



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BEAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 13 KOTO BARU

Oleh:

Muhammad Rosyid^{1*}, Antik Estika Hader², Feby Kharisna³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dharmas Indonesia

*Email: 1mrosyid819@gmail.com, 2an.tique@yahoo.com, 3febykharisna@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 13 Koto Baru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama kegiatan Praktek Lapangan Pendidikan (PLP), ditemukan bahwa siswa kurang aktif, tidak fokus dalam proses pembelajaran, serta dominannya metode ceramah yang digunakan guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang memahami materi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai alternatif yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Single Group Interrupted Time Series Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C SDN 13 Koto Baru, dengan jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan wawancara. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* tidak berdistribusi normal (signifikansi $0,010 < 0,05$), sedangkan data *posttest* berdistribusi normal (signifikansi $0,144 > 0,05$). Nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,26 meningkat menjadi 72,82 pada *posttest*. Hasil *uji-t* menunjukkan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk saling berinteraksi dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran. Saran dalam penelitian ini yaitu guru disarankan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai alternatif dalam menyampaikan materi IPAS, khususnya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji pengaruh model ini terhadap aspek lain, seperti sikap sosial dan keterampilan komunikasi siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Jigsaw, Hasil Belajar, IPAS, Siswa Kelas IV

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SDN 13 Koto Baru. Based on observations and interviews conducted during the Teaching Field Practice (PLP), it was found that students were less active, unfocused during the learning process,

and the dominant use of the lecture method by teachers caused students to become passive and have difficulty understanding the material. To address this issue, the researcher applied the Jigsaw cooperative learning model as an alternative that is believed to improve students' learning outcomes. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design employed was the Single Group Interrupted Time Series Design. The population in this study consisted of all students in class IV C at SDN 13 Koto Baru, with a sample of 23 students. Data collection techniques included tests (pretest and posttest), observation, and interviews. The instruments were tested for validity and reliability before being used. The results showed a significant improvement in students' learning outcomes after the implementation of the Jigsaw cooperative learning model. The Shapiro-Wilk normality test showed that the pretest data were not normally distributed (significance value $0.010 < 0.05$), while the posttest data were normally distributed (significance value $0.144 > 0.05$). The average pretest score was 43.26, which increased to 72.82 in the posttest. The t-test result showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant improvement in students' learning outcomes after using the Jigsaw learning model. Therefore, the Jigsaw cooperative learning model has a positive effect on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 13 Koto Baru and can be used as an effective alternative teaching strategy in elementary schools. The conclusion of this study is that the implementation of the Jigsaw cooperative learning model has a positive and significant effect on improving students' learning outcomes in IPAS. This model creates an active and enjoyable learning environment and encourages students to interact and take responsibility for their own learning. The researcher suggests that teachers use the Jigsaw cooperative learning model as an alternative in delivering IPAS material, especially to increase student engagement and learning outcomes. Future researchers are encouraged to investigate the impact of this model on other aspects such as students' social attitudes or communication skills.

Keywords: Cooperative Learning Model, Jigsaw, Learning Outcomes, IPAS, Fourth Grade Students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan aktifitas manusia yang tidak terbatas oleh waktu dan usia, sejak manusia dilahirkan hingga datang akhir hayatnya aktifitas pendidikan dapat saja berlangsung. Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual agama, pengndalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemudian didalam prosesnya pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan dan kebiasaan sekelompok. Pendidikan pada umumnya terdiri dari tiga komponen yaitu tenaga pendidik, peserta didik dan materi pembelajaran. Sistem pendidikan akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai jika ketiga komponen itu saling bersinergi, guru dan siswa saling kooperatif didalam kelas dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Salah satu untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam pendidikan, Pendidikan dan pembelajaran adalah dua konsep yang tidak bisa dipisahkan, karena keduanya saling terkait dalam proses pengembangan individu dan masyarakat. Secara sederhana, pendidikan adalah proses yang lebih luas yang mencakup berbagai aspek untuk membantu individu mengembangkan potensi diri mereka, sedangkan pembelajaran adalah bagian dari proses pendidikan itu sendiri yang lebih fokus pada cara-cara individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting pengajar dan siswa yang saling berkerjasama. Disisi lain Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh metode mengajar. Metode mengajar yang kurang tepat akan berdampak kurang optimalnya proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada keatifan belajar siswa. Maka dari itu, guru semestinya memiliki kreasi dan inovasi dalam mengembangkan model, strategi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Ketika menjalankan proses pembelajaran guru harus menerapkan model pembelajaran yang berbeda karena jenis materi pembelajaran bervariasi, guru tidak bisa menerapkan satu model untuk

satu materi. Ketika guru menggunakan berbagai model pembelajaran dalam pembelajaran maka secara langsung guru tersebut menjadi contoh bagi siswanya untuk memiliki jiwa kreatif dan menimbulkan keaktifan belajar siswa. Dengan menggunakan beragam model mengajar maka akan membuat siswa mengikuti pembekajaran dengan suka rela dan bersemangat untuk berpartisipasi aktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang di lakukan di SDN 13 Koto Baru selama Praktek Lapangan Pendidikan (PLP), yaitu observasi dan wawancara. Dan ditemukan permasalahan pada siswa kelas IV terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Rendanya hasil belajar siswa dikarenakan sikap siswa yang kurang fokus saat guru menjelaskan materi, mereka asik sendiri dengan teman sebangkunya sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Siswa terlihat kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang di lakukan. Saat guru bertanya mengeai materi minggu sebelumnya dan materi yang sedang di ajarkan, hanya sebagian yang dapat menjawab sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang rendah guru dapat menerapkan model yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Dari hasil wawancara diketahui bahwa banyak siswa yang masih sulit memahami pembelajaran IPAS. Selain itu juga, masih banyak siswa yang hasil belajarnya rendah dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurangnya metode dan model pembelajaran. Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut dimana proses pembelajaran yang membuat siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran disebabkan disekolah masih belum cukup untuk meningkatkan aktivitas siswa, masih banyak guru yg monoton menggunakan mode ceramah dikelas, siswa hanya duduk, mencatat dan mendengarkan saja. Adanya permasalahan tersebut maka dalam pembelajaran diperlukan suatu model pembelajaran yg tepat, menarik dan bervariasi yang dapat menjadikan siswa aktif serta bekerjasama dalam pembelajaran Selain itu siswa saling menukar pengalaman, informasi dan mampu memecahkan masalah. Dalam menciptakan suasana tersebut, penulis upaya untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Pembelajaran *kooperatif* dapat meningkatkan sikap sosial siswa. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya dan terhadap temannya dalam kelompok. Teman yang telah memahami masalah atau materi yang sedang dipelajari memiliki tanggung sosial terhadap teman yang belum paham bagaimana menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.(Natasya Nurul Lathifa et al., 2024). Model pembelajaran *kooperatif* dapat merangsang siswa untuk memaksimalkan pengetahuannya dalam belajar. Dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dapat menjalin komunikasi dalam mendiskusikan materi atau persoalan yang disajikan oleh guru. Setiap siswa secara otomatis akan mempertanggung jawabkan kelompoknya sehingga mereka akan berusaha untuk saling berbagi informasi. Untuk sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013, model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan karena berdasarkan prinsip komunikasi sosial sehingga dapat meningkatkan komunikasi antar siswa saat pembelajaran berlangsung (Natasya Nurul Lathifa et al., 2024).

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Pada model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal dan latar belakang yang berbeda. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang berasal dari kelompok asal kemudian memiliki tugas untuk mempelajari, mendalami topik, dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topik tersebut, kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal masing-masing (Wulandari et al., 2024). Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa dapat saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal dan mengatasi hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar tentu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Hasil yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu perlunya melihat faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar tersebut untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Salah satu rendahnya hasil belajar siswa yaitu terdapat pada mata pelajaran IPAS. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran kurikulum merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam semesta ini. Dengan melalui

ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), diharapkan para pelajar dapat mengenali kekayaan indonesia lebih jauh, dan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan dan alam.

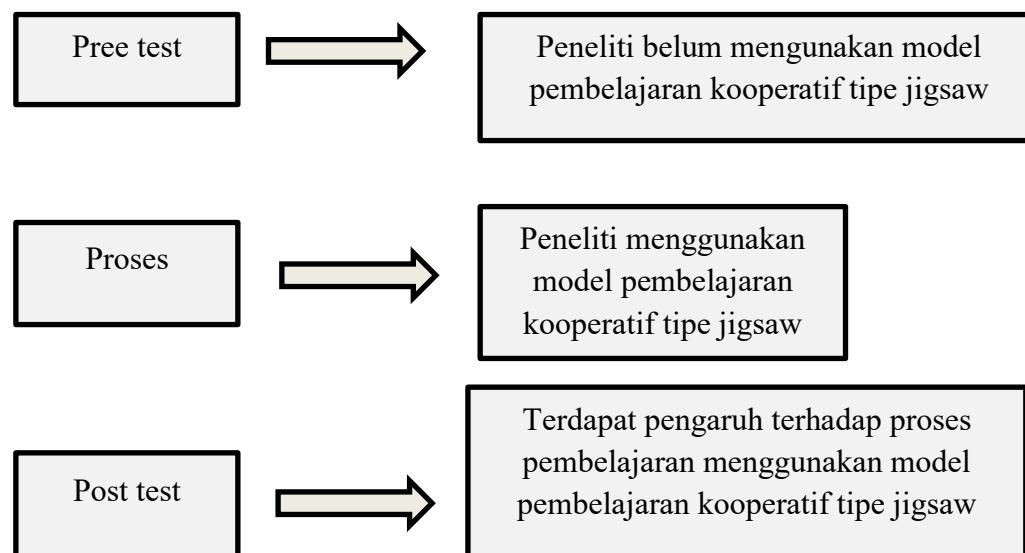
Adanya permasalahan ini, khususnya di kelas IV berkaitan dengan siswa yang kurang tertarik bahkan cenderung malas dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dalam pembelajaran, maka perlu adanya usaha perbaikan model dan metode pembelajaran. Dengan perbaikan model dan metode pembelajaran diharapkan akan terlihat bagaimana perubahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Masalah ini dapat diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kemampuan mereka dalam pembelajaran IPAS dapat meningkat. Berdasarkan permasalahan, metode pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe jigsaw. Model kooperatif tipe jigsaw ini sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 13 Koto Baru, karena melalui model ini siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mengajar, serta dapat saling bertukar pendapat untuk menentukan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis ingin memberikan solusi, solusi yang di tawarkan adalah Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 13 Koto Baru.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen (*Quasi Eksperimen*) karena peneliti menerapkan prilaku dalam bentuk metode pembelajaran. Quasi eksperimen atau eksperimen semu yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*) bentuk quasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah metode pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) dan perlakuan metode pembelajaran jigsaw (kelompok eksperimen). Teknik *quasi eksperimen* seperti ini biasanya digunakan untuk mengevaluasi pengaruh atau efektivitas model, pendekatan, atau strategi pembelajaran dengan melakukan beberapa pengukuran, baik sebelum maupun setelah perlakuan. Disebut juga bahwa desain jenis ini biasanya juga digunakan ketika seorang peneliti ingin mengembangkan suatu perangkat atau model pembelajaran.



Gambar 1 Bagan Siklus setiawan dan kurniasih (2020)

Instrumen penelitian yang di gunakan adalah observasi tes, lalu tes tersebut di uji dengan uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV dan siswa kelas IV untuk melakukan penelitian.

- Uji Validitas, menguji valid tidaknya instrumen yang digunakan melalui dua cara, yakni validitas melalui dosen dan uji coba soal ke peserta didik lain.

Lalu peneliti mengolah data dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2010 dengan ketentuan:

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal valid

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal tidak valid

- b. Uji reabilitas, untuk mengukur data yang akan di teliti. Reliabilitas tidak mempersoalkan apa yang diukur, tetapi bagaimana keakuratan suatu alat ukur jika digunakan untuk pengukuran. Peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* untuk mencari nilai reabilitas dengan suatu instrumen dikatakan reliabel jika $r_{11} > 0,70$. Perhitungan menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St_2 - \sum p_i q_i}{St_2} \right)$$

Keterangan:

R_{11} = Reliabilitas

n = Jumlah butir soal

St_2 = Varian skor

p = Jumlah peluang peserta didik menjawab benar

q = Jumlah peluang peserta didik menjawab salah

Tabel 1 Klasifikasi Reabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,21 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,41 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,91 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

- c. Tingkat kesukaran soal, untuk menunjukkan mudah atau sulitnya soal bagi peserta didik. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Disini peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2010* untuk melakukan perhitungan pada tingkat kesukaran soal dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Jawaban benar}}{\sum \text{siswa}}$$

Tabel 2 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran	Klasifikasi
$TK \leq 0,30$	Sukar
$0,31 < TK \leq 0,70$	Mudah
$0,71 < TK \leq 1,00$	Sedang

- d. Daya pembeda, untuk mengetahui kemampuan butir soal tes yang membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Daya pembeda ditentukan dengan rumus:

$$D = \frac{Ba}{Na} - \frac{Bb}{Nb}$$

Keterangan:

D = Daya Pembeda

Ba = Nilai kelompok atas

Na = Total jumlah peserta didik bagian atas

Bb = Nilai kelompok bawah

Nb = Total jumlah peserta didik bagian bawah

Pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2010* dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 3 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
$DP \geq 0,40$	Baik
$0,30 < DP \leq 0,39$	Sedang
$0,20 < DP \leq 0,29$	Jelek
$DP \leq 0,19$	Sangat jelek

Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada penggunaan model pembelajaran *jigsaw* peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis atau uji-t.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV C di SDN 13 Koto Baru dengan menerapkan metode penelitian eksperimen (*Quasi Eksperimen*). *Quasi eksperimen* atau eksperimen semu yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh (*Intact Group*) untuk diberi perlakuan (*Treatment*). Kelas IV C berjumlah 23 orang yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai bentuk quasi eksperimen dalam penelitian. Sampel yang di teliti di beri *pretest* dan *posttest* namun sebelum dilakukannya *posttest* siswa di beri perlakuan terlebih dahulu melalui kegiatan belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada pembelajaran IPAS. Setelah diberikan perlakuan siswa di beri tugas untuk mengerjakan soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal kemudian hasilnya digunakan sebagai perbandingan awal sebelum di berikan perlakuan dan selanjutnya dilakukan analisis data.

1. Deskripsi data

- a. Data pretest, untuk mengetahui nilai kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4 Nilai Pretest

Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase	Rata-Rata
Pretest	80	20	3	20	13,04% 86,95%	43,26

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil pretest pada sampel pelajaran IPAS yang melibatkan 23 peserta didik memperoleh nilai tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah 20. Mendapatkan hasil presentase yang tuntas 13,04% sedangkan yang tidak tuntas mendapat hasil 86,95% dengan rata rata sebesar 43,26. Dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang hasil belajarnya tidak tuntas karena kurangnya minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti menerapkan perlakuan berupa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPAS.

- b. Posttest, untuk mengetahui hasil tes yang dilakukan setelah pemberian perlakuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Tabel 5 Nilai Posttest

Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase	Rata-Rata
pretest	95	45	16	7	69,56% 30,43%	72,82

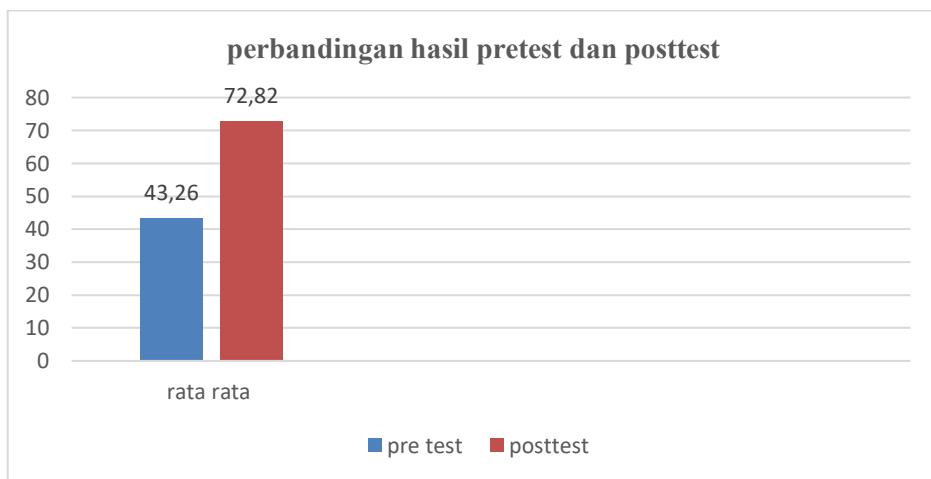
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil posttest pada sampel pelajaran IPAS yang melibatkan 23 peserta didik memperoleh nilai tertinggi adalah 95 sedangkan nilai terendah 45. Mendapatkan hasil presentase yang tuntas 69,56% sedangkan yang tidak tuntas mendapat hasil 30,43% dengan rata rata sebesar 72,82. Dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang hasil belajarnya banyak yang tuntas karena telah di beri perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang membuat siswa berminat dalam mengikuti pembelajaran yang sangat

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pkurangnya minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti menerapkan perlakuan berupa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPAS. Dapat dilihat perbandingan nilai antara sebelum dan setelah di beri perlakuan:

Tabel 6 Deskripsi Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

Deskripsi data	pretest	posttest
N	23	23
Rata-rata	43,26	72,82
Xmaxs	80	95
Xmin	20	45

Untuk dapat melihat secara jelas perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa maka peneliti menyajikan dalam bentuk diagram pada gambar dibawah:



Gambar 2 Diagram Perbandingan *Pretests* Dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 13 Koto Baru. Nilai rata-rata *pretest* adalah 43,26, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 72,82. Selisih antara rata rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 29,56. Dari selisih tersebut, terlihat bahwa nilai siswa meningkat setelah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Setelah melakukan analisis data, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian persyaratan analisis.

2. Pengujian persyaratan analisis

Uji persyaratan analisis sebelum melakukan *uji hipotesis*, salah satu hal yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data yang harus mengikuti sebaran normal. Maka dilakukan uji normalitas data pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas, untuk mengetahui apakah data yang di peroleh pada hasil penelitian berada sebaran normal jika signifikansi hasil $>0,05$ yang berbantu SPSS menggunakan test of normality safiro-wilk.

Tabel 7. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test	.212	23	.009	.880	23	.010

posttest	.135	23	.200*	.935	23	.144
----------	------	----	-------	------	----	------

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas dari *test sapiro-wilk* di peroleh nilai *pretest* adalah 0,010. Dimana hal ini $0,010 < 0,05$ dinyatakan data hasil *pretest* berdistribusi tidak normal sedangkan pada data *posttest* di peroleh nilai 0,144. Dimana hal ini $0,144 > 0,05$ dinyatakan berdistribusi normal.

- b. Uji hipotesis, untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak, sebaliknya jika *p value* $> 0,05$ maka H_0 diterima. Hasil paired sampel *t-test* dapat dilihat pada tabel.

Tabel 8. Uji Hipotesis Paired Sampel Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Paired 1	sebelum perlakuan - sesudah perlakuan	29.56522	12.96087	2.70253	35.16992	23.96052	-10.940	22	.000			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil bahwa *sig(2-tailde) = 0,000* berarti *p value* kurang dari α atau $(0,000 < 0,005)$. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Tes *hipotesis* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai siswa sebelum diberikan perlakuan atau *pretest* dengan nilai setelah diberikan perlakuan *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV C SDN 13 Koto Baru.

2. PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian tepatnya di SDN 13 Koto Baru sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C yang berjumlah 23 orang, pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Di berbagai Daerah Di Indonesia di kelas IV. Selama kegiatan penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah mulai dari kegiatan uji coba soal di kelas tinggi, dan melakukan pre test, perlakuan dan posttest yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada mata pelajaran IPAS yang mana pada penelitian ini juga menggunakan 20 butir soal pilihan ganda untuk penelitian soal pre test dan posstets.

Pada tanggal 26 mei 2025 mulai melakukan sebuah penelitian di SDN 13 Koto Baru saat hari pertama melakukan penelitian uji coba soal ke kelas yang lebih tinggi tepatnya pada kelas V A uji coba ini gunanya untuk menguji seberapa valid soal yang akan gunakan di saat penelitian pada kelas IV C. setelah menguji soal valid atau tidaknya maka akan dilakukan pengecekan dan pengoreksian soal tersebut seberapa banyak soal yang tergolong valid, setelah itu hanya 20 soal yang tergolong valid dari 30 yang di uji coba, maka selanjutnya pada tanggal 16 dan 17 Juni melakukan penelitian pre test dan posttest di kelas IV C SDN 13 Koto Baru dengan jumlah siswa 23 orang.

Pada tanggal 16 Juni 2025 mulai melakukan penelitian yaitu melakukan pre test di kelas IV C dengan metode ceramah setelah itu di kasih soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Hari selanjutnya pada tanggal 17 Juni 2025 melakukan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw setelah itu di kasih *posttes* atau soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. *Pretest* dan *posttest* soal yang diberikan itu sama untuk membedakan hasil dari di berinya perlakuan tersebut.

Setelah melakukan pree test nilai tertinggi di saat itu 80 dan nilai terendah 20 setelah di beri perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw lansung di beri latihan atau *posttest* yang nilai tertinggi di saat itu meningkat menjadi 95 dan nilai terendahnya 45 kemudian adapun nilai rata-rata pada *pretest* 43,26 dan *posttest* 72,82. Setelah itu untuk menentukan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang di lakukan akan di analisis menggunakan uji *normalitas* dan uji *hipotesis*.

Uji normalitas menggunakan SPSS dengan *Tests of Normality Shapiro-Wilk*, Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.4 dari *test Shapiro Wilk* diperoleh nilai *pretest* adalah 0,010. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,010 < 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil *pretest* berdistribusi tidak normal. Sedangkan pada data *posttest* diperoleh nilai signifikansi 0,144. Sesuai dengan kriteria pengujian, dimana hal ini $0,144 > 0,05$ maka dapat dinyatakan data hasil *posttest* pada kelas IV C SDN 13 Koto Baru berdistribusi normal.

Uji hipotesis menggunakan SPSS dengan *Uji Independent Sampel Test*, pada tabel 4.5 menunjukkan hasil dari *uji paired sample t-test*. Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa *sig. (2-tailed)* = 0,000 adalah hal ini berarti bahwa *p value* kurang dari α atau $(0,000 < 0,005)$. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, *p value* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Tes hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai siswa sebelum diberikan perlakuan atau *pretest* dengan nilai setelah diberikan perlakuan *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV C SDN 13 Koto Baru.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik walaupun sedikit adanya hambatan. Selain itu siswa juga memberi tanggapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun kegiatan yang dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran yang di sesuaikan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada mata pembelajaran IPAS. Setelah dilaksanakan pre test yang menggunakan soal pilihan ganda pada hari selanjutnya di lakukan kegiatan pembelajaran yang di beri perlakuan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan selanjutnya di beri *posttest* atau latihan dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang mana jumlah siswanya sebanyak 23 orang siswa, di *posttest* ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar yang di beri perlakuan terhadap siswa.

Maka dari maksud yang diatas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan terhadap siswa yang mana setelah di berinya perlakuan/*treatment* yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada mata pelajaran IPAS materi Sejarah Kerajaan Di Berbagai Daerah Di Indonesia meningkat. Maka dalam penelitian ini juga menunjukkan signifikan nya data dari *pretest* dan *posttest*, H_0 yang di tolak dan H_a yang diterima.

4. SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian terhadap penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di kelas IV C SDN 13 Koto Baru, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara data yang diperoleh pada saat pratindakan dan setelah tindakan. Hasil setelah tindakan lebih tinggi dari pada pratindakan, di mana rata-rata nilai pada tindakan mencapai angka 72,82 dan pada pratindakan mencapai angka 43,26. Selisih perolehan hasil belajar ini dapat dinyatakan cukup jauh, ditandai dengan perbedaan sebesar 29,56 angka. Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan penelitian di SDN 13 Koto Baru dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Paired Sampel Test*. Hasil dari *Paired Sampel Test* dengan menggunakan SPSS 20. Diketahui bahwa nilai *sig* = $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau data berdistribusi normal. Dengan demikian, terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS antara sebelum dengan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 13 Koto Baru.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Khoridah, F., Prasetyawati, D., & Baedowi, S. (2019). Analisis Penerapan Metode Sas (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Kemampuan Menulis Permulaan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 396–403. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i3.19899>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Nadhiratul, H. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Kelas V Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Mi*.
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>
- Rafid, R. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Universitas Muhammadiyah Malang*, 5(259), 1–2.
- Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, & Aaltje S. Pangemanan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Wahyuni, & Rahmiati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1220–1229. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2941>
- Wulandari, N. N. A., Mudiasih, N. W., & Widyarto, R. (2024). Pembelajaran Tari Prawireng Putri Dengan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Di Smpn 4 Petang. *PENSI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 4(1), 46–53. <https://doi.org/10.59997/pensi.v4i1.3062>

