD*, seperti yang sudah dijelaskan dalam buku Aris Sohimin (2014 : 189).

Kelebihan model STAD :

- a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma – norma kelompok
- b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok
- d. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat
- e. Meningkatkan kecakapan individu
- f. Meningkatkan kecakapan kelompok
- g. Tidak bersifat kompetitif
- h. Tidak memiliki rasa dendam

Kekurangan model STAD :

- a. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang

- b. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum
- d. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif
- e. Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif
- f. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama

2.1.8 Media Pembelajaran

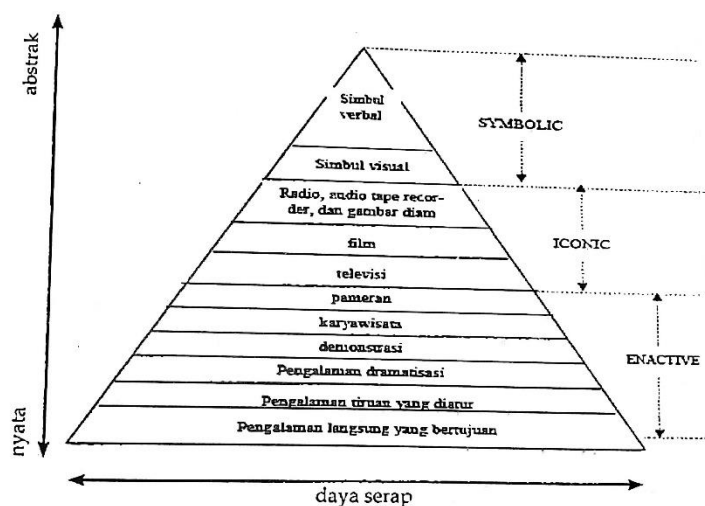
2.1.8.1 Pengertian Media

Menurut Criticos dalam buku Daryanto (2015 : 4) Media ialah salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh komunikator agar tersampaikan ke komunikan. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Media ialah suatu alat yang digunakan sebagai perantara agar terjadinya komunikasi antara pengirim ke penerima,Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.* dalam buku Daryanto (2016 : 4). Menurut Daryanto (2016 : 6) media pembelajaran yakni segala sesuatu yang bisa dipergunakan dalam menyampaikan pesan , sehingga mampu menarik perhatian, minat, serta perasaan siswa dalam belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli bisa diambil kesimpulan bahwa media ialah alat komunikasi dari pengirim untuk penerima.

Salah satu acuan yang paling banyak digunakan sebagai landasan teori penggunaan media ketika proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale). Semakin keatas dipuncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dasar pengembangan kerucut dibawah ini bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah

indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan (Arsyad, 2019: 13)



Kerucut pengalaman Dale (Heinich, et.al., 2002:11)

2.1.8.2 Kegunaan Media

Menurut Daryanto (2016 : 5) Media memiliki beberapa kegunaan, yaitu :

- a. Dapat memperjelas agar tidak terlsu verbal
- b. Bisa mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan waktu
- c. Dapat menarik perhatian siswa, dapat menimbulkan interaksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai bakat dan kemampuan yang dimilikinya
- e. Dapat memberikan rangsangan, sehingga dapat menimbulkan persepsi dan pengalaman yang sma
- f. Dalam proses pembelajarn mengandung lima komponen komunikasi, yakni : Guru, siswa, media pembelajaran, bahan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

2.1.8.3 Pengelompokan Media

Berdasarkan perkembangan teknologi yang sudah ada, Menurut Arsyad (2014: 31) Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat. Yakni:

- a. Media hasil teknologi cetak
- b. media hasil teknologi Video
- c. media yang sesuai dengan komputer
- d. media hasil gabungan teknologi komputer dan teknologi cetak

2.1.8.4 Media Video

Media video merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar. Media ini memiliki kemampuan lebih karena memiliki dua jenis media. Media video ialah media yang digunakan dalam menyampaikan materi dengan memakai mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan – pesan audio dan visual (Arsyad, 2014: 32). Proses pembelajaran menggunakan video ini mempunyai ciri pemakaian perangkat keras ketika dalam proses belajar seperti mesin proyektor, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

2.1.8.5 Ciri – Ciri Media Video

Secara lebih spesifik, Video termasuk ke dalam audiovisual. Video merupakan media audiovisual yang menampilkan gerak. Video dapat menampilkan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan maupun suara. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa informasi yang ditampilkan melalui gambar dapat diserap baik oleh penonton. Sedangkan apabila disampaikan melalui suara, informasi tersebut hanya bisa diserap dengan baik oleh penonton sebesar 40% saja. (Daryanto:2016, 112). Media video ialah segala sesuatu yang memungkinkan adanya sinyal audio yang bisa dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2016: 106).

Adapun ciri – ciri media video menurut Arsyad (2014: 32) sebagai berikut

:

1. Biasanya bersifat linier
2. menampilkan visual yang dinamis
3. Digunakan sesuai dengan rencana awal oleh pembuatnya
4. Media video representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
5. Dikembangkan berdasarkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
6. Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Kelebihan Media Video (Daryanto, 2016; 106) adalah :

1. Dapat membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis
2. Banyaknya format pilihan video yang bermacam – macam seperti kaset, CD (*compact disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*).
3. Bisa digunakan untuk proses belajar tatap muka (langsung) ataupun jarak jauh tanpa kehadiran guru

Kelemahan Media video. Video juga sebagai media elektronik yang memiliki kelemahan – kelemahan seperti dibawah ini (Daryanto, 2016: 107)

1. *Fine Details*
media yang ditangkan tidak mampu menampilkan obyek sampai ke yang terkecil.
2. *Size information*
Video tidak bisa menunjukkan obyek dengan ukuran yang aslinya. oleh karena itu ketika obyek yang ditampilkan harus selalu disertai obyek lainnya sebagai pembanding.
3. *Third dimention*
Gambar yang dikaitkan video berupa dua dimensi, supaya tampak seperti tiga dimensi bisa dilakukan dengan mengatur pengambilan gambar, penempatan property, atau pengaturan cahaya.
4. *Opposition*
pengambilan yang tidak tepat bisa menimbulkan keraguan penonton ketika menafsirkan gambar yang diamatinya.
5. *Material pendukung*

video memerlukan alat proyeksi untuk bisa memperlihatkan gambar yang berada didalamnya.

Dalam penelitian ini menggunakan video sebagai media pembelajaran dengan model *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV.

2.1.8.6 Langkah – langkah penggunaan media Video dengan model *Jigsaw*

1. Guru mempersiapkan media pembelajaran berupa video
2. Guru melakukan apersepsi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Siswa mengamati media video yang sedang ditayangkan
5. Guru memberikan tanya jawab dengan siswa sesuai melihat tampilan video
6. Guru menjelaskan materi yang ada dalam video tersebut
7. Siswa dikelompokkan dengan anggota ± 4 orang (kelompok asal)
8. Guru membagikan soal pada masing-masing kelompok
9. Tiap anggota dalam kelompok asal diberi sub bab atau tugas yang berbeda
10. Anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan penugasan yang sama membuat kelompok baru (kelompok ahli)
11. Guru membimbing kelompok ahli untuk melakukan percobaan dan diskusi
12. Setelah selesai berdiskusi, setiap anggota kembali ke kelompok asal dan menyampaikan kepada semua anggota kelompok tentang hasil diskusi yang mereka kuasai
13. Masing-masing perwakilan kelompok ahli menyampaikan hasil diskusi
14. Guru bersama siswa memberi kesimpulan materi yang sudah dipelajari
15. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu.

2.1.8.6 Langkah – langkah penggunaan media Video dengan model *STAD*

1. Guru mempersiapkan media pembelajaran berupa video
2. Guru melakukan apersepsi

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
5. Guru menjelaskan kerja kelompok (Diskusi) yang akan dilaksanakan sesuai tugas yang didapatkan
6. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan didahului demonstrasi dan pertanyaan yang terjadi di kehidupan sekitar
7. Guru menayangkan video, siswa mengamati video yang sedang diputar
8. Setelah melihat video dan mendengarkan penjelasan materi dari guru, siswa diberikan lembar kerja kelompok yang harus dikerjakan siswa
9. Setelah berdiskusi, perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi kelompok
10. Guru memberikan kuis yang harus dikerjakan setiap individu tanpa bantuan oranglain
11. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan skor kuis individu dan kelompok

2.2 Kajian Empiris

Keefektifan pemahaman belajar siswa di Gugus bung karno dikaji dan ditingkatkan kualitasnya dengan penggunaan model *Jigsaw* berbantuan media video. Berikut adalah penelitian yang relevan dengan dilaksanakan penelitian tersebut : Potimbang (Vol.4 No.12 Tahun 2015) dalam Jurnal Kreatif Tadulako yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Terhadap Gerak Benda Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Kelas IV SD Inpres 2 Slametharjo ”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada materi Gaya terhadap Gerak Benda melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Peningkatan dalam penelitian ini cukup berarti yakni dari rata-rata hasil belajar sebesar 67 pada siklus I naik menjadi 73 pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal juga meningkat. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal juga meningkat dari 57,14 % pada siklus I menjadi

82,86 % pada siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 25,72%. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rukmia (Vol.4 No.1 Tahun 2014) dalam Jurnal Kreatif Tadulako yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana di Kelas V SDN No.1 Balukang II” hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 62,42, ketuntasan klasikal 46,43%, serta hasil observasi guru dan siswa dengan kategori baik. Pada tindakan siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 91,71, ketuntasan klasikal 100%, serta hasil observasi guru dan siswa dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN No.1 Balukang II.

Suparman, dkk. Vol 3 No 1 September, 2014 dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Pada Konsep Pencemaran Lingkungan”, dengan hasil penelitian skor rata – rata yang didapatkan disiklus 1 setiap kelompok sebesar 51, 82 % yang sudah masuk kategori cukup. Setelah itu ada peningkatan pada siklus ke – II dengan hasil yang didapatkan sebesar 83,32 % yang masuk dalam kategori baik sekali. Sedangkan pada peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mendapatkan skor rata – rata 16,85 5 dan pada siklus kedua 81,45 %. Dengan hasil yang sudah disampaikan hasil belajar pada siklus kedua dikatakan berhasil karena sudah mencapai ketuntasan belajar.

Desak Kadek Sri Astiti,dkk, 2017 dalam jurnal ilmiah Sekolah Dasar yang berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SD”, dengan hasil penelitian nilai rata – rata presentasi hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar (M%) 10,22 dari semula (M%) 67,60% yang termasuk di rentang nilai 55%- 69% dalam kategori sedang dan pada siklus II menjadi 77,82% yang masuk di rentang 70% - 84% masuk dalam kategori tinggi.

Kanzunnudi, Mohammdad dkk, 2016 dalam jurnal konseling Gusjigang yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Berbasis Multikultural” dengan hasil penelitian adanya peningkatan hasil belajar ips menggunakan model *jigsaw* dengan ketuntasan jumlah siswa 25 atau 65% pada siklus I dan pada siklus kedua siswa yang tuntas naik menjadi 34 siswa atau 85%. Dengan hasil yang sudah dijelaskan kenaikan ketuntasan siswa sebanyak 27% pada siklus I dan 22,5% pada siklus II.

Susilo Fuad, dkk, 2016 dalam jurnal inkuiri terdapat hasil penelitian pengaruh model *jigsaw* lebih baik dari model GI, penerapan model *jigsaw* pada pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model *GI*, dan pembelajaran dengan model *jigsaw* bisa merangsang pola pikir siswa untuk berperanaktif pada pembelajaran.

Anggraeni, Krisna, dkk Universitas Majalengka melakukan penelitian penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dengan hasil penelitiannya pada kelas control tidak mengalami peningkatan dan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Dengan tingkat peningkatannya kenaikan pada kelas control sebesar 16.57% lebih kecil dbandingkan dengan kelas eksperimen yang mengalami kenaikan 36.08%. dengan hasil yang sudah dipaparkan maka pembelajaran model *jigsaw* efektif untuk digunakan dalam keterampilan menulis deskripsi.

Hanifah, Nurul dengan judu jurnal “Perbedaan Hasil Belajar Materi Elastisitas Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Student Archievemen Division (STAD) Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh” Universitas Syiah Kuala.dengan hasil penelitiannya sesuai dengan pengolahan data yang sudah dilaksanakan didapatkan hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dengan menggunakan taraf signifikan 5% didapatkan bahwa $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ bisa disebut H_0 ditolak. Pada hal ini membuktikan jika hasil belajar menggunakan model *jigsaw* tidak ada ada perbedaan dengan hasil kelas control yang menggunakan model *STAD*.

Penelitian yang dilakukan oleh Widyanimade, dkk tahun 2014 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD

Sarasswati 2 Denpasar” menunjukkan bahwa rata – rata nilai hasil belajar IPA yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe course review horay berbantuan media audiovisual lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan oleh Wirda Ningsih, Mardhatilah yang berjudul “ Penerapan Media Audiovisual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI” Penerapan media audiovisual memiliki dampak positif terhadap kerjasama antara siswa, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dimana siswa yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu .

Penelitian yang dilakukan oleh Adhini Virgiana dan Wasitohadi yang berjudul “ Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau Dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong – Blora Semester 2 Tahun 2014/2015” mengasilkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan tingkat efektivitas antara model problem based learning berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPA, hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t-test sebesar $3.603 > 1.999$ dan signifikan sebesar $0,001 < 0,05$. Perbedaan rata – rata kelas eksperimen $>$ kelas control yaitu $87.0588 > 80.2000$.

Desak Nyoman Purwati dalam jurnal tahun 2013 yang berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Saraswati Tabanan” menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berdampak lebih baik secara signifikan terhadap hasil belajar IPA dibandingkan dengan hasil belajar dengan konvensional. Terjadinya interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi dimana ditemukan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* lebih sesuai untuk siswa dengan motivasi tinggi namun sebaliknya motivasi rendah lebih sesuai menggunakan model konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Dwi Handayani, dkk tahun 2017 yang berjudul “ Model Pembelajaran Picture Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA” membuktikan bahwa terdapat perbedaan

yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajarn picture and picture berbantuan media audiovisual. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $3,25 > 1,980$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya penelitian oleh Ari Hastuti dan Yudi Budianti tahun 2014 yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargerbang II Kota Bekasi” menyatakan bahwa media audiovisual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil $t_{hitung} = 6,23 > t_{tabel} = 1,690$.

Ranty Oktarianda, dkk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 42 Pekanbaru” memberikan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa dengan peningkatan hasil belajar lebih baik daripada penerapan metode ceramah.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Pt. AYU Widiastiti, dkk tahun 2014 yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus 1 Mengwi Badung” menemukan hasil rata – rata posttest kelompok eksperimen 74,5 dan kelompok control 63,2. Dapat disimpulkan model pembelajaran tipe STAD berbantuan media audiovisual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V gugus Mengwi.

I Ketutu Kesnajaya, dkk, dalam penelitiannya tahun 2015 yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada SD Negeri 3 Tianyar Barat” menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat.

Selanjutnya penelitian dari Satria Andika, dkk tahun 2019 yang berjudul “ Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audiovisual Dan Media Animasi Mata Pelajaran IPS Terpadu Di MTSN 4 Rukoh Banda Aceh” menghasilkan data penelitian yang didapatkan $t_{hitung} = 2,63$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan taraf kesalahan 5% yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima.

Muhammad Yusuf melakukan penelitian tahun 2013 yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif *STAD – PS* dan *JIGSAW –PS* Ditinjau Dari Motivasi Belajar, Kemampuan Interpersonal, Prestasi Belajar” Menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw –PS* lebih unggul dibandingkan dengan tipe *STAD-PS* ditinjau dari kemampuan interpersonal.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayatun Nisa, dkk tahun 2018 yang berjudul “Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Number Head Together Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA” mendapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model NHT yang keduanya berbantuan media audiovisual. Dibuktikan dengan data hasil n-gain dengan rata –rata 38,08 untuk kelas jigsaw dan 32,85 untuk kelas NHT.

Selanjutnya penelitian oleh Neneng Hoerunnisa, Didi Suherdi yang berjudul “The Effectiveness of Jigsaw In Improving Students’ Reading Comprehension” hasil dari penelitian adalah bahwa penggunaan model jigsaw berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Dan hasil yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.976 > 2.064$). Penelitian yang dilakukan oleh Sumarsih, Pardimin yang berjudul “Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Siswa Kelas IX B SMPN 9 Yogyakarta” menghasilkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sains.

Penelitian yang dilakukan oleh Leman Tarhan, Burcin Acar Sesen tahun 2012 yang berjudul “Chemistry Education Research and Practice” hasil uji independent sampel t – test menunjukkan bahwa mahasiswa yang dilatih dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw secara signifikan memiliki skor yang lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan pendekatan yang berpusat pada guru.

Selanjutnya penelitian oleh I.B.P Angga Putra, dkk tahun 2018 yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa” pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* siswa aktif berdiskusi dalam kelompok asal dan kelompok ahli, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA antara siswa yang belajar menggunakan model *jigsaw* dan model langsung $F = 18.063, p < 0,05$.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Maryam Jafariyah Shahri, dkk yang berjudul “ Effectiveness of teaching : Jigsaw technique vs. lecture for medical student’s physics course” menyatakan bahwa kepuasan mereka dengan pembelajaran menggunakan model *jigsaw* dibandingkan dengan metode ceramah, sebanyak 91,9 siswa mengidentifikasi pembelajaran berbasis *jigsaw* lebih mendalam daripada berbasis ceramah.

Bernadeta Swahyuning Kasih, dkk yang berjudul “ Efektivitas Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Pembelajaran IPA Fisika Pada Siswa SMP Negeri 28 Bandar Lampung” mendapatkan hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa. Nilai *n-gain* yang didapatkan kelas *jigsaw* sebesar 0,79 sedangkan kelas control 0,61.

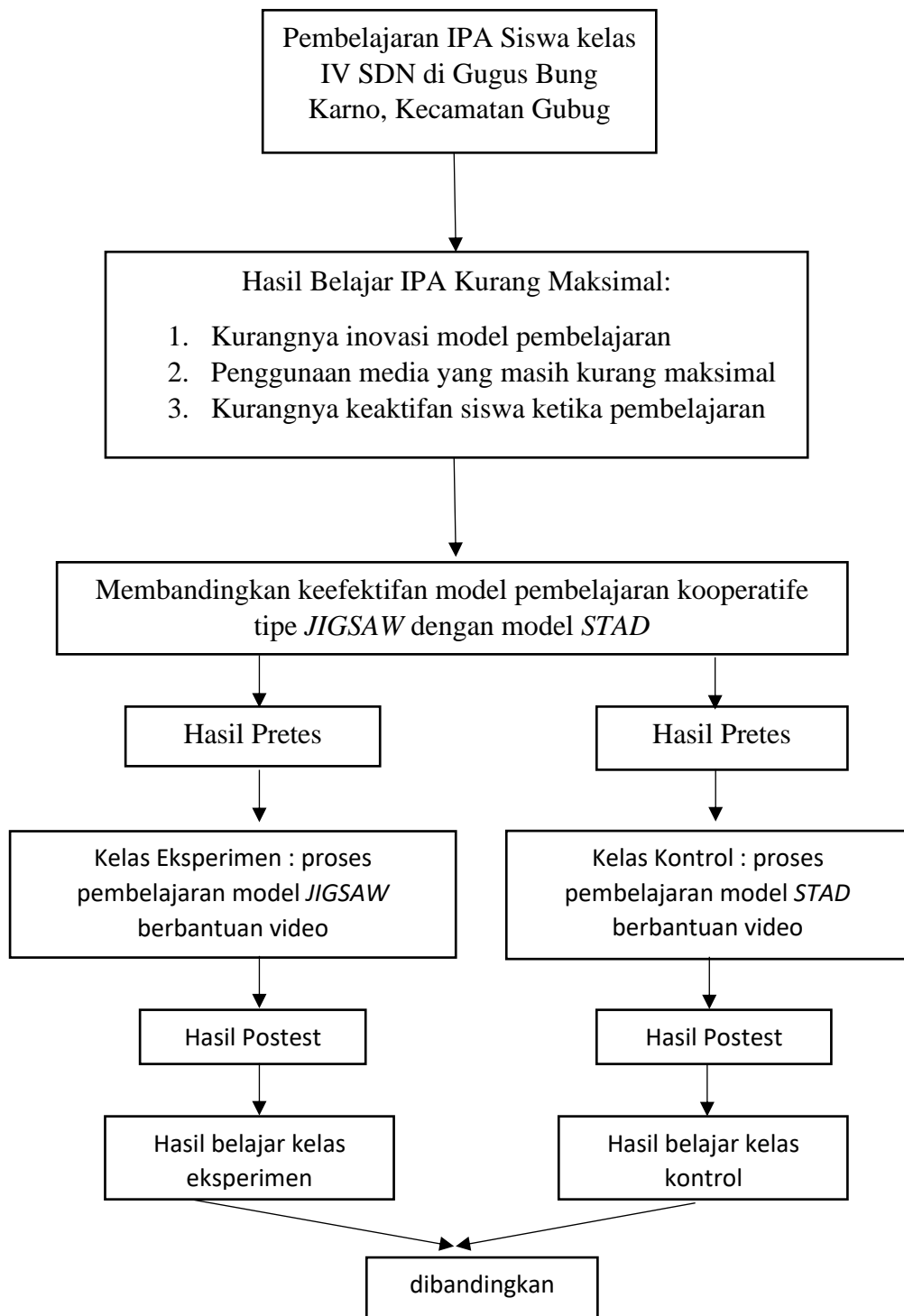
Penelitian oleh Rini Dwi Astuti, dkk dalam judul “Keefektifan Pembelajaran *Jigsaw* Dan TAI Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Dan Sikap Belajar Matematika Siswa” pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan TAI masing – masing efektif ditinjau dari kemampuan penalaran dan sikap belajar matematika siswa. Kedua model tersebut sama – sama efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya penelitian oleh Annisa Dhini Kartika, dkk, dalam judul “ Studi Komparasi Pembelajaran Kimia Model Kooperatif *STAD* Dan *Jigsaw* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Materi Koloid” menunjukkan hasil yang secara statistik lebih tinggi pada kelas eksperimen (*jigsaw*) daripada siswa kelas control yang masing – masing sebesar 90,00 dan 86,05 dengan uji – *t* sebesar $2,32 > 1,665$ atau disebut dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2010 : 90) Kerangka berfikir ialah suatu model yang berisi tentang bagaimana teori itu berkaitan dengan berbagai faktor yang sudah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting. Penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas yang saling berhubungan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *Jigsaw* berbantuan media video, sedangkan variabel terikat penelitian ini ialah hasil belajar IPA kelas IV. Proses pembelajaran di kelas sering menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan juga membuat siswa kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran yang inovatif juga perlu diterapkan agar siswa lebih tertarik dan juga aktif ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran model *Jigsaw* siswa dibagi dalam kelompok yang kecil. Guru memberikan materi yang sama dalam setiap kelompok, setiap kelompok memastikan bahwa anggotanya sudah menguasai materi yang dibagikan per sub bab dalam kelompok. Kemudian, guru memberikan kesempatan kepada masing – masing kelompok agar setiap anggota kelompok yang menerima bagian materi per sub bab dapat bergabung dengan kelompok lain yang mendapatkan materi yang sama dan saling menukar pengetahuan. Selanjutnya anggota kelompok kembali lagi ke kelompok asal untuk memaparkan hasil yang sudah mereka peroleh.



2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Nawawi (2012:172) dalam Jakni (2016:41) Hipotesis ialah generalisasi atau rumusan kesimpulan yang bersifat tentative, yang hanya berlaku ketika sudah di uji kebenarannya. Menurut Hamid Darmadi (2010:11) dalam Jakni (2016:41) hipotesis ialah jawaban sementara terhadap pertanyaan peneliti yang banyak memberi manfaat bagi pelaksanaan penelitian. Menurut Jakni (2016:42) Hipotesis ialah Jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yang masih memerlukan bukti data – data dan fakta yang ada di lapangan serta berlaku ketika sudah dilakukan uji kebenarannya.

Ho = Model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media video tidak lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SDN Gugus Bung Karno. ($\mu_1 \leq \mu_2$)

Ha = Model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media video efektif dibandingkan dengan model pembelajaran Student Team Achievement Division terhadap hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV SDN Gugus Bung Karno. ($\mu_1 \geq \mu_2$)

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan serta pembahasan, bisa disimpulkan sebagai berikut :

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berbantuan media video materi gaya dan gerak hasil belajarnya mengalami peningkatan. Keefektifan model pembelajaran *jigsaw* didasarkan pada pengujian hipotesis berbantuan *SPSS 20*. Hasil pelaksanaan di SDN Jatipecaron yang dipilih menjadi kelas eksperimen dan SDN 5 Gubug sebagai kelas control dari perhitungan hipotesisnya yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $1.754 > 1.671$, maka bisa di ambil kesimpulan bahwa model *jigsaw* efektif untuk pembelajaran IPA. Bisa dibuktikan juga dengan hasil N-Gain, Sesuai dari indeks N-Gainnya yang didapatkan dari kelas eksperimen senilai 0,470 masuk pada kriteria sedang dan kelas control sebesar 0,390 dengan kriteria sedang, namun nilai yang diperoleh tetap lebih tinggi kelas eksperimen. Maka dengan hasil yang sudah di ujikan bisa disimpulkan bahwa hasil belajar mupel IPA siswa kelas IV lebih efektif menggunakan model *jigsaw* berbantuan media video dibandingkan dengan model *STAD* berbantuan media video.

5.2.1 Bagi Guru

Bagi guru, sarannya yaitu bisa menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media video pada muatan pembelajaran lain. Saran untuk guru pada kelas eksperimen supaya dapat menerapkan model pembelajaran *jigsaw* di dalam mata pelajaran lain, agar siswa lebih aktif ketika mengikuti pelajaran. Dan untuk guru kelas control agar tetap menggunakan model kooperatif dan juga dapat mencoba model kooperatif yang lain.

5.2.2 Bagi Sekolah

Dalam menggunakan model *Jigsaw* kepala sekolah bias motivasi kepada guru di SDN Gugus Bung Karno untuk mengembangkan model pembelajaran ini dengan baik, sehingga akan berdampak pada kualitas pembelajaran disekolah.

5.2.3 Bagi Siswa

Siswa supaya lebih aktif menyampaikan ide dan pendapatnya serta lebih percaya diri untuk berbicara di depan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 27.
- Amri Sofan. 2013 *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Andika, S., Wahab, A. A., & Zalmita, N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audiovisual Dan Media Animasi Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Mtsn 4 Rukoh Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah*, 4(1), 119.
- Angga, I. P., Pujani, N., & Prima, P. J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa. *JPPSI*, 1(2), 88
- Anggraeni, K., & Afriyuni, D. Y. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Dalam Model Pembelajaran Teknik Jigsaw Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi. *Jurnal Visipena*, 9(2), 394.
- Ari, I. P., Kanzunudin, M., & Shokib, W. R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Berbasis Multikultural. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1), 118 - 119.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad. 2014 *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2016 *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Dat, V. T., & Lewis, R. (2012). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa di Universitas Giang di Vietnam. *International Education Studies*, 5(1), 91-92.

Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2004

Depdiknas Tahun 2006 Tentang Fungsi Mata Pelajaran IPA

Dhini, A. K., Sri, K. M., & Mulyani, B. (2015). Studi Komparasi Pembelajaran Kimia Model Kooperatif Stad Dan Jigsaw Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Koloid Kelas Xi Semester 2 Sma Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012. *JPK*, 4(3), 29.

Dwi, N. H., Nyoman, N. G., & Wayan, N. S. (2017). Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal of Education Technology*, 1(3), 179-180.

Dwi, R. A., & Maman, A. A. (2015). Keefektifan Pembelajaran Jigsaw Dan Tai Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Dan Sikap Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 247 - 248.

Eka, K. L., & Ridwan, M. Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama

Fuadi, S., Sunarno, W., & Suparmi. (2016). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model *Jigsaw* Dan Gi Ditinjau Dari Kreativitas Dan Sikap Ilmiah Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 5(3), 46-47.

Hanifah, N. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Materi Elastisitas Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan Stad Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(3), 72.

hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Ii Sdn Bantargebang Ii Kota Bekasi. *Pedagogik*, 2(2), 36-37.

Hoerunnisa, N., & Suherdi, D. (2017). Efektivitas Jigsaw Dalam Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa. *Journal Of English And Education*, 5(1), 8.

Isjoni. 2019. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Jafariyah, M. S., Matlabi, M., Esmaeili, R., & Kianmehr, M. (2017). Efektivitas Pengajaran Teknik Jigsaw Dengan Ceramah Untuk Mata Kuliah Fisika Mahasiswa Kedokteran. *Bali Medical Journal*, 6(3), 530-531.

Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Ketut, I. K., Dantes, N., & Rasben, G. D. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Pada Sd Negeri 3 Tianyar Barat. *E - Journal*, 5, 9.

Krisna, D. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2016/2017. *E- Journal Pgsd*, 5(2), 9-10.

Min, Y. H., Wen, Y. L., Hsien, S. H., & Chin, H. C. (2013). Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Berbasis Mobile. *Education Technology & Society*, 134-134.

- Ningsih, W., & Mardhatillah. (2017). *Penerapan Media Audiovisual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Siswa Kelas IV Sd Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI*.
- Nisa, A., Lestari, N., & Sedijani, P. (2018). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Numbered Head Together Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa Biologi Siswa Di Smp Negeri 3 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017 . *Psnpb*, 84-85.
- Nur, F. F., Mawardi, & Astuti, S. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Bamboo Dancing Dan Jigsaw Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd. *Jtam*, 2(1), 85.
- Nyoman, D. P., Ngurah, I. M., & Nyoman, I. T. (2013). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Saraswati Tabanan. *E- Journal*, 3.
- Oktarianda, R., Alpusari, M., & Noviana, E. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Stad Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 42 Pekanbaru*. 11-12.
- Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar 2016
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 22 Tahun 2006
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang kurikulum

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2016

PISA. 2015. PISA 2015: *PISA Result in focus*. OECD: Online (Diakses pada tanggal 20 Desember 2019)

Potimbang, K. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Terhadap Gerak Benda Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Kelas IV SD Inpers 2 Slametharjo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(12), 187-188.

Priyatno, D. (2017). *Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Pujianasari, R., Wardhayani, S., & Jaino. (2016). Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV. *Jurnal Kreatif*, 98-99.

Purwanto. 2016 *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Rifa'I Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Siti, H. A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Gambar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7(2), 99.

Slameto. 2013 *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sri, K. A., & Wayan, I. W. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 39 - 40.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta

Sulistiyorini, S. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya Dalam ktsp*. Semarang: Tiara Wacana

Sumarsih, & Pardimin. (2017). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ipa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Siswa Kelas Ix B Smp N 9 Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 133-134.

Suparman, Wondal, R., & Djamrud, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 3(1), 294.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Perkembangan Di Sd*. Jakarta: Prenamedia Grup

Swahyuning, B. K., Putu, I. N., & Wayan, I. D. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Pembelajaran Ipa Fisika Pada Siswa Smp Negeri 28 Bandar Lampung. *Jpf*, 7(2), 198.

Tarhan, L., & Acar, B. S. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Teori Asam-Basa*. Dynamic Article Links, 311.

TIMMS Tahun 2015

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1

Virgiana, A., & Wasitohadi. (2016). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Ditinjau Darihasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sdn 1 Gadu Sambong- Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria*, 6(2), 106-107

Widiastini, Kusmariyatni, & Arini. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Journal Mimbar Pgsd*, 2(1).

Widiastiti, A., Darsana, & Suadnyana. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Gugus 1 Mengwi Badung. *E- Journal Mimbar Pgsd*, 2(1).

Widyanimade, Sujana, & Negara, O. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Saraswati 2 Denpasar. *Jurnal Mimbar Pgsd*, 2(1).