

ABSTRAK

Paradila, 14129035/2018: Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Dalam Pembelajaran IPS SDN 52 Kuranji Kota Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi kenyataan bahwa selama proses pembelajaran tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam berdiskusi, Pelaksanaan prinsip model Jigsaw dalam pembelajaran belum terlihat dikarenakan masih ada siswa yang cenderung menerima materi saja tanpa ikut secara aktif dalam diskusi kelompok dan menyampaikan pendapatnya, dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh positif dari penerapan model kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa di kelas V dalam pembelajaran IPS SDN 52 Kuranji kota Padang.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD gugus VIII kecamatan Kuranji. Penarikan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan *Nonprobability Sampling* yang jumlah sampelnya 40 orang. Sebelum menentukan sampel maka dilakukan uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda.

Berdasarkan analisis data hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t_{hitung} (4,388) dan t_{tabel} (1,6859). Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4,388 > 1,6859$. Hal ini membuktikan H_a diterima yaitu adanya pengaruh positif dari model *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS di kelas V SDN 52 Kuranji kota Padang.

Kata Kunci : model kooperatif tipe *jigsaw*, hasil belajar IPS

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian sejak dari mengajukan judul, penyusunan proposal, melaksanakan penelitian, hingga menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman kebodohan menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga berkat perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Dalam Pembelajaran IPS SDN 52 Kuranji Kota Padang**” ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tentunya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si dan Ibu Masniladevi, S.Pd,M.pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku ketua dan sekretaris UPP IV Bukittinggi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti baik sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd, Ibu Dra. Farida S, M.Pd dan Ibu Dr. Risda Amini, MP selaku penguji I, II, dan III yang telah banyak memberi masukan, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini, dimana masukan, kritikan dan petunjuk dari Bapak dan Ibu sangat menentukan kesuksesan peneliti sehingga selesainya skripsi ini.
5. Ibu Asnita Dewi S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 52 Kuranji kota Padang, Ibu Yurnalis, S.Pd selaku guru kelas VA SD Negeri 52 Kuranji kota Padang, Ibu Yenhelmi, S.Pd selaku guru kelas V B SD Negeri 52 Kuranji kota Padang beserta guru dan karyawan lainnya yang telah menyediakan waktu dan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Ibu Riri Aziz, S.Pd selaku kepala SD Negeri 29 Purus Kota Padang yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba soal penelitian.

7. Kedua orang tua Ayahanda Bahril dan Ibunda Murniati yang telah mendidik, membesarkan, menyekolahkan, selalu memberikan dorongan, semangat, nasehat dan do'a yang tiada hentinya kepada peneliti hingga berhasil menyelesaikan studi S1 PGSD, dan juga untuk kakak Fani Eka Putri, SE dan adik Rahmi Ramadiyani yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat bimbingan dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran-saran dan masukan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangan pikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, Oktober 2018

Peneliti

Paradila

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	
SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Asumsi Penelitian	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Pengertian Model Pembelajaran	12
2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif	13
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
b. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	16
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.....	17
b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	18
c. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	19

d. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	19
e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	20
4. Hasil Belajar	22
a. Pengertian Hasil Belajar	22
b. Jenis Hasil Belajar	23
5. Hakikat IPS	25
a. Pengertian IPS	25
b. Tujuan IPS	26
c. Karakteristik IPS.....	27
d. Ruang Lingkup IPS.....	29
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
C. Rancangan Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel	36
1. Populasi	36
2. Sampel	38
E. Variabel dan Data	39
1. Variabel	39
2. Data	40
F. Prosedur Penelitian	40
G. Teknik Pengumpulan Data.....	42
H. Instrumen Penelitian	42
1. Kisi-kisi Instrumen.....	43

2. Uji Instrumen.....	43
a. Validitas	44
b. Reliabilitas	47
c. Uji Kesukaran	48
d. Uji Pembeda	49
I. Pengumpulan Data	52
1. Jadwal dan Tempat Observasi	52
2. Dokumentasi	52
3. Tahap Pelaksanaan Penelitian	53
a. Pemberian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	53
b. Pemberian Perlakuan atau <i>Treatment</i>	53
c. Pemberian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	53
J. Teknik Analisis Data	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Homogenitas	56
3. Uji Hipotesis	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. HASIL PENELITIAN	61
1. Deskripsi Data	61
a. Data Kelas Eksperimen	61
1) Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
2) Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	64
b. Data Kelas Kontrol	66
1) Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	66
2) Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	68
2. Analisis Data	70
a. Uji Prasyarat Analisis	70
1) Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
2) Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72

3) Uji Hipotesis Nilai <i>Posttest</i>	74
B. PEMBAHASAN	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
Lampiran-lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai UH Ganjil Kelas V SDN 52 Kuranji	8
Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian	36
Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas IV SD Segugus IV Kec Ampek Angkek	37
Tabel 3.3 Sampel	39
Tabel 3.4 Klasifikasi Validitas	47
Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas	48
Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Beda Soal	51
Tabel 3.8 Jadwal Kegiatan dan Waktu Penelitian	52
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	63
Tabel 4.3 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.5 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	67
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil <i>pretest</i> Kelas Kontrol	67
Tabel 4.7 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	69
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Berdasarkan Nilai <i>Pretest</i>	71
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Berdasarkan Nilai <i>Posttest</i>	72
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Berdasarkan Nilai <i>Pretest</i> ...	73
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Berdasarkan Nilai <i>Posttest</i> ..	74
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji-t Berdasarkan Nilai <i>Posttest</i>	74

DAFTAR GRAFIK

Gambar 4.1 Grafik Histogram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Eksperimen	64
Gambar 4.2 Grafik Histogram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Eksperimen	66
Gambar 4.3 Grafik Histogram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kontrol	68
Gambar 4.4 Grafik Histogram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kontrol	70
Gambar- Gambar Kegiatan Penelitian	

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir Pengaruh Penggunaan Model Jigsaw terhadap Hasil Belajar	32
----------------------------------------------------------------------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai UH IPS Semester 1 Kelas V SDN 52 Kuranji Kota Padang.....	87
Lampiran 2 Uji Normalitas Kelas VA dan VB	88
Lampiran 3 Uji Homogenitas	90
Lampiran 4 Tabel Sebaran F	91
Lampiran 5 L Tabel	92
Lampiran 6 T Tabel	93
Lampiran 7 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	94
Lampiran 8 (a) LDK Kelas Eksperimen Pertemuan 1	103
Lampiran 8 (b) Lembar Evaluasi dan Penilaian Afektif Kelas Eksperimen Pertemuan 1	108
Lampiran 8 (c) Lembar Penilaian Psikomotor	112
Lampiran 8 (d) Rekap Penilaian Kognitif Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	113
Lampiran 8 (e) Rekap Penilaian Afektif Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	114
Lampiran 8 (f) Rekap Penilaian Psikomotor Kelas Eksperimen Pertemuan 1....	115
Lampiran 8 (g) Materi Kenampakan Alam Pertemuan 1	117
Lampiran 9 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	119
Lampiran 9 (a) Lembar Evaluasi dan Penilaian Afektif Kelas Kontrol Pertemuan 1	124
Lampiran 9 (b) Penilaian Psikomotor Kontrol Pertemuan 1.....	129
Lampiran 9 (c) Rekap Penilaian Kognitif Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	130
Lampiran 9 (d) Rekap Penilaian Afektif Kelas Eksperimen Pertemuan 1.....	131
Lampiran 9 (e) Rekap Penilaian Psikomotor Kelas Kontrol Pertemuan 1	132
Lampiran 10 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	134
Lampiran 10 (a) LDK Kelas Eksperimen Pertemuan 2	147

Lampiran 10 (b) Rekap Penilaian Kognitif Kelas Eksperimen Pertemuan 2.....	152
Lampiran 10 (c) Lembar Penilaian Afektif Kelas Eksperimen Pertemuan 2	155
Lampiran 10 (c) Rekap Penilaian Fektif Eksperimen Pertemuan 2	156
Lampiran 10 (e) Rekap Penilaian Psikomotor Kelas Eksperimen Pertemuan 2	159
Lampiran 10 (f) Materi Kenampakan Buatan Pertemuan 2	163
Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	167
Lampiran 11 (a) Lembar Evaluasi dan Penilaian Kognitif Kelas Kontrol Pertemuan 2	172
Lampiran 11 (b) Rekap Penilaian Kognitif dan Penilaian Afektif Kelas Kontrol Pertemuan 2	175
Lampiran 11 (c) Lembar Penilaian Afektif Kelas Kontrol Pertemuan 2	176
Lampiran 11 (d) Rekap Penilaian Afektif Kelas Kontrol Pertemuan 2	178
Lampiran 11 (e) Rekap Penilaian Psikomotor Kelas Kontrol Pertemuan 2	179
Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen	182
Lampiran 13 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	189
Lampiran 14 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	189
Lampiran 15 (a) Analisis Uji Coba pada Aspek Validitas	190
Lampiran 16 (b) Rekap Analisis Uji Coba pada Aspek Validitas	191
Lampiran 17 Analisis Uji Coba pada Aspek Reliabelitas	192
Lampiran 18 Analisis Uji Coba pada Aspek Indeks Kesukaran	194
Lampiran 19 Analisis Uji Coba pada Aspek Daya Pembeda	195
Lampiran 20 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol SDN 52 Kuranji Kota Padang	199
Lampiran 21 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol SDN 52 Kuranji Kota Padang	200
Lampiran 22 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	

Dan Kelas Kontrol	201
Lampiran 23 Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	202
Lampiran 24 Uji Hipotesis	203
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian	204
Lampiran 26 Surat Izin Penelitian	210
Lampiran 27 Surat Keterangan Penelitian	211
Lampiran 28 Surat Keterangan Uji Coba Instrumen	212
Lampiran 29 (a) Hasil Posstest Kelas Eksperimen	213
Lampiran 28 (b) Hasil Posstest Kelas Kontrol	221

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan susunan pola atau langkah-langkah kegiatan untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pendidik dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Menurut Istarani (2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar”.

Ada beberapa model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran Kooperatif. Model pembelajaran Kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Pendekatan pembelajaran cooperative mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wardani (dalam Fathurrohman, 2015:45) mengatakan “Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang

pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama”. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Menurut Wardani (dalam Fathurrohman, 2015:45) mengatakan “Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama”. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model ini digunakan guru dalam kelompok yakni 4-5 orang secara heterogen, setiap anggota kelompok diberi tugas yang berbeda, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Hamdayama (2014:87) yang menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan siswa, bekerja sama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain”.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* didesain untuk dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya, seperti yang dijelaskan Fathurrohman (2015:63) “Pembelajaran tipe Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain”. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompok yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara *cooperative* untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Jelas bahwa hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik, membuat siswa lebih bertanggung jawab dan aktif dalam menyampaikan pendapatnya serta menghargai keheterogenan antar anggota kelompok.

Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga memberikan kelebihan seperti yang dijelaskan oleh Wardani (2002:87) Menguraikan beberapa kelebihan Model Pembelajaran tipe Jigsaw, yaitu:

- 1) Dari segi efektivitas, secara umum pada model *cooperative learning* tipe *jigsaw* lebih aktif dan saling memberikan pendapat (*Sharing Ideas*). Karena suasana belajar lebih kondusif, baru dan adanya penghargaan yang diberikan kelompok, maka masing-masing kelompok berkompetensi untuk mencapai prestasi yang baik.
- 2) Siswa lebih memiliki kesempatan berinteraksi sosial dengan temannya.
- 3) Siswa lebih aktif dan kreatif, serta memiliki tanggung jawab secara individual.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* siswa dibentuk menjadi kelompok, masing-masing kelompok diberi materi yang berbeda,

adanya kelompok asal dan kelompok ahli, setelah itu siswa berdiskusi di kelompok ahli dan kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi yang didiskusikan lalu tim ahli mempresentasikan hasil dari diskusinya, dilanjutkan dengan pembahasan dan penutup. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Slavin (2015:238) langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw yaitu:

- 1) Persiapan, siswa diberikan materi akan didiskusikan, 2) membagi siswa kedalam tim secara heterogen atau disebut juga dengan kelompok asal, 3) membagi tim tersebut menjadi kelompok ahli. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua subtopik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok, 4) penentuan skor awal pertama. Nilai yang dapat digunakan sebagai skor awal adalah nilai pre-test siswa, 5) membaca materi. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing, 6) diskusi kelompok ahli. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut, 7) laporan tim ke kelompok asal. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya, 8) tes, guru memberikan tes atau kuis individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan, 9) rekognisi tim dan penghargaan kelompok.

Jelas bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw banyak digunakan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Langkah-langkah Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran IPS karena dalam penerapannya model kooperatif jigsaw dapat melatih siswa agar terbiasa berdiskusi dan lebih aktif dalam berbicara atau berpendapat agar penguasaan materi pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan melatih sikap positif siswa untuk saling menghargai

perbedaan terhadap pendapat oranglain, seperti yang disebutkan Hamdayama (2014:90) jigsaw memiliki sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu singkat.
- 3) Model ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara atau berpendapat.

Jelas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa serta dapat meningkatkan sikap yang positif dalam pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Bidang kajian ilmu yang dipelajari dalam IPS pada jenjang Sekolah Dasar meliputi materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi yang diajarkan secara terpadu. IPS sebagai sebuah ilmu terdiri beberapa bidang studi. Sardjiyo (2011:126) mengatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan”.

Pembelajaran IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan informasi yang bersifat hafalan (kognitif) saja, akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan keterampilan berfikir, agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya. Menurut Sapriya (2012:8) “IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*Attitude*)

and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan pendapat diatas, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di SD karena dalam proses pembelajaran siswa dilatih bagaimana cara bekerjasama secara kooperatif yang baik serta melatih keterampilan komunikasi siswa di dalam kelompok, hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2011:60) yang menyebutkan bahwa “pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerja sama dan kolaborasi, dan juga keterampilan-keterampilan tanya jawab”.

Berdasarkan hasil temuan peneliti dalam kegiatan observasi pada tanggal 13 Juli 2018, 17 Juli 2018 dan 19 Juli 2018 di SDN 52 Kuranji kota Padang, diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran IPS berlangsung masih cenderung menggunakan pembelajaran secara konvensional dan jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif, salah satunya yaitu penggunaan model *Cooperatif learning* tipe *Jigsaw*, penguasaan materi di kelas V SD tersebut juga tergolong rendah dikarenakan siswa cenderung menerima materi yang ada di dalam buku paket saja dan dilanjutkan dengan pemberian tugas atau latihan, saat melakukan diskusi kelompok tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam berdiskusi mengenai materi pembelajaran terkait, serta

aktivitas siswa untuk bertanya dan mengemukakan ide atau pendapatnya dalam proses pembelajaran masih rendah. (*tidak sesuai dengan konsep Cooperatif learning tipe Jigsaw*).

Selain itu dilihat dari segi sarana dan prasarana penunjang pembelajaran di kelas seperti buku, media, dan alat-alat peraga jumlahnya masih belum memadai, serta rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa, hal ini ditandai dengan masih banyak diantara siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini bisa dilihat dari Tabel 1.1

**Tabel 1.1 Nilai UH IPS Kelas VA dan VB SDN 52 Kuranji
Tahun Ajaran 2018/ 2019**

No	Kelas VA				No	Kelas VB			
	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan		Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan
1	AF	75	80	Tuntas	1	AA	75	76	Tuntas
2	AFP	75	65	Tidak tuntas	2	ARN	75	60	Tidak tuntas
3	AS	75	81	Tuntas	3	F	75	76	Tuntas
4	BCC	75	64	Tidak Tuntas	4	FRP	75	68	Tidak tuntas
5	DKR	75	90	Tuntas	5	FYA	75	64	Tidak tuntas
6	HFV	75	60	Tidak Tuntas	6	GP	75	86	Tuntas
7	ILA	75	66	Tidak tuntas	7	HD	75	72	Tidak tuntas
8	KMP	75	70	Tidak tuntas	8	HF	75	70	Tidak tuntas
9	MD	75	76	Tuntas	9	JTH	75	71	Tidak tuntas
10	MF	75	61	Tidak tuntas	10	KFL	75	74	Tidak tuntas
11	MFZ	75	72	Tidak tuntas	11	KA	75	56	Tidak tuntas
12	NA	75	74	Tidak Tuntas	12	KM	75	82	Tuntas
13	NAA	75	63	Tidak tuntas	13	MJ	75	72	Tidak tuntas
14	NMK	75	67	Tidak Tuntas	14	MLP	75	62	Tidak tuntas
15	RA	75	75	Tuntas	15	MZ	75	61	Tidak tuntas
16	SCP	75	60	Tidak tuntas	16	NM	75	75	Tuntas
17	SR	75	80	Tuntas	17	RA	75	66	Tidak tuntas
18	VR	75	76	Tuntas	18	RFA	75	71	Tidak tuntas
19	WA	75	68	Tidak tuntas	19	SA	75	67	Tidak tuntas
20	ZRR	75	56	Tidak tuntas	20	SM	75	61	Tidak Tuntas
Jumlah nilai = 1404					Jumlah nilai = 1390				
Nilai rata-rata = 70,2					Nilai rata-rata = 69,5				
Persentase tuntas = 35%					Persentase tuntas = 25%				
Persentase tidak tuntas = 65%					Persentase tidak tuntas = 75%				

Sumber :Data Sekunder Kelas VA dan VB SDN 52 Kuranji

Sehubungan dengan masalah tersebut, maka perlu diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, karena dalam pembelajaran IPS dituntut pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan siswa serta melatih kemampuan berkomunikasi siswa dalam menyampaikan ide dan pendapatnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh model Cooperative Learning tipe Jigsaw terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V Dalam Pembelajaran IPS SDN 52 Kuranji Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Guru masih cenderung menggunakan model konvensional, dan jarang menggunakan model pembelajaran inovatif didalam pembelajaran IPS, salah yaitu satunya model Jigsaw
2. Guru jarang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran
3. Setiap anggota kelompok tidak mempunyai kesempatan yang sama dalam diskusi, artinya siswa yang pintar terlalu mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa yang berkemampuan rendah hanya menyerahkan tugas kepada siswa yang pintar saja.
4. Aktivitas siswa untuk bertanya atau mengemukakan ide serta gagasannya dalam proses pembelajaran masih rendah.
5. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini terpusat, terarah dan lebih focus, maka penelitian ini dibatasi pada masalah:

1. Penggunaan model Jigsaw pada kelas V SDN52 Kuranjimasih belum terlaksana dengan baik.
2. Hasil belajar peserta didik kelas V SDN52 Kuranjidenan menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPS masih dikategorikan rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 52 Kuranji?”

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, asumsi dari penelitian ini adalah model Cooperative Learning tipe Jigsaw dapat membentuk siswa yang aktif, bertanggung jawab dan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas V SDN 52 Kuranji Kota Padang.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas V SDN 52 Kuranji kota Padang.

G. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bentuk karya tulis tentang pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas V SDN 52 Kuranji kota Padang. Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti baik terkait dengan metodologi penelitian maupun mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, yakni peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan penerapan pendekatan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS di Kelas V SDN 52 Kuranjikota Padang.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah bacaan sehingga dapat mengetahui dan memahami tentang peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan penerapan pendekatan *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS di Kelas V SDN 52 Kuranji kota Padang.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan akan memperoleh masukan dan alternatif-alternatif dalam menentukan sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan susunan pola atau langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan pada saat pembelajaran. Menurut Istarani (2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Soekamto (dalam Trianto,2011:22) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan pola atau prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

a) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran Kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Pendekatan pembelajaran cooperative mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wardani (dalam Fathurrohman, 2015:45) “Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama”. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif *learning* melatih para siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain. Tugas kelompok akan memacu siswa untuk bekerja sama secara bersama-sama dan saling membantu satu sama lain dalam

mengintegrasikan pengetahuan-pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekadar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Lie (2007:30) “Pembelajaran *cooperative* mempunyai dua komponen utama yaitu komponen tugas *cooperative* dan struktur intensif *cooperative*”. Sejalan dengan pendapat Lie, menurut Sanjaya (2006:241) “Komponen tugas *cooperative* berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja dalam menyelenggarakan tugas kelompok”. Komponen intensif *cooperative* merupakan suatu yang membangkitkan motivasi siswa untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative* adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, sehingga mereka saling membantu dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Dalam pembelajaran semua anggota kelompok dituntut bekerja sama, aktif, dan kreatif memberikan pendapat, ide dalam pemecahan masalah dengan tujuan tercapainya kompetensi dasar yang telah ditentukan.

b) **Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif**

Model kooperatif terdiri dari beberapa macam tipe, seperti yang dijelaskan oleh Wardani (2009:105) “Klasifikasi pendekatan cooperative learning terdiri dari: 1) Student Teams Achievement Divisions (STAD), 2) Team-Game-Turnamen, 3) Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), 4) Team-Assited Individualization (TAI), 5) Group Investigation (GI), dan 6) Jigsaw”.

Selanjutnya menurut Fathurrohman (2015:53) “Model Kooperatif terdiri dari:

- 1) *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, 2) *Team-Game-Turnamen*, 3) *Snowball Throwing*, 4) *Jigsaw*, 5) *Learning Together*, 7) *Group Investigation (GI)*, 8) *Complex Instruction*, 9) *Team-Assited Individualization (TAI)*, 10) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, 11) *Structured Dyadic Methods (SDM)*, 12) *Spontaneous Group Discussion (SGD)*, 13) *Numbered Head Together (NHT)*, 14) *Team Product (TP)*, 15) *Cooperative Review (CR)*, 16) *CO-OP CO-OP*, 17) *Think Pair Share (TPS)*, 18) *Discosion Group (DG) – Group Project (GP)*, 19) *Match a Match*, 20) *Bertukar Pasangan*, 21) *Structured Numbered Heads*, 22) *Two Stay Two*, 23) *Keliling Kelompok*, 24) *Talking Chips*, 25) *Keliling Kelas*, 26) *Role Playing*, 27) *Tea Party*, 28) *Berkirim Salam dan Soal*, 29) *Write Around*, 30) *Listening Team*, 31) *Student Team Learning*, 32) *Inside-Outside Circle*, 33) *Tari Bambu* dan 34) *Paired Story Telling*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat bermacam-macam model pembelajaran Cooperative Learning. Adapun Model pembelajaran yang digunakan adalah dalam penelitian ini Model kooperatif Tipe Jigsaw.

3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Tipe pembelajaran jigsaw ini adalah tipe pembelajaran yang dikembangkan oleh Elliot Arinson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda (heterogen). Bahan bacaan disajikan kepada siswa dalam bentuk teks dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut (Nurhadi & Senduk, 2003:64).

Hamdayama (2014:87) menyatakan “Model kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kelompok, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keberagaman latar belakang, dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain”. Senada dengan pendapat tersebut, Rusman (2011:217) juga mengungkapkan bahwa “Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah kegiatan belajar dengan cara membagi siswa kedalam kelompok kooperatif dan setiap siswa bertanggung jawab terhadap topik yang ditugaskan oleh guru untuk didiskusikan lagi dengan membentuk sebuah kelompok baru”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain dengan membagi kelompok dengan memperhatikan keberagaman latar belakang, dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain

b) Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Tujuan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Menurut Fathurrohman (2015:63) “Pembelajaran tipe Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain”. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompok yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara cooperative untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Ismail (2009:83) menyatakan “Tujuan pembelajaran metode jigsaw adalah untuk melatih

peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang sesuatu materi pokok kepada teman sekelasnya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain tentang sesuatu materi pokok kepada teman sekelasnya.

c) Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Menurut Hamdayama (2014:90) jika dibandingkan dengan metode konvensional, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki beberapa manfaat sebagai berikut : (a) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena kepada rekan-rekannya. (b) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu singkat. (c) Model ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara atau berpendapat.

Manfaat model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini juga dikemukakan oleh Lie (dalam Rusman, 2011:218), ia menyatakan bahwa model kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang fleksibel, sebab siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan model ini dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik, mempunyai sikap positif terhadap

pembelajaran dan melatih siswa untuk saling menghargai perbedaan dan pendapat orang lain.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Slavin (2015:5) yang mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki manfaat yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda, dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah mempermudah siswa dalam penguasaan materi, melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara atau berpendapat dan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

d) Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model belajar kooperatif tipe jigsaw memiliki karakteristik yakni membagi siswa dalam kelompok kecil secara heterogen serta masing-masing individu mendapatkan topik berbeda.

Rusman (2011:218) menyatakan bahwa :

Karakteristik model belajar kooperatif tipe jigsaw yaitu siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasi kepada kelompok lain. Sedangkan Riyanto (2010:271) menyatakan bahwa :

Karakteristik model belajar kooperatif tipe jigsaw 1) menggunakan strategi tutor sebaya, 2) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok asal dan kelompok ahli, 3) dalam kelompok ahli peserta didik belajar secara kooperatif menuntaskan topik yang sama sampai mereka menjadi “ahli”, 4) dalam kelompok asal setiap siswa saling mengajarkan keahlian masing-masing.

Kemudian Aronson (dalam Isjoni, 2012:82) menyatakan bahwa :

Karakteristik model belajar kooperatif tipe jigsaw adalah kelas dibagi menjadi suatu kelompok kecil yang heterogen yang diberi nama tim jigsaw dan materi dibagi sebanyak kelompok menurut anggota timnya, tiap-tiap tim diberi satu set materi yang lengkap dan masing-masing individu ditugaskan untuk memilih topik mereka, kemudian siswa dipisahkan menjadi kelompok ahli atau rekan yang terdiri dari seluruh siswa dikelas yang mempunyai bagian informasi yang sama.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model belajar kooperatif tipe jigsaw adalah kelas dibagi menjadi suatu kelompok kecil yang heterogen yang diberi nama tim Jigsaw dan materi dibagi sebanyak kelompok menurut anggota timnya serta siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan tiap tim diberi topik yang berbeda kemudian dipisahkan menjadi kelompok ahli

e) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw

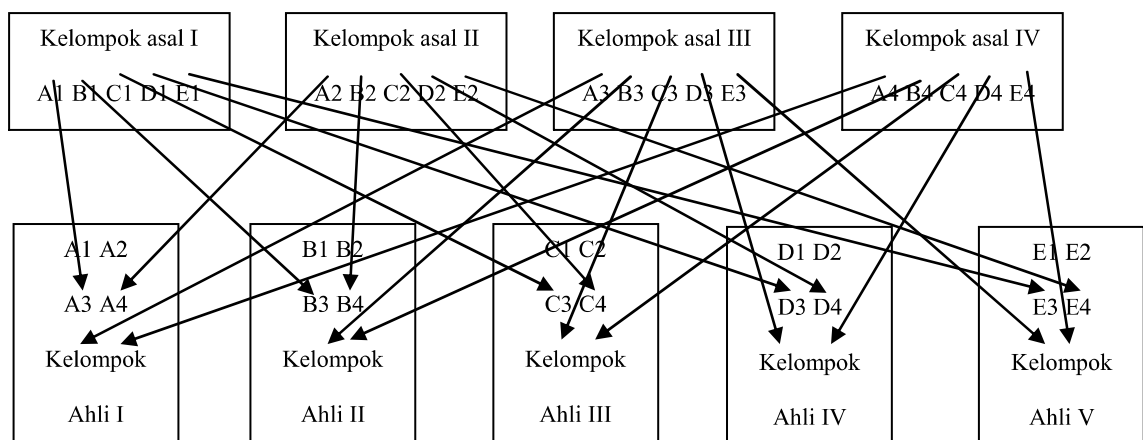
Menurut Rusman (2011:218) ada 7 langkah model belajar kooperatif tipe Jigsaw yaitu :

1) Siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang, 2) tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda, 3) anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), 4) setiap kelompok ahli berdiskusi tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai, 5) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusinya, 6) pembahasan, 7) penutup.

Selanjutnya menurut Slavin (2015:238) langkah-langkah

model pembelajaran Jigsaw yaitu:

1) Persiapan, siswa diberikan materi akan didiskusikan, 2) membagi siswa kedalam tim secara heterogen atau disebut juga dengan kelompok asal, 3) membagi tim tersebut menjadi kelompok ahli. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua subtopik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok, 4) penentuan skor awal pertama. Nilai yang dapat digunakan sebagai skor awal adalah nilai pre-test siswa, 5) membaca materi. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing, 6) diskusi kelompok ahli. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut, 7) laporan tim ke kelompok asal. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya, 8) tes, guru memberikan tes atau kuis individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan, 9) rekognisi tim dan penghargaan kelompok.



Dalam penelitian ini penulis merujuk kepada langkah model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw yang dikemukakan oleh Slavin (2015:238). Alasan peneliti menggunakan langkah ini karena langkah- langkah ini lebih sesuai dengan perbaikan atau inovasi penggunaannya dan cocok diterapkan di SD sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

4. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari atas bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang dirumuskan.

Menurut Syah (2005:211) “Hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa”, sedangkan Djamarah (2002:141) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Sejalan dengan pendapat Djamarah, menurut Susanto (2013:5) “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri

siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”.

Selanjutnya menurut Sunal (dalam Susanto,2013:5) “Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu aktivitas atau tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep (aspek kognitif), pemahaman (aspek psikomotor), atau pengetahuan (aspek sikap) baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak. Hasil dari ketiga tersebut yaitu huruf, angka dan kata-kata.

b) Jenis Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:6) ada tiga macam hasil belajar, meliputi konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif), yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman sikap

Menurut Bloom (dalam Susanto, 2013:6) menyatakan:

“Pemahaman merupakan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.

Pemahaman menurut bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penilaian atau observasi langsung yang ia lakukan”.

2. Keterampilan Proses

Menurut Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2013:9)

menyatakan:

“Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan”.

3. Sikap

Menurut Sardiman (dalam Susanto, 2013:11) menyatakan :

“Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

5. Hakikat IPS

a) Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Bidang kajian ilmu yang dipelajari dalam IPS pada jenjang Sekolah Dasar meliputi materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi yang diajarkan secara terpadu.

Menurut Isjoni (2007:21) “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya manusia mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya”.

Selanjutnya menurut Sardjiyo (2011:126) mengatakan “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan”.

Lebih lanjut, menurut Somantri (dalam Sapriya, 2014:11) “pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Berdasarkan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan suatu program pendidikan yang

merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya manusia mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya. Hakikatnya pembelajaran IPS di SD adalah mata pembelajaran yang mempelajari cabang-cabang ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, memberi bekal dan melatih sikap, nilai, moral, serta keterampilan bagi siswa dalam pendidikan di sekolah.

b) Tujuan IPS

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri siswa yang mampu melahirkan manusia yang andal, baik dalam bidang akademik maupun dalam aspek moral.

Tujuan IPS bukan hanya sekedar membekali siswa dengan informasi yang bersifat hafalan (kognitif) saja, akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan keterampilan berfikir, agar siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

Menurut Sapriya (2009:39) “Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk membantu para remaja dalam mengembangkan potensinya

agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan masyarakat demokratis”.

Sejalan dengan pendapat Junianto (2012:33) yang menyatakan:

Tujuan utama Ilmu Pendidikan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS di SD adalah untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*Attitude and values*) agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

c) Karakteristik IPS

Pendidikan IPS di Indonesia merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial, yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai sentra untuk mencapai tujuan pendidikan nasional khususnya dan pembangunan nasional pada umumnya. Kajian IPS meliputi geografi, ekonomi, sejarah, politik, sosialogi, antropologi, psikologi, tata negara dan hukum.

Menurut Supriatna (2007:6) “Karakteristik IPS di SD adalah untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa”.

Menurut Junianto (2012:32) karakteristik pembelajaran IPS antara lain:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama, 2) standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu, 3) standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner, 4) standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat., kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan, 5) standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosial dan bidang humaniora.

d) Ruang Lingkup IPS

Pembelajaran IPS secara mendasar, berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS erat kaitannya dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber daya yang ada di permukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Menurut Depdiknas (2006:575) “Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Sardjiyo (2011: 129) “Ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi: (1) manusia, tempat dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Sedangkan menurut Junianto (2012:27) ruang lingkup IPS sebagai berikut:

- (a) Merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, (b) terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global, (c) jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep dan generalisasi, terkait juga

dengan aspek kognitif, afektif, psikomotor dan nilai-nilai spiritual.

Berdasarkan ruang lingkup di atas, peneliti mengambil ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial yang meliputi manusia, tempat dan lingkungan.

B. Penelitian Relevan

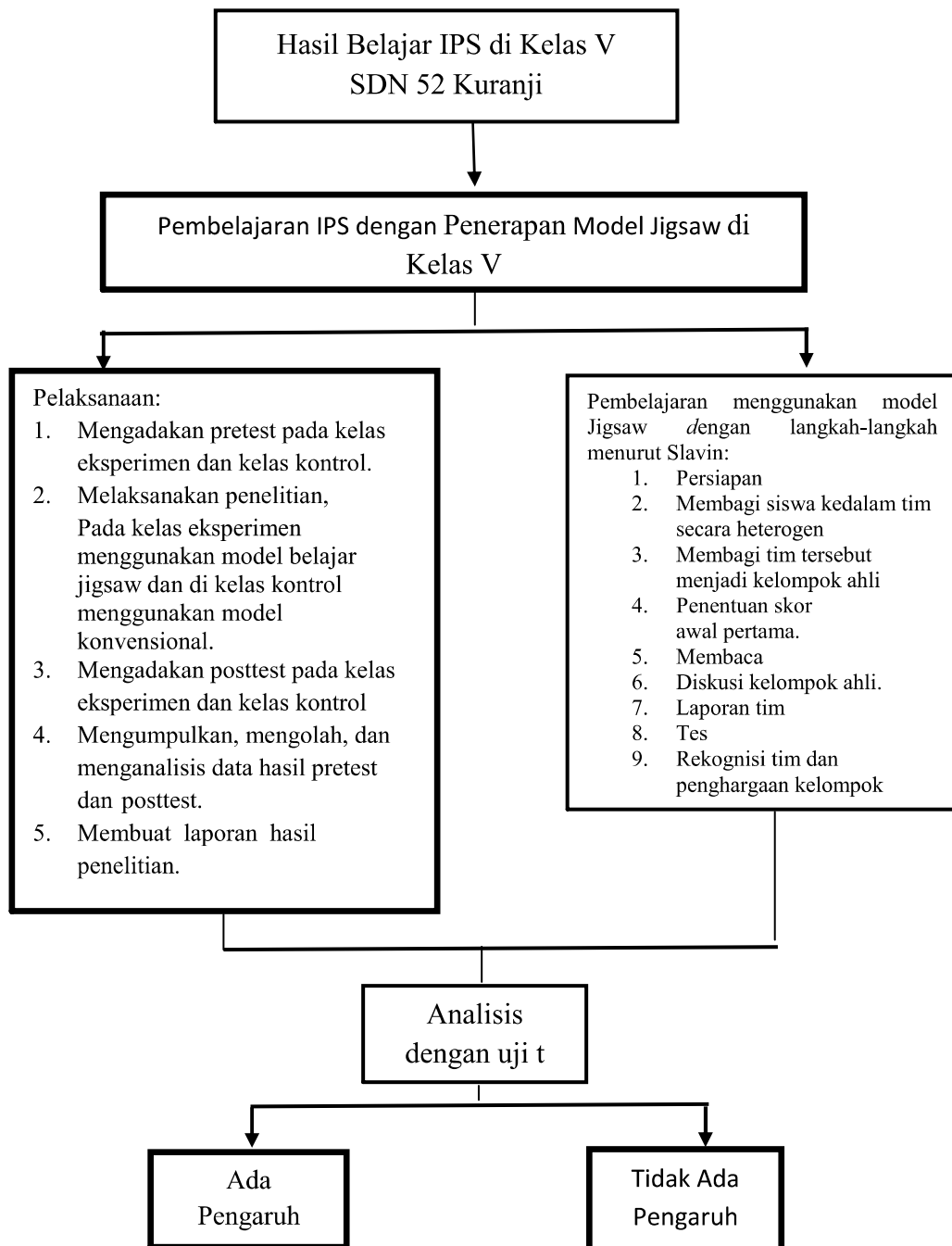
Penulisan mengenai Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw ini bukanlah penulisan yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh penulis sebelumnya. Penulis melakukan penulisan kembali mengenai Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw karena model pembelajaran tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penulisan sebelumnya. Berikut penulisan-penulisan yang mengkaji model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw :

1. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pangestuti dengan judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Ketangi Purwodadi, Purworejo Tahun Pelajaran 2011 / 2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Ketangi. Hasil tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan 54,5% dari nilai pretest. Rata-rata nilai pre-test yaitu 51,9, sedangkan rata-rata nilai posttest yaitu 80,2. Selisih antara rata-rata pretest dengan rata-rata nilai posttest adalah 28,3.

2. Susanti dkk dengan judul jurnal: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015 yang ditunjukkan dengan nilai peningkatan hasil pretest terhadap posttest sebesar 14,0 dan ditunjukkan dengan nilai R Square sebesar 0,519 dengan persentase 51,9%.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan di atas, penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada mata pelajaran IPS antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Hasil belajar yang diperoleh setelah diberi perlakuan kemudian diuji hipotesis untuk melihat signifikansi perbedaan antara kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Berdasarkan paparan di atas, penulis membuat bagan sebagai berikut :

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Teori Pengaruh Penggunaan Model Jigsaw

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: “Terdapat pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS di kelas V SDN 52 Kuranji Kota Padang”. Menurut Sugiyono (2012: 96) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Lebih lanjut (Sugiyono 2012: 276) menjelaskan jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis diterima, dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_a \neq 0$: Hipotesis diterima

$H_a \neq 0$, Ada pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS di kelas V SDN 52 Kuranji Kota Padang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian digunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Arifin (2012:68) Eksperimen merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lainnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab-akibat (cause and effect relationship) dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Sugiyono (2015:5) menyatakan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2015:24) metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel juga disebut sebagai batasan dari variabel-variabel yang diteliti. Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Agar tidak terjadi kesalahpahaman tentang judul penelitian ini, perlu diberi batasan penelitian tentang istilah-istilah yang terkandung dalam judul penelitian ini. Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel independen atau variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
2. Variabel dependen atau variabel terikat yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh dengan melakukan *posttest*.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen dengan rancangan quasi eksperimen, rancangan eksperimen yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang merupakan bentuk rancangan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen dan kelas control mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pre- test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ = *Pre-test* kelas eksperimen

O₂ = *Pos-test* kelas eksperimen

X = Perlakuan dalam hal ini menggunakan *model Jigsaw*

O₃ = *Pre-test* kelas kontrol

O₄ = *Post-test* kelas control

(Sugiyono, 2012:116)

Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada akhir pertemuan siswa diberi posttest, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Bungin

(2011:109) menyatakan bahwa “Populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber dalam penelitian”.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V sekolah dasar yang ada pada gugus VIII Kecamatan Kuranji kota Padang, diantaranya SDN 22 Kuranji, SDN 41 Kuranji, SDN 50 Kuranji, SDN 51 Perumnas Kuranji, SDN 53 Kuranji, dan SD Betha Plus yang berjumlah 240 orang. Berikut data pokok sekolah dasar yang terdapat di gugus VIII Kuranji Kota Padang :

Tabel 3.2 Data Kelas IV SD segugus VIII Kecamatan Kuranji Kota Padang

Nama Sekolah	Kurikulum	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Kelas
SDN 22 Kuranji	(KTSP)	VA dan VB	49	2
SDN 41 Kuranji	(K13)	V	27	1
SDN 50 Kuranji	(KTSP)	VA dan VB	56	2
, SDN 51 Perumnas Kuranji	(KTSP)	V	27	1
SDN 53 Kuranji	(K13)	VA dan VB	61	2
SD Betha Plus	(KTSP)	V	20	1
Jumlah	240 Orang			

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan menjadi subjek penelitian. Sugiyono (2012:118) menyatakan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Nonprobability sampling* yaitu jenis *purposive sampling*. Sugiyono (2012:24) menyatakan “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Kriteria yang ditentukan tersebut yaitu 1) kelas yang dijadikan sampel harus berdistribusi normal dan homogen yang diuji menggunakan uji normalitas (*Liliefors*) dan homogenitas, 2) kelas V yang memiliki kelas paralel 3) Sekolah tersebut menggunakan Kurikulum KTSP 2006.

Sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VB di SDN 52 Kuranji yang berjumlah 40 orang yang sebelumnya telah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan hasil berdistribusi normal dan homogen. Sampel yang diambil sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah peneliti tentukan.

Dalam penentuan kelas kontrol dan eksperimen, peneliti menggunakan sistem undian, dimana ketua dari masing-masing kelas memilih kertas yang disediakan peneliti, kertas tersebut berisi pilihan kelas eksperimen dan kontrol. Pada sistem undian ini yang terpilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VA dan yang terpilih sebagai kelas kontrol yaitu kelas VB.

Tabel 3.3 Sampel

No	Kelompok	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	V A	20
2	Kontrol	V B	20

Sumber : SDN 52 Kuranji Kota Padang

E. Variabel dan Data

1. Variabel

Defenisi operasional variabel juga disebut sebagai batasan dari variabel-variabel yang diteliti. variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:38). Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Menurut Sugiyono (2015:39) “variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbul variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”.

Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel bebas adalah variabel yang diperkirakan berpengaruh terhadap variabel lain atau variabel yang mempengaruhi (*Couse*) dan dalam penelitian adalah model pembelajaran koperatif tipe *Jigsaw*.

b. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas yang menjadi akibat (effect) dari variabel bebas. Dalam penelitian variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 52 Kuranji Kota Padang.

2. Data

Data adalah segala bahan-bahan keterangan atau fakta yang sudah dicatat (recorded). Data dalam penelitian ini terdiri atas:

a. Data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung berupa hasil belajar siswa kelas V SDN 52 Kuranji. Data ini digunakan untuk menguji hipotesis.

b. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui pihak kedua, dalam hal ini berupa nilai UH mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 52 Kuranji. Data ini digunakan untuk menguji homogenitas dan normalitas kelas sampel.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Penulis membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah