



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 3540-3549

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPAS
Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Siswa Kelas IV
SDN 101880 Tanjung Morawa

Ainita Tamarona Lumban Gaol^{1✉}, Eva Betty Simanjuntak²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Negeri Medan

Email: ainitalumbangaol@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pre-Eksperimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa berjumlah 37 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Jigsaw*. Berdasarkan hasil analisis data pada *pre-test* menunjukkan bahwa dari 37 siswa terdapat 3 siswa yang tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 8% dan yang tidak tuntas terdapat 34 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 92%, nilai rata-rata dalam *pre-test* 52,70. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan atau tingkat ketuntasan klasikal masih rendah. Untuk itu harus ditindaklanjuti dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Setelah model pembelajaran *Jigsaw* dilaksanakan, hasil yang diperoleh siswa pada *post-test* terdapat 34 siswa yang tuntas dengan persentase klasikal 91,9% dan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 8,10%, nilai rata-rata dalam *post-test* 79,05. Dengan rata-rata nilai yang mengalami peningkatan dan tingkat keberhasilan belajar atau ketuntasan klasikal ada dalam kriteria baik, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa.

Kata Kunci : *Eksperimen, Hasil Belajar, Ipas, Jigsaw*

Abstract

This study applies a learning model *Jigsaw* with the aim of improving student learning outcomes in the IPAS subject, My Indonesia is Rich in Culture in class IV SDN 101880 Tanjung Morawa. The type of research used is an experimental design *pre-Experimental/shape One Group Pretest-Posttest Design*. The subjects in this study were class IV students at SDN 101880 Tanjung Morawa totaling 37 students. The object in this research is the learning model *Jigsaw*. Based on the results of data analysis on *pre-test* shows that of the 37 students there are 3 students who complete with classical mastery of 8% and those who do not complete there are 34 students with classical completeness of 92%, the average value in *pre-test* 52,70. Student learning outcomes show that the success rate or level of classical mastery is still low. For this reason, it must be followed up with the implementation of learning using a learning model *Jigsaw*. After the learning model *Jigsaw* implemented, the results obtained by students on *post-test* there were 34 students who completed with a classical percentage of 91.9% and who had not completed as many as 3 students with a percentage of 8.10%, the average value in *post-test* 79.05. With an average value that has increased and the level of learning success or classical completeness is in good criteria, it can be concluded that the learning model *Jigsaw* can improve student learning outcomes on My Culture-Rich Indonesia Material in Class IV SDN 101880 Tanjung Morawa.

Keywords : *Experimental, Learning Outcomes, Ipas, Jigsaw*

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga menjadi orang yang terdidik itu sangat penting terutama untuk menjadi orang yang berguna bagi Nusa, Bangsa, dan Negara. Maka pendidikan merupakan salah satu faktor untuk kemajuan sebuah Negara.

Pendidikan sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan. Sehingga pendidikan terus berkembang dengan cepat mengikuti perkembangan zaman yang ada. Karena pendidikan juga sangat mempengaruhi kemajuan sebuah negara. Seperti Menurut Bessho "*Education is everything that is done by the government of a country to reflect the ability of students to excel in their lives.*" Pendidikan adalah segala cara yang dilakukan oleh pemerintah suatu negara untuk mencerdaskan kemampuan peserta didik agar berprestasi di dalam kehidupannya (Bessho et al., 2020 :673).

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan pendidikan adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif dikelas. Di mana pembelajaran aktif merupakan langkah yang cepat, mendukung, menarik, dan menyenangkan untuk peserta didik. Sehingga pembelajaran aktif ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan hal ini, pemerintah menggagas, mengembangkan, dan menerapkan sebuah sistem kurikulum baru yang dinamakan Kurikulum Merdeka untuk menggantikan kurikulum lama yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini kurang sesuai dengan keadaan saat ini (keadaan saat masih adanya pandemi) sehingga pemerintah memiliki peran penting untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengeluarkannya Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan penyederhanaan kompetensi dasar yang mengacu pada kurikulum 2013. Penyederhanaan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran sehingga berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya. Kurikulum merdeka juga ditandai dengan adanya keleluasaan satuan pendidikan dalam mengembangkan atau mendesain struktur kurikulum, kegiatan pembelajaran, dan media pembelajaran yang akan diterapkan dengan tetap berorientasi pada pengembangan pengetahuan, penguatan karakter, dan peningkatan keterampilan dengan berangkat pada regulasi dan protokol kesehatan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa yang sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata siswa yang hanya berkisar 65-75 yang berarti hanya 35% siswa atau hanya 13 orang siswa yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Rendahnya nilai IPAS siswa diakibatkan oleh dampak pembelajaran daring yang telah lama berlangsung, sehingga siswa menjadi individualisme dan siswa terbiasa mencari jawaban tugas dari internet yang membuat siswa tidak mau berpikir maupun berusaha dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, di dalam proses pembelajaran juga guru masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi dengan metode ceramah.

Peneliti juga melakukan observasi secara langsung dengan melakukan wawancara dengan Wali Kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa mengenai penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Wali Kelas memberikan jawaban bahwa kesulitan yang menjadi kendala utama siswa adalah sulitnya siswa memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru dan siswa takut untuk bertanya kepada guru jika ada yang kurang dipahami.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memilih dan merancang model pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran efektif yang dapat menuntut siswa untuk bisa mandiri tetapi bisa juga bekerja sama, berpikir kritis, dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung dikelas. Model pembelajaran ini dirancang untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Jigsaw*.

Seperti penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ika Lestia dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 104230 Tanjung Sari" menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketika sebelum diberi perlakuan hanya terdapat 14 siswa (40%) yang tuntas dan 21 siswa (60%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 61,14. Setelah diberi perlakuan terjadi peningkatan, terdapat 34 siswa (97,14%) yang tuntas dan 1 siswa (2,86%) yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 87,71. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan sebuah varian diskusi kelompok dengan ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya itu (M. Zainal Mustamiin 2016 :68). Sehingga, siswa juga menjadi aktif serta bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Dan model pembelajaran *Jigsaw* ini juga merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan aktivitas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *jigsaw* ini dapat membuat siswa antusias dan aktif, yaitu dengan diberi tugas masing-masing untuk membahas materi dengan kelompok ahlinya. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti menurut Simanjuntak (2015 : 105-106) bahwa "Hasil belajar adalah penguasaan mahasiswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dengan mengaitkannya penguasaan awal yang telah diterimanya". Sehingga peningkatan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan dapat tercapai dengan baik.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa". Ada beberapa penjelasan terkait kajian pustaka, diantaranya konsep belajar, hasil belajar, dan model pembelajaran *jigsaw*.

Belajar

Menurut Sudjana (dalam Jihad & Haris, 2013 :2) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan yang terjadi pada seseorang. Perubahan ini terjadi karena akibat dari proses belajar yang terjadi dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap, ketrampilan, dan aspek-aspek yang ada di dalam diri individu itu sendiri. Sedangkan menurut Simbolon (2014 :15) bahwa "belajar adalah suatu proses interaktif dari hasil kegiatan pendidik dan pembelajar dalam lingkungan belajar tertentu".

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan atas suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan untuk peningkatan kualitas dan kuantitas dalam diri. Perubahan ini berupa pengetahuan (aspek kognitif), sikap (aspek afektif), dan ketrampilan (aspek psikomotorik).

Hasil Belajar

Suprijono (2010 :7) menyatakan “bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Dan menurut Bloom (dalam Rusmono 2017 :8) mengungkapkan “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang menyangkut perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Serta setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang telah ada.

Model Pembelajaran *Jigsaw*

Menurut Lie (Majid, 2013 :182) bahwa pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw* adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang secara heterogen, dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Sementara Riskiyah (2017 :4) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa berkolaboratif membantu, memahami, dan menguasai materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* adalah model pembelajaran dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang disebut kelompok awal. Lalu setiap anggota kelompok mendapatkan sub materi yang berbeda dan setiap anggota kelompok bergabung bersama anggota kelompok lainnya yang mendapatkan sub materi yang sama, kelompok ini disebut dengan kelompok ahli. Setelah berdiskusi setiap anggota kelompok kembali ke dalam kelompok awal dan saling membagikan informasi yang diterima masing-masing anggota.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah eksperimen dengan desain *pre-Eksperimental*. Bentuk *pre-Eksperimental* yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2016 :107) bahwa metode penelitian eksperimen merupakan

penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh *treatment* (perlakuan) yang diberikan terhadap subjek. Penelitian ini memiliki arti sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101880 yang beralamat di Jln. Batang Kuis No. 7, Medan Sinembah, Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan Mei 2023.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa yang berjumlah 37 siswa. Di antaranya laki-laki 17 orang dan 20 orang perempuan. Sementara sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, yaitu keseluruhan populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar Ips materi Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa dengan menggunakan alat pengumpul data berupa tes dengan 20 butir soal. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa dalam mata pelajaran Ips. Tes dengan jawaban benar akan diberi skor + 5 dan untuk jawaban yang tidak benar tidak di beri skor 0. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif yang digunakan adalah analisis data statistik deskriptif. Langkah-langkah untuk analisis data statistik deskriptif adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu yang diperoleh dari hasil tes belajar dengan menggunakan rumus Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Gronlund dalam Purwanto (2011: 207) yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Setiap jawaban yang benar skornya 10. Jadi skor maksimumnya $10 \times 10 = 100$

Untuk memperoleh nilai rata-rata semua siswa dapat menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N} \quad \text{Sumber: Aqib (2010: 204)}$$

Keterangan :

X = rata-rata

ΣX = jumlah semua nilai siswa

ΣN = jumlah siswa

b. Hasil belajar klasikal

Ketuntasan belajar dari suatu kelas dapat dikatakan telah tuntas belajar jika kelas tersebut terdapat 70% sudah mencapai nilai ≥ 65 dan jika ditemukan $< 70\%$ siswa yang mendapat nilai ≥ 65 maka kelas tersebut dikatakan belum tuntas belajar. Perhitungan persentase hasil belajar peserta didik secara klasikal dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \text{Sumber: Dewi (2010: 188)}$$

Keterangan :

P = angka prestasi

F = jumlah siswa yang mengalami perubahan

N = jumlah seluruh siswa

PEMBAHASAN

Pre-test

Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran Ipas materi Indonesiaku kaya budaya saat kondisi pre-test disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pre-test

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase	Ketuntasan Klasikal
1	Tuntas	3	8,10%	8%
2	Tidak Tuntas	34	92%	
Jumlah		37	100%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada *pre-test* pembelajaran IPAS pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya masih rendah karena dari 37 siswa yang menjawab soal *pre-test* masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai tuntas. Hal ini terlihat dari perolehan data yang menunjukkan jumlah siswa yang tuntas dan mendapatkan nilai dalam kategori baik hanya berjumlah 3 siswa. Sementara siswa yang belum tuntas dengan belum mencapai kategori baik berjumlah 34 siswa dengan nilai rata-rata adalah 52,70. Jadi dari 37 siswa yang mengerjakan tes awal dapat diketahui tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 8%. Perolehan persentase di atas belum mencapai target keberhasilan yang di harapkan yaitu 75%. Hal ini yang menjadikan dasar peneliti untuk meningkatkan hasil belajar Ipas pada siswa kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa melalui model pembelajaran *jigsaw*.

Post-test

Setelah melakukan *pre-test*, peneliti melaksanakan pertemuan pembelajaran terhadap siswa kelas IV SDN 101880 Tanjung Morawa dengan pelajaran Ipa Materi Indonesiaku Kaya Budaya menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Peneliti melakukan penyampaian materi, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang di sebut kelompok awal yang terdiri dari 5-6 orang siswa, kemudian memberikan materi yang berbeda kepada setiap anggota kelompok, membentuk beberapa kelompok kembali yang disebut kelompok ahli, diskusi, membuat ringkasan, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan tugas presentasi dari hasil diskusi yang diberikan peneliti, setelahnya peneliti menambahkan atau melengkapi materi yang kurang dari hasil presentasi setiap kelompok. Sesudah itu, peneliti melaksanakan *post-test* tertulis dalam bentuk soal pilihan berganda yang berjumlah 20 soal untuk memperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

Tabel 4.5 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Post-Test

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase	Ketuntasan Klasikal
1	Kategori Kurang	-	-	91,9%
2	Kategori Cukup	3	8,10%	
3	Kategori Baik	21	56,75%	
4	Kategori Sangat Baik	13	35,15%	
Jumlah			100%	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh sebanyak 91,9% siswa telah mencapai keberhasilan belajar secara klasikal atau kelas. Besar persentase tersebut sudah lebih dari 75% yang telah menjadi ketentuan. Sehingga secara klasikal atau kelas siswa telah dinyatakan mencapai keberhasilan belajar dengan baik dan hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase antara *pre-test* dengan *post-test* sebesar 8,10% menjadi 91,9%.

Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 24 diperoleh nilai *Kolmogrov-Smirnov* pada *post-test* 0,138 dengan sig 0,146. Data tersebut menunjukkan bahwa *Shapiro-Wilk Sig* distribusi data diperoleh hasil lebih besar dari harga *alpha* 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Shapiro-Wilk Sig* distribusi data *pre-test* dan *post-test* adalah normal.

Uji Homogenitas Data

Berdasarkan hasil perhitungan IBBM SPSS 24 diperoleh dari hasil uji homogenitas variabel penelitian dengan nilai signifikan 0,619 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada tingkat kepercayaan 95% pada $\alpha = 0,05$ dan dk (n-1) dengan kriteria pengujian yang berlaku adalah H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_o ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat di dalam lampiran maka diperoleh $t_{hitung} = 6,036$ dan $t_{tabel} = 1,688$ dengan demikian dari perbandingan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,036 > 1,688$

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dalam artian hipotesis penelitian ini diterima dengan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa T.A 2022/2023.

Pembahasan

Setelah dilakukan analisis data, maka pengujian hipotesis menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa pada pelajaran Ips materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari persentase hasil belajar siswa pada saat pelaksanaan *pre-test* hanya sebesar 8%, sedangkan pada saat *post-test* mengalami peningkatan sebesar 91,9% dengan kriteria berkembang sangat baik dan telah mencapai persentase yang diharapkan sebesar 75%.

Tindakan pada penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Kegiatan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ips. Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian terlebih dahulu oleh Andi Rasnawati (2017) yang menyatakan bahwa hasil penelitian pada saat melakukan *pre-test* memperoleh nilai 15,40 yang dikategorikan rendah. Setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*, diberikan *post-test* dengan nilai 50,00. Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji-t didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,4 > 1,70$. Berdasarkan pendapat di atas, dikatakan bahwa melalui model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD Inpres Pakkingkingang Kec. Bajeng Kab. Gowa. Dan pendapat tersebut telah diterapkan di SD Negeri 101880 Tanjung Morawa dengan hasil belajar yang meningkat juga.

Sehingga berdasarkan hasil observasi dan penelitian dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dapat diketahui bahwa model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan dari *pre-test*, *post-test* dan berdasarkan dari seluruh pembahasan serta analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar Ips siswa kelas IV SD Negeri 101880 Tanjung Morawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, d. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Bessho. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (3), 673-680.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustamiin, M. Z. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riskiyah, R. &. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Di SMK N 3 Klaten. *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi*, 6 (1), 2-12.
- Simanjuntak, E. B. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif "Tematik" Berbasis Macromedia Flash Terhadap hasil Belajar Tema 4 Berbagi Pekerjaan Kelas IV SDN 028229 Binjai Barat TP 2017/2018. *Jurnal Guru Kita*, 2 (3), 14-20.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementry School Journal PGSD FIP UNIMED*, 14-15.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. (2010). *Cooperative Learning TEORI & APLIKASI PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. *UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003*.