

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA DI KECAMATAN TALLO
KOTA MAKASSAR**

**TESIS
ASMI AMINUDDIN
4619106015**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *JIGSAW* BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA DI KECAMATAN
TALLO KOTA MAKASSAR**

***THE APPLICATION OF JIGSAW LEARNING MODEL USING
PUZZEL MED IA TO IMPROVE THE STUDENTS' LEARNING
ACTIVITIES AND OUTCOMES OF SOCIAL SCIENCE
SUBJECT IN TALLO SUB-DISTRICT, MAKASSAR CITY***

TESIS

**ASMI AMINUDDIN
4619106015**

BOSOWA



**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

HALAMAN PENERIMAAN

Pada Hari/Tanggal : 28 Agustus 2021
Nama : Asmi Aminuddin
NIM : 4619106015

Telah Diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Dasar.

PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.

Anggota Penguji : 1. Dr. Mas'ud Muhammadih, M.Si.

2. Dr. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.A.

Makassar, 28 Agustus 2021

Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Batara Surya, S.T., M.Si
NIDN 09 1201 7402

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Penerapan Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar
2. Nama Mahasiswa : Asmi Aminuddin
3. NIM : 4619106015
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui:

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

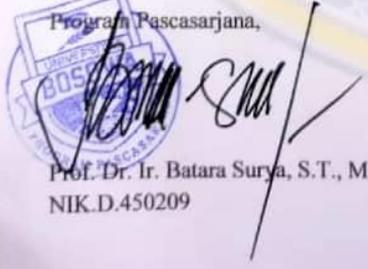

Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 0031126204

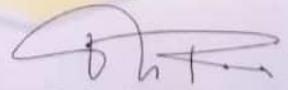

Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

Mengetahui:

Direktur
Program Pascasarjana,

Ketua
Program Studi Pendidikan Dasar,


Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si.
NIK.D.450209


Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIK.D. 450297

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Nama : Asmi Aminuddin

NIM : 4619106015

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul "Penerapan Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar" merupakan karya asli. Seluruh ide dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Program Pascasarjana Universitas Bosowa

Makassar, 28 Agustus 2021



Asmi Aminuddin

ABSTRAK

Asmi Aminuddin. Penerapan Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa SD di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa (Dibimbing oleh Muhammad Yunus dan Sundari Hamid).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan yang berusaha memberikan wawasan secara komprehensif tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial, tradisi dalam ilmu social yang dikemas secara pedagogik, integratif, dan komunikatif secara relevan dengan situasi dan kondisi yang berkembang dalam masyarakat. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, beberapa objek kajian dalam pembelajaran IPS di SD dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut, selain itu guru bertindak sebagai sumber dan bahan belajar sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan target waktu tertentu tanpa memperhatikan tingkat pemahaman dan aktivitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar sebesar 92%. Kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *jigsaw*, selain dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk memupuk rasa persatuan, memperlancar komunikasi, membentuk sifat yang tidak egois, dan memupuk rasa tanggung jawab siswa baik dalam kelompok maupun individual.

Kata Kunci : Pembelajaran *Jigsaw*, Media *Puzzle*, Aktivitas Belajar, hasil belajar

ABSTRAK

Asmi Aminuddin. The Application of Jigsaw Learning Model Using Puzzle Media to Improve the Students' learning Activities and Outcomes of Social Science Subject in Tallo sub-district, Makassar city. Thesis. The postgraduate of Basic Education Program. (Supervised by Muhammad Yunus and Sundari Hamid).

Social science is one of the contents that tries to provide insight in comprehensive about event, fact, concept, and generalization that related by social issues, traditions in social science packaged by pedagogy, integrative and communicative relevantly the situation and condition that develop in society. Based on the interview and observation done by researcher, some objects of learning social science in Elementary school can cause the students difficulty to understand the material. In addition, the teacher act as a source and teaching material so that the material was delivered by target time without pay attention of the students' understanding and activities. The objective of this research is to know the improvement of learning outcomes using the application of jigsaw learning model by puzzle media in social science of the students in Tallo sub-district, Makassar city. This research used quasi-experimental research. The data collection instrument used observation and test. The data technique used quantitative descriptive analysis. The result showed that there was the improvement in learning activities and outcomes using the application of jigsaw learning model by puzzle media in social science of the students in Tallo sub-district, Makassar city which was 92%. The learning activities using the application of learning model of jigsaw, it can improve the students' understanding of learning materials, it can also be used as a means to increase a unity, facilitate communication, forming an unselfish nature, and increase the students' responsibility both in group and individual.

Key words: Social science, Learning model of Jigsaw, puzzle media

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga tesis dapat penulis selesaikan. Tesis ini disusun sebagai syarat menyelesaikan S2 Program Studi Pendidikan Dasar.

Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, perhatian, bimbingan, arahan, dan motivasi dari berbagai pihak. Dengan ini penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Bosowa.
2. Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Bosowa dan selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan dalam penulisan tesis ini.
3. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan dalam penulisan tesis ini.
4. Bapak/Ibu Dosen di Pascasarjana Universitas Bosowa yang telah memberikan banyak ilmu dan wawasan selama perkuliahan.
5. Ibu Hasanang, S.Pd., selaku Kepala SD Inpres Galangan Kapal II Kecamatan Tallo Kota Makassar yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.

6. Bapak Sudirman, M.Pd., selaku Kepala SD Inpres Galangan Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Suciyani Suaeb, M.Pd., dan rekan-rekan guru di SD Inpres Galangan Kapal II yang telah memberikan motivasi dan dukungan.
8. Ibu Bau Minasa, M.Pd.,serta rekan-rekan guru di SD Inpres Galangan Kapal IV yang telah memberikan motivasi dan dukungan.
9. Muhammad Nur Yasir Rahim, S.K.M, yang telah memberikan cinta dan perhatian sehingga menjadi penyemangat untuk segera menyelesaikan studi ini.
10. Orang tuaku, saudaraku, dan seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa restu serta dukungan yang sangat luar biasa.
11. Teman-teman Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar angkatan 2019 yang telah menjadi teman seperjuangan.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan. Semoga penulisan tesis ini bermanfaat.

Makassar, 6 Juni 2021

Asmi Aminuddin

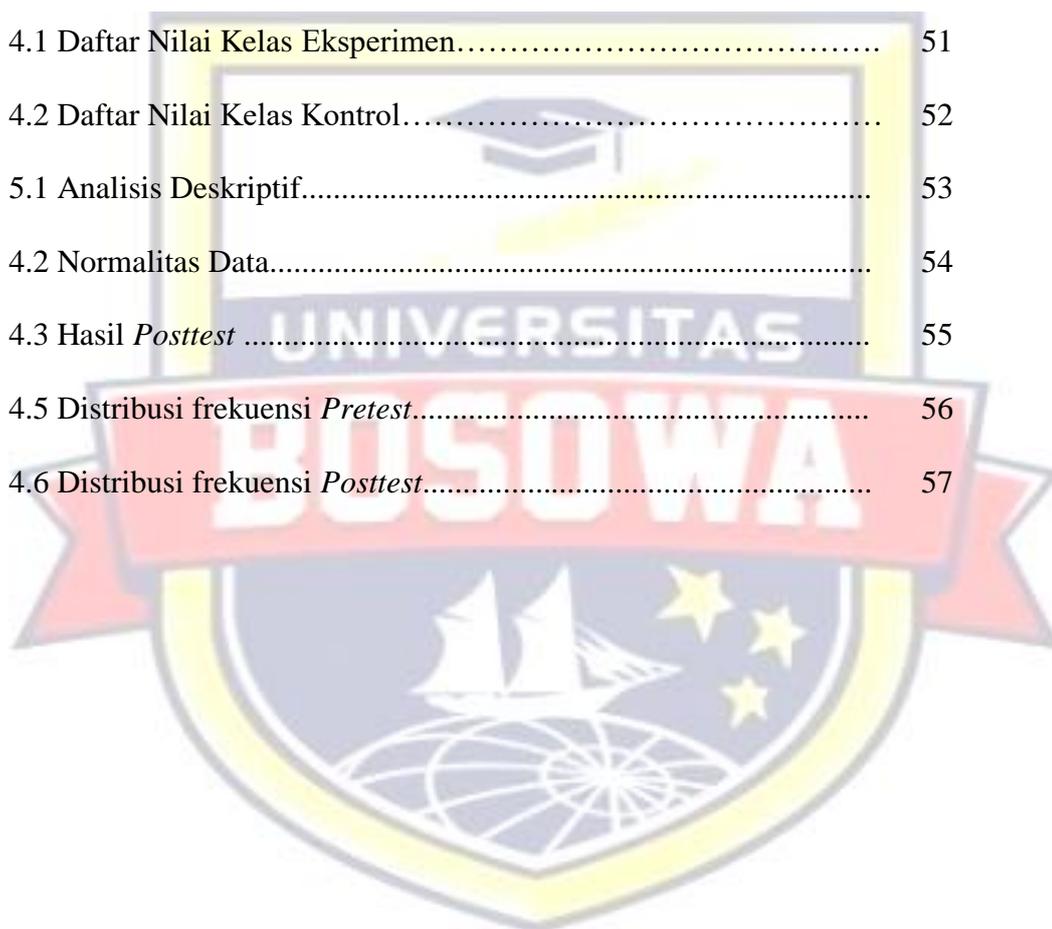
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Lingkup Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD).....	11
2. Prosedur Pembelajaran Tipe <i>Jigsaw</i>	19
3. Media <i>Puzzle</i> dalam IPS.....	24
4. Aktivitas Belajar.....	29
5. Hasil Belajar.....	33
B. Penelitian terdahulu.....	37
C. Kerangka Pikir.....	38
D. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	42
C. Variabel Penelitian.....	42
D. Definisi Operasional Penelitian.....	43

E. Desain Penelitian.....	43
F. Populasi dan Sampel.....	44
1. Populasi.....	44
2. Sampel.....	46
G. Instrumen Penelitian.....	47
1. Instrumen Tes.....	47
2. Instrumen Non Tes.....	47
H. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Tes.....	47
2. Observasi.....	48
I. Teknik Analisis Data.....	48
1. Analisis Statistika Inferensial.....	48
2. Analisis Statistika Deskriptif.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Gambaran umum tempat penelitian.....	50
2. Deskripsi Data.....	50
3. Pengujian Prasyarat Analisis.....	52
a. Analisis Deskriptif.....	53
b. Uji Normalitas.....	54
4. Pengujian hipotesis.....	55
a. Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
b. Distribusi Frekuensi.....	56
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR RUJUKAN.....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi	42
3.2 Sampel.....	44
4.1 Daftar Nilai Kelas Eksperimen.....	51
4.2 Daftar Nilai Kelas Kontrol.....	52
5.1 Analisis Deskriptif.....	53
4.2 Normalitas Data.....	54
4.3 Hasil <i>Posttest</i>	55
4.5 Distribusi frekuensi <i>Pretest</i>	56
4.6 Distribusi frekuensi <i>Posttest</i>	57



BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini peneliti akan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan lingkup penelitian. Masing-masing akan dibahas sebagai berikut:

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka member wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Permendikbud No. 64 tahun 2013 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan muatan pembelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLBB. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan yang berusaha memberikan wawasan secara komprehensif tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial, tradisi dalam ilmu sosial yang dikemas secara pedagogik, integratif, dan komunikatif secara relevan dengan situasi dan kondisi yang berkembang dalam masyarakat. Beberapa objek kajian dalam pembelajaran IPS di SD dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Menurut Djahiri dalam Yaba (2006: 5) IPS merupakan ilmu pengetahuan

yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

Hal ini dialami oleh siswa SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar. Dokumen hasil belajar pada pembelajaran IPS menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Dari jumlah siswa 16 orang, siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 12 orang atau 75%.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 1 September 2020 diketahui bahwa, siswa terlihat pasif dalam menerima materi pelajaran, aktivitas siswa dalam kelompok masih sangat kurang, proses pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian target untuk menyelesaikan bahan ajar tanpa memperhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, siswa yang berkemampuan lebih tinggi masih mendominasi kelompok sedangkan siswa yang lain hanya bertindak sebagai pendengar, siswa cenderung berbicara dengan teman sebangku dan bermalas-malasan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, tidak ada siswa yang berani bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Apabila guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan, hanya ada satu atau dua dari 16 siswa yang bisa dan berani menjawab, media dan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS hanya buku teks dan papan tulis.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar pada tanggal 1 September 2020 di ruangan guru, terdapat permasalahan pembelajaran pada bidang studi IPS yang dihadapi oleh

siswa kelas V khususnya mata pelajaran IPS. Penyebabnya adalah karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut serta kurangnya minat siswa dalam belajar.

Metode yang sering dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS di Kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar adalah metode ceramah, tanya jawab, penugasan serta kelompok. Guru bertindak sebagai sumber dan bahan belajar sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan target waktu tertentu tanpa memperhatikan tingkat pemahaman dan aktivitas siswa. Tingkah laku siswa terlihat jenuh dan bosan, diam dan tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Pembagian kelompok yang dirancang oleh guru bertujuan untuk membuat aktivitas dan interaksi siswa meningkat, sebaliknya hanya membuat siswa ribut dan tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan. Siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam kelompoknya cenderung diam dan menunggu jawaban dari teman kelompoknya yang cenderung memiliki kemampuan lebih.

Sebagian siswa dalam proses pembelajaran cenderung bergaul dengan kelompok tertentu, jarang bekerja sama dengan orang lain yang memiliki kemampuan rendah, sehingga terjadi kesenjangan antara siswa yang memiliki kemampuan lebih dan siswa yang berkemampuan rendah. Selain itu siswa yang berkemampuan rendah jarang dilibatkan dalam menyelesaikan tugas dan diskusi kelompok. Siswa jarang berbagi pendapat dan pengalaman dengan siswa lainnya. Siswa yang berkemampuan rendah tersebut merasa minder dengan teman lainnya sehingga dalam pembelajaran siswa tersebut cenderung pasif,

tidak berani tampil di depan kelas meskipun tugas yang diberikan telah diselesaikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sebagaimana dijelaskan peneliti kurang efektif. Upaya untuk membangkitkan aktivitas siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV Makassar dalam pembelajaran IPS sudah dilakukan guru kelas dengan berbagai cara, antara lain memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan gagasan, serta mendesain pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok. Namun demikian, hasil pembelajaran IPS belum begitu memuaskan karena nilai ulangan siswa masih di bawah KKM.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, pembelajaran IPS di sekolah harus direncanakan secara sistematis. Menurut Rosalin (2008: 3) pembelajaran yang sistematis dan optimal mempunyai ciri-ciri yakni siswa mampu mengembangkan potensi dirinya, mampu mencapai tujuan belajarnya dengan baik, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna bagi dirinya. Pembelajaran yang sistematis bertujuan agar pembelajaran lebih dan berjalan lebih efektif.

Dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan belajar secara kooperatif. Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dengan anggota kelompoknya untuk menguasai materi yang telah disampaikan atau dibagikan oleh guru. Guru akan memberikan materi dalam pelajaran IPS, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan dengan teman

kelompoknya, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi bersama teman kelompoknya.

Kelompok yang terbentuk adalah kelompok yang anggotanya heterogen, terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, laki-laki dan perempuan, dan berasal dari latar belakang etnis yang berbeda. Dengan pengelompokan tersebut akan menunjang terjadinya aktivitas belajar yang optimal.

Pengoptimalan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD di Kecamatan Tallo Kota Makassar, maka peneliti berupaya menerapkan penggunaan pembelajaran tipe *jigsaw* sebagai salah satu model alternatif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran kooperatif dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar yang terdiri dari beberapa bagian sesuai banyaknya siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan belajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Menurut Arends dalam Sumiati dan Asra (2008: 67) pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Kelebihan pembelajaran tipe *jigsaw* adalah 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 pada anggota kelompoknya yang lain sehingga pengetahuannya semakin bertambah, menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik yang sangat menunjang optimalnya aktivitas belajar, meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya Maryati dkk (2014) yang berjudul penerapan metode *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran IPS di SDK Despot Petunasugi Kecamatan Bolano Lambunu menyimpulkan bahwa metode *jigsaw* terbukti sangat efektif meningkatkan kemampuan belajar IPS pada materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran telah mengalami peningkatan. Keterlibatan siswa secara aktif sudah mulai berkembang sehingga siswa dapat lebih berpikir aktif, efektif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Pada hasil evaluasi kemampuan awal nilai rata-rata adalah 57,5. Adapun hasil evaluasi pada pertemuan 1 siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 58,7 dan hasil evaluasi pertemuan 2 siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 68,7. Berada dalam kategori baik. Sedangkan hasil evaluasi siswa pada pertemuan 1 siklus II nilai rata-rata mencapai 76,8 dan pada pertemuan 2 siklus II nilai rata-rata mencapai 89,3 berada dalam kategori sangat baik. Telah mencapai keberhasilan karena sudah sesuai dengan standar KKM di SDK Despot Petunasugi yaitu 65.

Selain model pembelajaran, hal yang paling menentukan dan tak kalah

pentingnya yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran. Guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan menarik bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Penulis mencoba mengkombinasikan pembelajaran tipe *jigsaw* dengan menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran.

Menurut Rahmanelli (2008: 24) *puzzle* merupakan sumber belajar bagi siswa karena pada prinsipnya media dapat membantu guru dalam melaksanakan perannya sebagai demonstrator, sekaligus sebagai mediator dan fasilitator. Adapun menurut Indriana dalam Silmi dan Yani Kusmarni (2017: 230) *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan- potongan *puzzle*. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *Puzzle* yang dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas V pada pembelajaran IPS. Dengan pembelajaran tipe *jigsaw* yang berbantuan media *puzzle* sebagai alternatif yang ditawarkan peneliti diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Nurdianti dkk. (2014) yang berjudul meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar di kelas III SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini diperoleh hasil pada siklus I yaitu dari 20 orang siswa 15 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan

persentase ketuntasan klasikal 75% dan persentase daya serap klasikal 73,25%, hasil ini masih dalam kategori cukup namun masih ada kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki. Hasil yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan, semua siswa mengalami ketuntasan belajar, dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100% dan persentase daya serap klasikal sebesar 83,50%. Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I masih berada pada kategori cukup dan siklus II sangat baik, serta rata-rata aktivitas siswa pada siklus I cukup dan siklus II sangat baik. Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPS di SD Inpres 2 Ambesia dapat ditingkatkan dengan menggunakan Media gambar.”

Berdasarkan pengertian *jigsaw* dan media *puzzle* tersebut, penulis menawarkan solusi alternatif dalam perbaikan pembelajaran siswa kelas V SD di Kecamatan Tallo Kota Makassar yaitu dengan menggunakan pembelajaran tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Penulis menawarkan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* dengan harapan permasalahan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada aktivitas belajar mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di

Kecamatan Tallo Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai yakni:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada aktivitas belajar mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis yang peneliti maksud sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis
 - a. Memperkaya khazanah keilmuan dalam pembelajaran IPS khususnya peningkatan hasil belajar siswa.
 - b. Peneliti selanjutnya diharapkan memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dengan media *puzzle*
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dapat

menyelesaikan soal-soal dan mengatasi kesulitan dalam pembelajaran IPS.

b. Bagi guru

Dapat memperbaiki kinerja, meningkatkan kemampuan dalam menggunakan struktur pengajaran yang baik, menggunakan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* dan meningkatkan profesionalisme guru.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan landasan dan argumentasi bagi kebijakan diambil guna peningkatan mutu hasil belajar dan memberi kontribusi yang baik dalam peningkatan proses pembelajaran.

E. Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan jumlah sampel sebanyak 50 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen test. Penelitian ini terfokus pada penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar dengan variabel bebas pembelajaran *jigsaw* media *puzzle*, sementara variabel terikatnya adalah aktivitas belajar dan hasil belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Pada bagian ini terdiri dari: deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir dan hipotesis. Masing-masing poin akan dibahas sebagai berikut:

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD)

Menurut Zuraik dalam Susanto (2014: 137), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.

Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Djahiri dalam Yaba (2006: 5) menyatakan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan diaktifkan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

Kajian ilmu pengetahuan sosial sangat kompleks yang berusaha memberikan wawasan secara komprehensif tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Oleh karena itu ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu bidang studi yang wajib pada kurikulum pendidikan di sekolah dasar.

Supardi (2011: 182) mendefinisikan pendidikan IPS di sekolah adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan. Melalui mata pelajaran pengetahuan sosial siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik. Menjadi warga negara dan warga dunia yang baik merupakan tantangan yang berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Menurut Susanto (2014: 138) hakikat ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan konsep yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Mengembangkan konsep atau materi IPS sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan sosial siswa, membuat mereka mampu menyesuaikan diri dengan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat seperti gotong-royong, kerja sama, musyawarah, dan saling menghargai serta menghormati sesama.

Mutakin (2004: 13) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran IPS secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek

ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai keterampilan. Di samping juga memenuhi kebutuhan *human relationship*, *civic responsibility*, *economic competence*, dan *thinking ability*.

Adapun tujuan pembelajaran menurut Susanto (2014: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat”.

Menurut Zuraik dalam Susanto (2014: 146) bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu :

- a. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang.

- b. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam masyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- e. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berfikir dan kemampuan berfikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
- f. Ditujukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.

Hasan Supriatna (2009: 5) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran ilmu-ilmu sosial, terutama ilmu pengetahuan sosial, dapat dilihat dari tiga kategori, yaitu memiliki kategori pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Tujuan pendidikan IPS di atas pada intinya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap 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.

Sasaran pembelajaran IPS di sekolah dasar harus mampu mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Munir (2008: 603) menjelaskan bahwa pendidikan IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi pengetahuan semata, namun sangat menekankan pada cakupan tiga aspek yakni kognitif, sikap, dan keterampilan secara holistik. Aspek kognitif siswa

mampu memahami materi IPS berdasarkan fakta dan konsep yang telah mereka terima dari proses pembelajaran, sedangkan pada aspek sikap yakni siswa memiliki kemampuan berperilaku sesuai dengan nilai dan aturan yang terdapat dalam suatu kelompok atau masyarakat. Aspek keterampilan merupakan kemampuan siswa dalam berperilaku setelah menerima pengalaman belajar tertentu, hasil belajar keterampilan merupakan tahapan lanjutan dari aspek sikap yang tampak dalam kecenderungan-kecenderungan berperilaku. Ketiga aspek tersebut akan berguna bagi siswa ketika mereka berada di lingkungan masyarakat yang lebih luas.

Jarolimek dalam Susanto (2014: 140) juga mengungkapkan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat yang ia tinggal. Nilai-nilai yang didapatkan melalui pendidikan IPS memberikan modal bagi siswa untuk dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat tentang IPS maka pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang diberikan melalui sekolah haruslah membentuk sikap dan perilaku siswa agar dapat beradaptasi dan berinteraksi, menjalin kerja sama dengan sesamanya baik teman, keluarga, tetangga dan lingkungan sosial lainnya. Sehingga mereka, dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Taniredja dkk. (2011: 55) mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Hal ini

sejalan dengan yang dikemukakan Rusman (2011: 209) pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dan dalam menyelesaikan tugas kelompok mereka harus saling bekerja sama serta membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam permainan siswa mampu mengembangkan prinsip-prinsip kooperatif dimana mereka mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, tanggung jawab dalam kelompok, memberi kesempatan kepada teman kelompok untuk saling memberi dan menerima informasi, dan evaluasi proses kelompok.

Bermain sambil belajar IPS dengan berlandaskan prinsip-prinsip kooperatif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan keterampilan sosial siswa. Rusman (2011: 209) menyatakan pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yaitu: hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial siswa.

Pembelajaran yang menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Musfiqon (2012: 28) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Arsyad (2011: 3) media dalam belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Bermain merupakan hal yang sangat disukai oleh anak usia SD, aktivitas bermain sangat sulit dipisahkan dari pola proses perkembangan anak. Piaget

dalam Santrock (2007: 217) menjelaskan bahwa dengan bermain anak akan mampu mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Dalam hal ini Piaget menjelaskan bahwa struktur kognitif anak perlu dilatih dan permainan adalah upaya yang tepat dalam melatih perkembangan kognitif anak.

Bermain menurut Ostroff (2012: 33) dapat meningkatkan pengendalian diri dan keberanian anak untuk melakukan percobaan serta bermain mampu merangsang perkembangan otak anak". Bermain merupakan kegiatan yang dapat melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapatnya, mengambil keputusan serta mampu mengembangkan proses berpikir mereka terhadap konsep dan materi pembelajaran yang akan diterimanya.

Daniel Berliyne dalam Santrock (2007: 217) juga mengemukakan bahwa permainan merupakan aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki. Dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau tidak biasa. Permainan akan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya dan akan meningkatkan interaksi bagi anak untuk saling berkomunikasi serta melalui permainan tersebut anak akan mendapatkan pengalaman bagaimana berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

Reamonn Donnchadha dalam Farida dkk. (2012: 50) permainan akan memberikan kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah. Bermain juga melatih untuk merealisasikan sikap percaya diri (*self confidence*), mempercayai orang lain (*trust to people*), dan kemampuan bernegosiasi (*negotiations ability*).

Gunawan (2013: 85) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6-12 tahun. Anak dalam kelompok 7-11 tahun berada dalam kemampuan intelektual pada tingkatan operasional konkret. Siswa memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Persepsi siswa SD, mereka lebih peduli pada hal-hal yang sekarang (konkret) dan bukan masa depan yang belum mereka pahami bersifat abstrak.

Menurut Susanto (2014: 86) masa usia SD adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6-12 tahun, sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Mereka sangat senang berinteraksi dengan teman sebayanya, bermain bersama dan melakukan aktivitas pembelajaran secara bersama-sama.

Berdasarkan hakikat pembelajaran IPS tersebut maka perlu diadakan media yang tepat dalam membelajarkan IPS di Sekolah Dasar. Media harus sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa SD. Anak SD masih pada tahap operasional konkret mereka cenderung melihat dunia secara utuh. Mereka senang membentuk kelompok sebaya, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sangat suka dengan benda yang nyata atau pun tiruan. Dengan menggunakan mediasiswa akan lebih tertarik, lebih aktif dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Penulis mencoba merancang sebuah pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak di SD. Penulis memilih rancangan pembelajaran tipe *Jigsaw* dengan anggapan bahwa pembelajaran tipe *jigsaw* sangat cocok dengan karakteristik siswa SD, selain itu pembelajaran tipe *jigsaw*

akan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Prosedur Pembelajaran Tipe Jigsaw

Model pembelajaran yang tepat dalam proses mengajar dapat menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar, untuk itu perlu ada usaha-usaha dari semua pihak terutama guru dan peserta didik dalam mewujudkannya. Dengankata lain, persoalan belajar sebagai kegiatan yang akan dikembangkan, tidak dapat dipisahkan dengan pemaknaan hakikat hidup manusia baik yang belajar maupun yang membelajarkan. Secara tersirat persoalan-persoalan itu mestinya menjadi rujukan dalam membahas masalah-masalah hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa melibatkan siswa secara aktif adalah tipe *jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang kooperatif dan fleksibel. Dalam pembelajaran tipe *jigsaw*, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya mempunyai karakteristik heterogen. Masing-masing siswa bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajarkan pada anggota kelompoknya, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan saling bantu. Hal tersebut sama dengan hasil penelitian Novi dalam Hertavi dkk. (2010: 54) yang menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain serta dapat meningkatkan sikap kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Riset yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* banyak dilakukan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa.

Tipe *jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok (Ibrahim dkk., 2000: 10).

Lie (2010: 37) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen. Memberikan kesempatan siswa dapat bekerja sama dan saling ketergantungan positif di antara siswa sehingga siswa mampu bertanggung jawab secara mandiri.

Tipe *jigsaw* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdapat kelompok ahli dan kelompok dasar. Pada diskusi kelompok ahli, dituntut tanggung jawab siswa untuk menguasai topik yang diberikan dan pada diskusi kelompok dasar, siswa dituntut dapat menjelaskan topik tersebut kepada anggota kelompok dasar (Adhi, dkk., 2013: 4).

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dirancang agar siswa dapat meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan anggota kelompoknya, dengan tanggung jawab yang diberikan oleh model pembelajaran ini, setiap siswa juga harus mampu mentransfer pengetahuan yang dimilikinya ke pada siswa yang lainnya.

Johnson dalam Shandyastini dkk. (2014: 5) menyatakan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, merupakan kegiatan belajar dengan lingkup kelompok kecil, siswa belajar dengan bekerja sama sehingga

mampu mencapai hasil belajar yang maksimal, baik secara individu maupun secara berkelompok. Model pembelajaran dengan melalui pendekatan *jigsaw* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai potensi yang dimiliki siswa untuk membangkitkan keinginan belajar yang kuat untuk menemukan konsep secara sistematis dengan melibatkan berbagai potensi berupa peningkatan motivasi belajar, percepatan belajar melalui perencanaan matang dengan melibatkan partisipasi semua siswa untuk menemukan inspirasi secara alami dalam kegiatan belajarnya.

Slavin dalam Rosyidah (2016: 116) menjelaskan aktivitas atau kegiatan dalam pembelajaran *jigsaw* adalah mendistribusikan teks dan topik ahli, diskusi kelompok ahli, laporan tim ahli dan tes/kuis.

Huda (2015: 149) sintaks dalam pembelajaran dengan tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian/subtopik.
- b. Sebelum subtopik-subtopik itu diberikan, guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu.
- c. Siswa dibagi ke dalam kelompok.
- d. Bagian/subtopik pertama diberikan pada siswa/anggota satu, sedangkan siswa/anggota dua menerima bagian/subtopik yang kedua. Demikian seterusnya.
- e. Siswa diminta membaca bagian/subtopik mereka masing-masing.
- f. Setelah selesai siswa membentuk tim ahli dan saling berdiskusi mengenai bagian/subtopik yang dibaca/dikerjakan masing-masing bersama rekan yang memiliki topik yang sama.

- g. Setelah berdiskusi pada kelompok ahli siswa kembali pada kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompoknya tentang materi yang telah didiskusikan.
- h. Tiap kelompok mempresentasikan/melaporkan hasil diskusinya di depan kelompok lain.
- i. Guru memberikan kuis kepada seluruh siswa

Isjoni (2009: 63) kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan juga dengan gurunya sebagai pembimbing.
- b. Motivasi teman sebaya dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan, baik pembelajaran kognitif siswa maupun pertumbuhan efektif siswa.
- c. Menumbuhkan tanggung jawab siswa.
- d. Mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran.
- e. Untuk mengoptimalkan manfaat belajar kelompok.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di antaranya:

- a. Siswa dengan bebas memilih kuis dan diberikan nilai individu.
- b. Secara efektif di tiap level siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman.

Wina Sanjaya (2006: 242) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dalam kelompok.

- 2) Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Menerapkan bimbingan sesama teman
- 4) Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi.
- 5) Memperbaiki kehadiran.
- 6) Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.
- 7) Sikap apatis berkurang.
- 8) Pemahaman materi lebih mendalam.
- 9) Meningkatkan motivasi belajar.
- 10) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.
- 11) Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompok.
- 12) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan kelompok lain.
- 13) Setiap siswa saling mengisi satu sama lain.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut.

- 1) Keadaan kondisi kelas yang ramai, sehingga membuat siswa bingung dan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan pembelajaran baru.
- 2) Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
- 3) Siswa lemah dimungkinkan menggantungkan pada siswa yang pandai.
- 4) Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.

Adapun kelebihan dalam pembelajaran model *cooperative learning* tipe

Jigsaw menurut Aris Soimin (2014: 93) yakni sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
- 2) Hubungan antara guru dan dan peserta didik berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga harmonis.
- 3) Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
- 4) Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual.

Selain itu terdapat kelebihan model *cooperative learning tipe Jigsaw* menurut Ibrahim dkk dalam Rusman (2014: 218) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif
- 2) Menjalin / mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa.
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.
- 4) Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyak kelebihan dari model pembelajaran tipe *jigsaw* dari pada kekurangannya sehingga pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran.

3. Media Puzzle dalam IPS

Salah satu upaya dalam membelajarkan IPS yang di sekolah dasar adalah dengan pembelajaran yang menggunakan media. Dengan bantuan media yang akan menciptakan suasana kondusif dan menyenangkan. Selain pemahaman konsep IPS yang akan dicapai, melalui metode bermain siswa juga akan mampu

membentuk sikap dan keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu metode bermain merupakan salah satu metode yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Menurut Djamarah dan Aswan Sain (2010: 12) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran, media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Heinich dalam Susilana (2008: 5) media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source* dengan penerima pesan *a receive*).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Sadiman dkk. (2014: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Kemp dan Dayton dalam Nuryanto (2004: 2) mengidentifikasi beberapa manfaat dari media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.

- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Puzzle adalah salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut Rahmanelli (2008: 25) *puzzle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. *Puzzle* merupakan jenis permainan merangkai potongan-potongan gambar maupun benda menjadi gambar atau benda tiga dimensi yang utuh. Selanjutnya menurut (Riniasih, dkk., 2014) *puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan, seperti melatih motorik halus, melatih anak untuk memusatkan perhatian dan memahami konsep tertentu seperti bentuk, warna, ukuran dan jumlah.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu (Yudiasmini, dkk., 2104: 4).

Situmorang dalam Husna, dkk. (2017: 67) *puzzle* adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu

dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Jamil (2016: 178) *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama kelompok, meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis anak terhadap suatu masalah.

Menurut Wahyuni dan Yolanita dalam Husna dkk. (2017: 67) bahwa permainan *puzzle* memiliki beberapa kelebihan yaitu: permainan *puzzle* dapat menarik minat belajar peserta didik, gambar pada *puzzle* tersebut bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas, dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan.

Nisak (2011: 110) menjelaskan bahwa permainan *puzzle* ini memiliki tujuan yaitu: (1) membentuk jiwa bekerja sama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok; (2) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan; (3) melatih kecerdasan logis matematis peserta didik; (4) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa; (5) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa; (6) melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa; (7) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa; (8) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa; (9) menghibur para siswa di dalam kelas.

Suciaty (2010: 78) menjelaskan bahwa manfaat dari permainan *puzzle*

adalah mengasah otak dan melatih koordinasi mata dan tangan. Selanjutnya Yuliani (2008: 43) mengatakan tentang manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu: (1) mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah; (2) melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh; (3) melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca; (4) melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika; (5) melatih kesabaran, aktivitas bermain bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan; (6) melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya. Beberapa manfaat tersebut di atas sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh dan merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Media *puzzle* didesain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat memotivasi dan

membuat pesertadidik terlibat aktif dalam belajar sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan.

4. Aktivitas Belajar

Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus dilakukan aktivitas pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 23) belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor.

Dalam meningkatkan aktivitas belajar pada proses pembelajaran IPS di kelas, guru harus menggunakan metode mengajar yang direncanakan secara matang. Selain itu guru harus kreatif dalam penyampaian materi sehingga aktivitas dalam proses pembelajaran dapat terjalin dengan baik.

Sardiman (2011: 100) mengemukakan aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental . Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut Piaget dalam Sardiman (2011: 100) bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir. Dalam kegiatan belajar di kelas sangat diperlukan aktivitas siswa dalam menunjang hasil belajar yang maksimal. Aktivitas belajar merupakan kegiatan atau perilaku yang kreatif dalam belajar.

Hanafiah dan Cucu Suhana (2010: 24) menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

- a. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
- b. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
- c. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
- d. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
- e. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuh kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- f. Menumbuh kembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya.

Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2010: 8) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Segala kegiatan yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Slameto (2010: 2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenis penyelenggaraan dan jenis pendidikan.

Belajar adalah *key terms* (istilah kunci) yang paling vital dalam usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah adanya pendidikan. Secara kuantitatif belajar adalah kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi belajar dalam hal ini dipandang dari sudut banyaknya materi yang dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud dengan aktivitas belajar segala kegiatan yang melibatkan fisik maupun nonfisik dalam suatu pembelajaran untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor dalam rangka mencapai tujuan belajar. Menurut Hamalik (2003: 175) penggunaan asas aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Beraktivitas sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- c. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa.
- d. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan orang tua

dengan guru.

- g. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga mengembangkan pemahaman berpikir kritis serta menghindari verbalitas.
- h. Pembelajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan berbagai pengertian jenis aktivitas di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak aktif dalam melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran sedangkan guru lebih banyak sebagai motivator dan membimbing dan mengarahkan siswa. Siswa dapat mengembangkan berpikir kritis dan dapat mengalami sendiri sehingga proses pembelajaran hidup karena siswa terlibat secara langsung. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, dan setiap orang yang belajar harus aktif. Jadi, aktivitas juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar mengajar.

Diedrich dalam Sardiman (2011: 101) mengelompokkan jenis-jenis aktivitas belajar sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, laporan, menyalin.

- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, model mereparasi.
- g. *Mental activities*, misalnya: mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, gembira, bosan.

Dari pendapat di atas, dapat dipahami bahwa belajar sebenarnya merupakan cara yang membuat siswa aktif, baik dengan penggunaan cara simulasi, tanggapan, motivasi, penguatan, umpan balik yang dapat membangkitkan keaktifan jasmani dan rohani siswa sehingga muncul interaksi antar siswa dengan guru begitu juga interaksi antara siswa yang satu dengan siswa lainnya.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar akan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Dan pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 3).

Menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Pendapat yang lain tentang pengertian hasil belajar juga diungkapkan oleh Surahman dalam Uno (2007: 88) hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat

bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku. Hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru.

Jihad dan Abdul Haris (2012: 14) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan pada pada waktu tertentu. Hasil belajar merupakan kesatuan yang menyeluruh dari proses pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Selanjutnya Gagne dalam Aunurrahman (2009: 47) membagi lima 5 kategori hasil belajar yakni: (1) keterampilan intelektual atau pengetahuan procedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah; (2) strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah- masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir; (3) informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata atau jalan mengatur informasi-informasi yang relevan; (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot; (5) sikap yaitu sesuatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, dan faktor-faktor intelektual.

Sudjana (2013: 22) mengungkapkan bahwa untuk menilai proses hasil belajar harus ditempuh melalui tiga ranah meliputi:

- a. Ranah kognitif digolongkan menjadi enam tingkatan yakni: (1) pengetahuan merupakan ranah yang paling rendah yakni dalam tahap ingatan tentang materi yang pernah dipelajari; (2) pemahaman merupakan kemampuan dalam memahami materi mampu menjelaskan dengan kalimatnya sendiri tentang apa yang telah pelajari; (3) penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi yang nyata; (4) analisis merupakan kemampuan untuk menguraikan materi secara jelas ke dalam bagian-bagian sehingga jelas susunannya, bila kecakapan analisis telah berkembang pada seseorang maka dia dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara aktif; (5) sintesis merupakan kemampuan untuk menjadikan bagian-bagian menjadi satu keutuhan secara menyeluruh. Kemampuan sintesis merupakan sarana untuk menjadikan orang lebih berfikir kreatif dengan mengutamakan perumusan pola atau struktur yang baru dan unik; (6) evaluasi pada tahapan ini peserta didik dituntut untuk menilai informasi yang telah dipelajari.
- b. Ranah afektif berkaitan erat dengan penilaian sikap atau perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa kemampuan dalam ranah afektif yaitu: (1) *receiving/attending* (penerimaan) merupakan kepekaan dalam penerimaan suatu kondisi atau stimulasi dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk gagasan atau masalah; (2) *responding* (jawaban) adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang dengan adanya stimulasi dari luar; (3) *valuing* (penilaian) merupakan kemampuan dalam member penilaian terhadap stimulus berupa ide atau gagasan dan evaluasi ini

termasuk dalam kesediaan menerima nilai maupun pengalaman yang telah didapatkan; (4) organisasi (pengaturan) merupakan kemampuan mengatur dan mengelola berhubungan dengan tindakan penilaian. Pada jenjang ini siswa dapat membentuk sistem nilai yang dapat menuntun perilaku; (5) karakteristik nilai atau internalisasi nilai, merupakan tindakan puncak dalam perwujudan perilaku seseorang yang secara konsisten sejalan dengan nilai yang dihayatinya. Kemampuan ini sangat mempengaruhi pola kepribadian siswa.

- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan-keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotoris merupakan tahapan lanjutan dari afektif yang tampak dalam kecenderungan berperilaku. Hasil belajar afektif menjadi hasil belajar psikomotoris mana kala siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung di dalam ranah afektif sehingga kedua ranah tersebut saling berkaitan.

Berikut ini hasil belajar afektif dan psikomotor yang saling berkaitan dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Hasil Belajar Afektif dan Psikomotor

Hasil belajar afektif	Hasil belajar psikomotoris
Kemauan untuk menerima pelajaran	Segera memasuki kelas pada saat guru datang dan duduk paling depan dengan mempersiapkan kebutuhan belajar
Perhatian siswa terhadap apa yang dijelaskan oleh guru	Mencatat bahan pelajaran dengan baik dan sistematis
Penghargaan siswa terhadap guru	Sopan, ramah, dan hormat kepada guru pada saat

	guru menjelaskan pelajaran
Hasrat untuk bertanya kepada guru	Mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai bahan pelajaran yang belum jelas
Kemauan untuk mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut	Keperpustakaan untuk belajar lebih lanjut atau meminta informasi kepada guru tentang buku yang harus dipelajari atau segera membentuk kelompok untuk diskusi
Senang terhadap guru dan pembelajaran yang diberikan	Akrab dan mau bergaul, mau berkomunikasi dengan guru, dan bertanya atau meminta saran bagaimana mempelajari mata pelajaran yang diajarkannya

(Sumber :Sudjana, 2013 :32)

Dalam penelitian ini difokuskan penilaian hasil belajar kognitif yang diukur melalui tes hasil belajar dalam bentuk soal uraian pada tingkatan, mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), dengan materi yang telah diajarkan pada pembelajaran sebelumnya melalui pembelajaran tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Hasil belajar IPS pada ranah kognitif dalam penelitian ini dijadikan salah satu indikator untuk melanjutkan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang serumpun atau relevan yang dapat mendukung ide dari suatu penelitian. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Asis (2013) dengan judul meningkatkan hasil belajar IPS

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siswa kelas IVSDN 1 Gimpubia yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 1 Gimpubia. Hasil aktivitas guru siklus I diperoleh persentase 64,28%, pada siklus II 92,85% persentase peningkatan aktivitas guru yaitu 28,95% . Untuk aktivitas siswa siklus I diperoleh persentase 66,07% dan meningkat menjadi 91,07% pada siklus II sehingga persentase peningkatan aktivitas siswa 26,56% . Ini menunjukkan bahwa pada aktivitas guru dan siswa pada siklus I masuk kategori cukup sedangkan pada siklus II aktivitas guru dan siswa berada dalam kategori sangat baik. Hasil belajar pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal 50%, hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 93,75%.

2. Penelitian Maryati dkk. (2014) yang berjudul penerapan metode *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SDK Despot Petunasugi Kecamatan Bolano Lambunu yang menyimpulkan bahwa metode *jigsaw* terbukti sangat efektif meningkatkan kemampuan belajar IPS pada materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran telah mengalami peningkatan.

Dari berbagai penelitian di atas, terdapat kesamaan dalam kajian penelitian. Perbedaan terletak dari segi sekolah, kelas, mata pelajaran, perpaduan model pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan.

C. Kerangka Pikir

Terdapat berbagai kendala yang terjadi di kelas terkait dengan proses pembelajaran IPS. Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV, guru terlihat sedang memaparkan materi dengan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan siswa hanya mendengarkan (*teacher center*). Terlihat kejenuhan dan kebosanan dari ekspresi siswa. Sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa menurut siswa pembelajaran IPS bukan merupakan pelajaran yang sulit hanya saja banyak materi yang terdapat pada pelajaran IPS terbilang banyak terutama pada materi bacaan yang banyak, sehingga membuat siswa merasa kesulitan untuk mengingatnya dan mereka menganggap bahwa pembelajaran IPS tidak menyenangkan. Proses belajar mengajar yang pasif dalam menerima materi pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Pemilihan model dan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan dan juga standar kompetensi yang disampaikan, selain memperhatikan sarana dan prasarana yang ada dan kondisi serta situasi siswa. Dalam proses pembelajaran pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang maksimal.

Oleh karena itu, demi efektifnya pembelajaran IPS guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Kerangka pikir penelitian tentang penerapan pembelajaran *jigsaw*

berbantuan media *puzzle* dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Pemilihan model dan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan dan juga standar kompetensi yang disampaikan, selain memperhatikan sarana dan prasarana yang ada dan kondisi serta situasi siswa. Dalam proses pembelajaran pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang maksimal.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yang merupakan dugaan sementara di dalam

penelitian ini, yaitu :

1. Penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada aktivitas belajar mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar terlaksana dengan baik.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti memberikan penjelasan tentang metode penelitian. Bagian ini terdiri dari; jenis penelitian, definisi operasional, desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing akan dibahas sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dalam pelaksanaan penelitian ini.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS dan dilaksanakan di SD Inpres Galangan Kapal II dan SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2021 semester genap tahun akademik 2020/2021.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu *dependen variable* dan *independen variable*. *dependen variable* atau variabel bebas merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Dalam penelitian ini yang menjadi *dependen variable* atau variabel bebas yaitu aktivitas dan hasil

belajar IPS Siswa. Sedangkan *independen variable* atau variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab. Dalam penelitian ini yang menjadi *independen variable* atau variabel terikat adalah penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle*.

D. Defnisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan landasan atau rumusan operasional penelitian untuk menghindari salah satu penafsiran dalam penelitian. Oleh karena itu, peneliti menjelaskan variabel peneliti yang dimaksud.

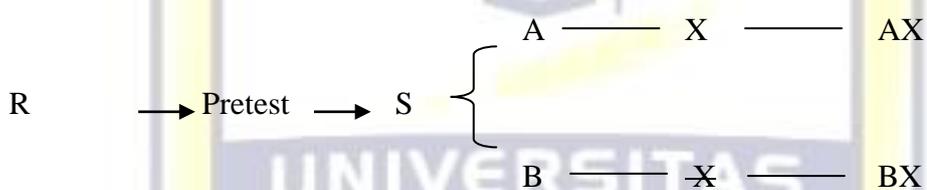
1. Pembelajaran tipe *jigsaw* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.
2. *Puzzle* merupakan jenis permainan merangkai potongan-potongan gambar maupun benda menjadi gambar atau benda tiga dimensi yang utuh.
3. Aktivitas belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku dalam proses belajar yang menjadi asas terpenting dalam pembelajaran karena tidak akan ada proses belajar mengajar tanpa adanya aktivitas.
4. Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afekif dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan pada waktu tertentu.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian memberikan gambaran tentang prosedur untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan untuk menjawab seluruh

pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, sebuah desain penelitian yang baik akan menghasilkan sebuah proses penelitian yang efektif dan efisien.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dikelompokkan. Kelompok pertama tidak diberi perlakuan X dan kelompok kedua diberi perlakuan X. Kelompok yang tidak diberi perlakuan X disebut kelompok eksperimen A dan kelompok yang diberi perlakuan X disebut kelompok eksperimen B. Dengan demikian model desain penelitian yang digunakan secara sederhana dapat dilihat pada gambar di bawah berikut ini:



Gambar 11: Desain Penelitian (Sumber: Sugiyono (2009:113))

Keterangan:

- R : Sampel
- Pretest : Tes awal kemampuan belajar
- S : Pembagian kelompok sampel
- A : Kelompok tanpa perlakuan
- B : Kelompok dengan perlakuan
- X : Pembelajaran tipe *jigsaw*
- AX : Hasil posttest kelompok A
- BX : Hasil posttest kelompok B

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa di SD di Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Tabel 3.1 Populasi Siswa SD Kelas V di Kecamatan Tallo

No	Nama Sekolah	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	SD Inpres Baraya 1	25	30	55
2	SD Inpres Baraya 2	28	32	60
3	SD Inpres Bertingkat Kaluku Bodoa	30	33	63
4	SD Inpres Buttatianang II	23	27	50
5	SD Inpres Cambaya 1	24	19	43
6	SD Inpres Cambaya II	14	20	34
7	SD Inpres Cambaya III	14	16	30
8	SD Inpres Galangan Kapal I	19	25	43
9	SD Inpres Galangan Kapal II	28	32	60
10	SD Inpres Galangan Kapal III	14	10	24
11	SD Inpres Galangan Kapal IV	37	38	75
12	SD Inpres Layang III	25	25	50
13	SD Inpres Malimongan Baru	18	22	40
14	SD Inpres Pannampu I	18	19	37
15	SD Inpres Pannampu II	26	31	57
16	SD Inpres Pannampu III	28	32	60
17	SD Inpres Rappo Jawa	24	36	60
18	SD Inpres Rappokalling I	32	38	70
19	SD Inpres Rappokalling II	35	41	76
20	SD Inpres Tallo Tua I	38	32	70
21	SD Inpres Tallo Tua II	35	38	73
22	SD Inpres Ujung Pandang Baru I	29	38	67
23	SD Negeri 67 Rappokalling	25	30	55
24	SD Negeri Beroanging	38	42	80
25	SD Negeri Kaluku Bodoa	38	39	77
26	SD Negeri Kalukuang I	26	38	64
27	SD Negeri Kalukuang II	23	26	50
28	SD Negeri Kalukuang III	23	17	40
29	SD Negeri Kalukuang IV	25	33	58
30	SD Negeri Lakkang	30	35	65
31	SD Negeri Rappojawa NO. 71	36	34	70
32	SD Negeri Tallo Tua 69	30	26	56
33	SD Negeri Rappokalling 671	30	36	66
34	SD Negeri Cambaya IV	32	33	65
35	SD Islam Cokroaminoto I	20	20	40
36	SD Islam Cokroaminoto II	18	22	40
37	SD Islam Datuk Ribandang	30	36	65

No	Nama Sekolah	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
38	SD Islam Hasyim Asyari	23	22	50
39	SDIT Ma'arif	20	20	40
40	SDIT Raffasyah Baitul Makmur	24	31	55
41	SD Muhammadiyah 10	23	22	45
42	SDIT Ikhtiar	18	22	40
43	SDIT Ibnu Sina	21	24	45

Sumber: Operator Dapodik

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2009: 118) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif.

Jumlah sampel yang ditetapkan oleh peneliti sebanyak 50 orang diambil dari jumlah populasi sebesar 15%. Kelas V dipilih menjadi sampel dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menjadi titik utama dalam mengembangkan konsep pembelajaran di kelas.

Tabel 3.2 Sampel Siswa Kelas V SD Inpres Galangan Kapal II Kota Makassar SD Inpres Galangan Kapal IV Kota Makassar.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	SD Inpres Galangan Kapal II	10	15	25
2	SD Inpres Galangan Kapal IV	12	13	25

Sumber: Operator Dapodik

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa. *Pretest* dilaksanakan pada kelompok sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* dilaksanakan pada kelompok setelah diberikan perlakuan. Instrumen tes berbentuk 20 soal pilihan ganda. Ketercapaian hasil belajar melalui instrumen tes dapat dilihat dari skor pada interval 0-100. Skor ketuntasan untuk hasil belajar IPS siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengamati proses pembelajaran sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Lembar observasi berbentuk checklist. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh seorang observer pada setiap pembelajaran yaitu dengan memberikan *checklist* pada kolom 'ya' jika aspek yang diamati t-erlaksana atau pada kolom 'tidak' jika aspek yang diamati tidak terlaksana.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Data tes diperoleh dari *pretest* dan *posttest*, yang diberikan untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa. *Pretest* adalah tes yang dilakukan

pada kelompok sebelum diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar awal siswa. *Posttest* adalah tes yang dilakukan pada kelompok setelah diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan dan kesesuaiannya terhadap pembelajaran yang telah direncanakan. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi berupa lembar pengamatan.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data disesuaikan dengan pertanyaan dan hipotesis penelitian. Pertanyaan dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sesuai dengan analisis deskriptif dan inferensial. Analisis ini dilakukan dengan sistematika sebagai berikut:

1. Analisis statistik inferensial

Analisis statistika Inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t, sebelumnya dilakukan pengujian normalitas terlebih dahulu dilakukan sebelum menguji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya. Pengujian normalitas yang digunakan adalah *kolmogorow-smirnow* untuk mengetahui data yang mengikuti populasi berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah data hasil belajar dikatakan mengikuti populasi yang berdistribusi normal jika nilai $p\text{-value} > \alpha = 0,05$.

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t.

- a) Hipotesis nol (H_0) Tidak terdapat peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar
- b) Hipotesis kerja (H_1) Terdapat peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar

Uji hipotesis tersebut dilakukan dengan uji *t-test Equality of Means* menggunakan program SPSS 16 for windows dengan nilai α adalah 0,05. Hipotesis nol (H_0) ditolak dan (H_1) diterima jika nilai $\text{sig} < \alpha$. Sedangkan, Hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis kerja (H_1) diterima jika nilai $\text{sig} > \alpha$.

2. Analisis statistik deskriptif

Langkah-langkah analisis data secara statistik deskriptif sebagai berikut :

- a) Membuat tabulasi skor siswa
- b) Menghitung persentase kemampuan siswa dengan rumusan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{ST} \times 100$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 ST = Skor tertinggi dari tes yang bersangkutan
 100 = Bilangan tetap

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti memberikan penjelasan tentang hasil penelitian. Bagian ini terdiri dari; gambaran umum, deskripsi data, pengujian prasyarat analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan. Masing-masing akan dibahas sebagai berikut:

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran umum tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kecamatan Tallo Kota Makassar pada siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV dan kelas V SD Inpres Galangan Kapal II yang berlokasi di Jalan Butta-Butta Caddi Kecamatan Tallo Kota Makassar.

2. Deskripsi data

Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV dan kelompok kontrol pada kelas V SD Inpres Galangan Kapal II. Siswa kelas eksperimen menggunakan *jigsaw* berbantuan media *puzzle* dan siswa kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa mendapat perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keefektifan model

pembelajaran.

Setelah mengambil data hasil awal dengan menggunakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan, dimana kelas eksperimen menggunakan metode *jigsaw* berbantuan media *puzzle* sedang pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan selanjutnya diberikan *posttest* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan. Daftar nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Daftar Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest
1	A. Nirmala Dewi	75	80
2	Aditia Pratama	75	95
3	Aziz	50	85
4	A	60	87
5	Andi Nur Hafizha	45	90
6	Azisah Nurul Salsabila	50	90
7	Kaylah	60	95
8	Khaerunnisa	45	80
9	Nur indah humairah.s	50	80
10	M. Rifky	75	100
11	Muh.Ardan	45	80
12	Muih.Bilal	60	80
13	Muh haikal	50	95
14	Agna	55	85
15	Izana	55	85
16	Abdullah	60	90
17	Muh. Musyawwir Putra	65	86
18	Candra	50	75
19	Muhhammad Irfan	60	95
20	Meisya	50	75
21	Najwa	50	80
22	Salsa	75	100
23	Nur alias	60	95
24	Nur Halizah	50	80
25	ST.ulul azmi	60	85

Tabel 4.2 Daftar Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Afiq Fatur	40	70
2	Ahmad Ramadhani	50	80
3	Ainni Nawa Putri	45	75
4	Alif fajar Hidayatullah	40	70
5	Almira Usma Nova	35	75
6	Aprilia	40	65
7	Febrina	40	75
8	Hanif Ramadhan S	55	85
9	Irmayanti	40	55
10	Kurniawan	45	75
11	Irfan	60	80
12	M. Daffa Al Hafizh	40	75
13	Marwah	40	80
14	Muh. Aditya S	45	85
15	Muh. Alfiansyah	55	85
16	Muh. Fachrul	45	80
17	Muh. Fajar Pratama	35	80
18	Muh. Karhan	45	80
19	Muh. Khairil Gibran	45	75
20	Muhammad Naufail	40	75
21	Muhammad Rafli	35	80
22	Nayshila Riyanti K	40	75
23	Nur Aisyah Ramadhani	40	60
24	Nur Fadhillah Resky	50	65
25	Nur Inayah Adnan	60	75

3. Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji analisis deskriptif dan uji normalitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut:

a. Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif data digunakan untuk mendapatkan gambaran umum

data penelitian. Analisis deskriptif meliputi; total nilai, rata-rata, nilai maksimal, nilai minimum dan simpangan baku. Analisis deskriptif data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.1 Analisis Deskriptif

Hasil Tes	N	Sum	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	25	1280	45	75	57.20	9.691
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	25	2170	75	100	86.80	7.483
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	25	1105	35	60	44.20	7.171
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	25	1875	55	85	75.00	7.500

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel analisis deskriptif di atas, maka:

1. Hasil *Pretest* di kelas eksperimen atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV diperoleh total nilai sebesar 1280 dengan nilai terkecil sebesar 45 dan nilai terbesar sebesar 75 memiliki rata-rata sebesar 57.20 dan simpangan baku sebesar 9.691.
2. Hasil *Posttest* di kelas eksperimen atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV diperoleh total nilai sebesar 2170 dengan nilai terkecil sebesar 75 dan nilai terbesar sebesar 100 memiliki rata-rata sebesar 86.80 dan simpangan baku sebesar 7.483
3. Hasil *Pretest* di kelas kontrol atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal II diperoleh total nilai sebesar 1105 dengan nilai terkecil sebesar 35 dan nilai terbesar sebesar 60 memiliki rata-rata sebesar 44.20 dan simpangan baku sebesar 7.171
4. Hasil *Pretest* di kelas kontrol atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal II diperoleh total nilai sebesar 1875 dengan nilai terkecil sebesar 55 dan nilai

terbesar sebesar 85 memiliki rata-rata sebesar 75.00 dan simpangan baku sebesar 7.500

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 16.00. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0.05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0.05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 6.1 Uji Normalitas

No	Kelompok	Sig.	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i> kelas eksperimen	1.056	Normal
2	<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0.891	Normal
3	<i>Pretest</i> kelas control	1.205	Normal
4	<i>Posttest</i> kelas control	1.300	Normal

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai 0.05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

4. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran jigsaw berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Analisis

yang digunakan adalah uji-t dan persentase.

a. Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji *t-test one* sampel digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Uji *t-test one* sampel merupakan bagian dari statistik parametrik, oleh karena itu sebagaimana aturan dalam statistik parametrik data penelitian haruslah berdistribusi normal.

Tabel 7.1 Hasil *t-test*

Kelas	T	Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen	57.99	0.000
Kelas Kontrol	50.00	0.000

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai t kelas eksperimen atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV sebesar 57.99 lebih tinggi dibandingkan nilai t pada kelas kontrol atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal II sebesar 50.00, sehingga dapat disimpulkan bahwa Penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada aktivitas belajar mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar terlaksana dengan baik.

b. Distribusi Frekuensi Kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV

Distribusi frekuensi skor *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 8.1 Distribusi Frekuensi

No	Kategori	KKM	Frekuensi	Persentase
1	Baik	>75	0	0%
2	Cukup	75	4	16%
3	Kurang	<75	21	84%
Jumlah			25	100%

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi *pretest* kelas eksperimen terbanyak mendapatkan nilai kurang dari 75 sebesar 21 orang atau 84%.

Setelah diterapkan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada aktivitas belajar maka diperoleh distribusi frekuensi skor *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8.2 Distribusi Frekuensi

No	Kategori	KKM	Frekuensi	Persentase
1	Baik	>75	23	92%
2	Cukup	75	2	18%
3	Kurang	<75	0	0%
Jumlah			25	100%

Sumber: hasil penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi *posttest* kelas eksperimen terbanyak mendapatkan nilai lebih dari 75 sebesar 23 orang atau 92%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Terdapat peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS terhadap siswa SD di Kecamatan Tallo Kota Makassar.

B. Pembahasan

Pertemuan I, guru mengamati kondisi siswa untuk siap diberikan *pretest* materi pembelajaran peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. Setelah diberikan *pretest*, rata-rata nilai yang diperoleh siswa tidak mencapai KKM yaitu 75 sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* materi pembelajaran peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa di kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV.

Kegiatan awal pembelajaran *Jigsaw* dimulai dengan guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat siswa belajar di kelas, kemudian guru mulai menggali pengetahuan awal siswa terkait materi pembelajaran dan memberikan apersepsi. Selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan cakupan materi pembelajaran.

Selanjutnya guru membagi kelas menjadi 5 kelompok asal. Kemudian dengan bantuan guru masing-masing kelompok asal membagi diri menjadi kelompok ahli. Setiap kelompok diberikan materi yang sama. Setiap kelompok diberikan sebuah contoh dan sebuah *puzzel* kemudian siswa diminta untuk mencari gambar pada *puzzel*, siswa juga menjawab pertanyaan yang dibagikan setiap kelompok dengan cara berdiskusi. Selama siswa melakukan kegiatan diskusi dengan kelompoknya guru berkeliling kelas melihat aktivitas yang dilakukan oleh siswa.

Apabila siswa mengalami kesulitan, guru akan membantu dan membimbing

siswa. Setelah kegiatan diskusi selesai, masing-masing perwakilan dari tiap kelompok maju ke depan kelas untuk melaksanakan presentasi dalam sidang pleno. Kelompok 1 mempresentasikan hasil diskusinya kemudian 4 kelompok menanggapi. Langkah yang terakhir adalah guru menanggapi hasil diskusi siswa kemudian bersama dengan guru siswa membuat kesimpulan.

Pada pertemuan I, sebagian siswa mengalami kebingungan karena belum terbiasa. Dalam penerapan model pembelajaran jigsaw, siswa dituntut lebih aktif, dibiasakan dapat bekerja sama dalam kelompoknya, mandiri, mau berbagi dengan teman, berani tampil ke depan dan kreatif. Hal-hal yang seperti ini merupakan pengalaman yang baru bagi siswa, karena biasanya siswa hanya duduk tenang, mendengar, mencatat dan kadang menghafal yang dilakukan sambil mengantuk. Kebiasaan buruk tersebut pada pertemuan I masih melekat pada sebagian besar siswa.

Pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan II, guru mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu siswa kembali ke kelompok asal, Guru kembali membagikan subtopik kepada masing-masing kelompok dan meminta perwakilan dari tiap kelompok untuk membaca topik tersebut. Guru kemudian membagikan sebuah *puzzle* ke kelompok dan meminta siswa untuk menyusun *puzzle* tersebut dan berdiskusi tentang topik yang ditemukan dalam *puzzle*. Setelah menemukan gambar pada *puzzle* siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, guru juga memberikan *reward* kepada kelompok yang berani dan menyampaikan hasil diskusi dengan baik. Guru menanggapi hasil diskusi siswa dan pernyataan dari beberapa siswa tentang materi pembelajaran, kemudian siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan. Kelas

ditutup dengan pemberian *posttest*.

Berdasarkan observasi dan hasil uji-t diperoleh nilai t kelas eksperimen atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV sebesar 57.99 lebih tinggi dibandingkan nilai t pada kelas kontrol atau kelas V SD Inpres Galangan Kapal II sebesar 50.00, sehingga dapat disimpulkan bahwa Penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* pada aktivitas belajar mata pelajaran IPS terhadap siswa di Kecamatan Tallo Kota Makassar terlaksana dengan baik.

Setelah siswa mengenal dan memahami pembelajaran *jigsaw*, sedikit demi sedikit sikap negatif siswa yang terbiasa dengan pembelajaran konvensional mulai berkurang. Sikap negatif tersebut diantaranya tidak dapat bekerja sama, egois, mengganggu teman, bergurau, mengantuk, tidak percaya diri yang ditujukan dalam hal tidak berani bertanya, mengemukakan pendapat dan tampil di depan teman-temannya untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Dengan berkurangnya sikap-sikap negatif siswa, kegiatan pembelajaran peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa pada pertemuan II berjalan semakin baik, kondusif dan dinamis. Meningkatnya pemahaman siswa maka meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan observasi dan hasil uji persentase, terdapat kenaikan rata-rata kelas eksperimen dimana pada saat tes awal (*pretest*) diperoleh hasil belajar rata-rata siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV dalam kategori kurang sebanyak 19 siswa (84%). Setelah penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle*

dan dilakukan tes akhir (*posttest*) diperoleh hasil belajar rata-rata siswa kelas V SD Inpres Galangan Kapal IV dalam kategori baik sebanyak 21 siswa (92%). Dengan jumlah siswa yang tuntas belajar di pertemuan I sebanyak 6 orang (16%) dan pertemuan II sebanyak 25 orang (100%).

Berdasarkan hasil penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* di kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar terhadap siswa kelas V pada mata pelajaran IPS sebesar 92%. Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran *jigsaw* ditandai dengan aktivitas belajar siswa dan perolehan hasil tes yang meningkat disebabkan oleh peningkatan pemahaman siswa pada materi peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan kegiatan belajar yang tampak hidup dan semangat karena siswa aktif dan termotivasi untuk belajar serta partisipasi siswa dalam kelompok.

Kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *jigsaw*, selain dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran yang ditandai dengan hasil belajar yang meningkat, juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk memupuk rasa persatuan, memperlancar komunikasi, membentuk sifat yang tidak egois dan memupuk rasa tanggung jawab siswa baik dalam kelompok maupun individual. Dengan demikian, beban guru menjadi berkurang dan aktivitas siswa semakin menonjol.

BAB V

PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan tujuan akhir dari suatu penelitian yang dijelaskan berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya. Dari kesimpulan penelitian ini akan dikemukakan beberapa saran atau rekomendasi bagi penelitian pengembangan hasil penelitian lebih lanjut.

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir, penulis memaparkan kesimpulan, yaitu

1. Penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPS siswa dalam kelompok eksperimen.
2. Berdasarkan hasil penerapan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa dalam kelompok eksperimen.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan penulis, antara lain:

1. Guru dapat melakukan hal yang sama pada mata pelajaran lain yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan mengembangkan berbagai bentuk kegiatan di dalamnya agar pembelajaran jadi lebih menarik.
2. Peran guru dalam model pembelajaran *jigsaw* sebagai fasilitator sangat diperlukan selama pembelajaran berlangsung. Untuk itu guru sebaiknya

lebih memperhatikan aktivitas siswa agar pembelajaran berjalan efektif.

3. Keaktifan siswa pada pembelajaran akan berpengaruh pada situasi kelas, sehingga siswa diharapkan agar aktif selama pembelajaran dan diskusi berlangsung.



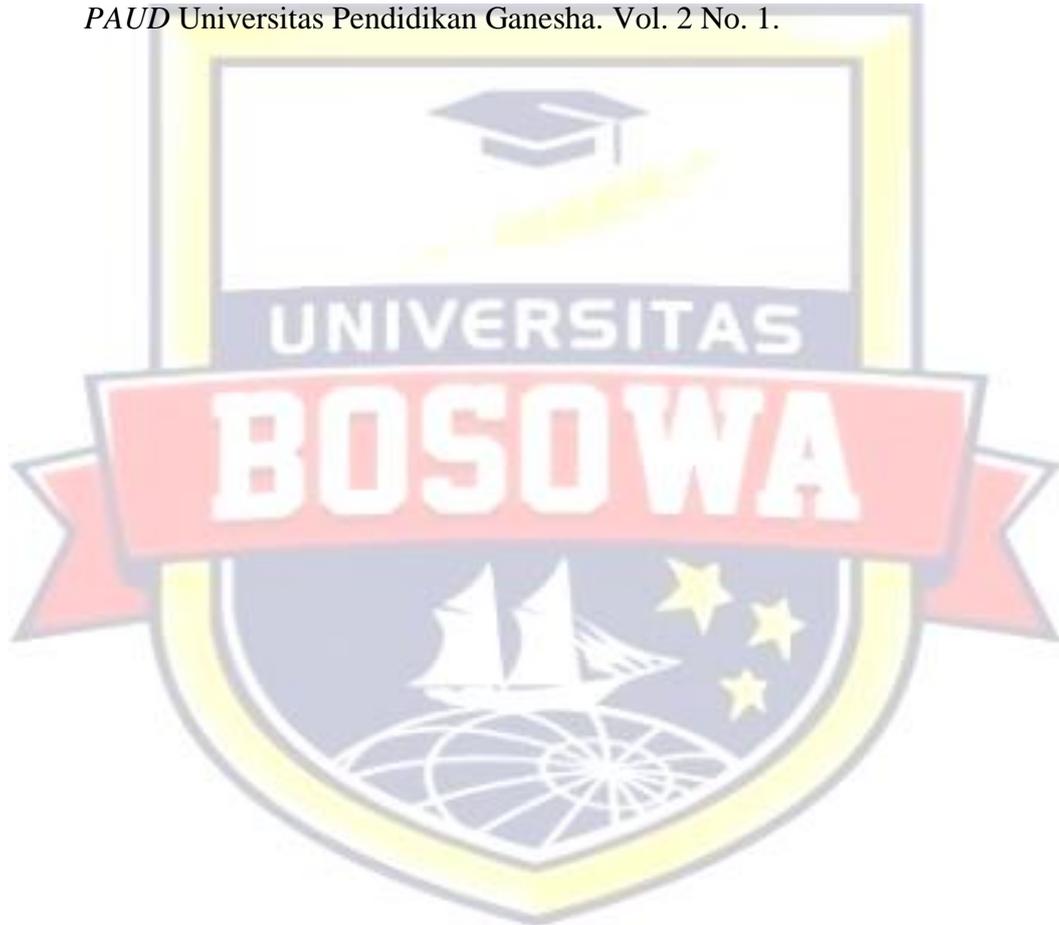
DAFTAR RUJUKAN

- Adhi, I.A. Puspa, dkk. 2013. *Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Prestasi Belajar Menulis Ditinjau Dari Bakat Verbal Siswa SMP Negeri 2 Amlapura*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 4.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta .
- Dimiyati dan Mujiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asis, Bustaman. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas IV SDN 1 Gimpubia*. Jurnal Dikdas. Vol. 1 No.3.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Farida, A., dkk. 2012. *Sekolah yang Menyenangkan*. Bandung: Nuansa.
- Gunawan, R. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hertiavi, M.A., dkk. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol.6 No.1.
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Husna, Nurul, dkk. 2017. *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. 5 (1): 66-71
- Ibrahim, M., dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press .
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jogjakarta: Multi Presindo.

- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo Widia Sarana Indonesia.
- Maryati, dkk. 2014. Penerapan Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di SDK Despot Petunasugi Kecamatan Bolano Lambunu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4 No.5.
- Munir, S. 2008. Dampak Tutorial Modul Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran IPS SD, Terhadap Mahasiswa UT Sebagai Guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 14 No. 72.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Mutakin, Awan. 2004. *Konsep Dasar Pengorganisasian Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: Bina Siswa.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Nurdianti, dkk. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4 No. 5.
- Nuryanto, Apri. 2004. *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ostroff. W.L. 2012. *Understanding How Young Children Learn. Memahami Cara Anak Belajar*. Terjemahan Tanuwijaja. 2013. Jakarta: Indeks.
- Prima. Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Rahmanelli. 2008. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. *Jurnal Pembelajaran*. Vol. 30 No. 1.
- Riniasih, Ni Luh, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *e-Journal PG PAUD Undiksha*. Vol.2 No.1.
- Rosalin, E. 2008. *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Rosyidah, Ummi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *Jurnal SAP*. Vol. 1 No. 2.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. Persada.
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santrock, John W. 2007. *Child Development. Perkembangan Anak*. Jilid 2. Hardani, W (Ed). Jakarta: Erlangga.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Shandyastini, Ni Made, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar TIK Ditinjau Dari Kemampuan Numerik Kelas VIII SMP Negeri 4 Denpasar*. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 4.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Silmi, Millati dan Yani Kusmarni. 2017. *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah. Vol. 6 No. 2.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciaty, A. Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana
- Supriatna, Nana, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI Press.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, R. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Wacana Prima.
- Syamsuddin dan Damayanti. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Yudiasmini, Ni Komang Evi, dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 No. 1.



LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Galangan Kapal II
 Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
 Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita
 Sub Tema 2 : Benda dalam kegiatan Ekonomi
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan/mengidentifikasi contoh usaha-usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang akibat jika manusia tidak mau berusaha, siswa dapat memperkirakan akibat yang terjadi jika manusia tidak melakukan kegiatan ekonomi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing
- Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa
- Menyiapkan alat bantu dalam proses pembelajaran
- Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan apersepsi menanyakan pelajaran minggu lalu

Kegiatan Inti

- Guru memberikan pengenalan tentang materi kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia
- Guru membagikan topik pembelajaran kepada siswa
- Setiap siswa diberikan waktu untuk membaca topik
- Guru dan siswa berdiskusi tentang materi
- siswa mengerjakan soal yang telah d berikan secara individu

Penutup

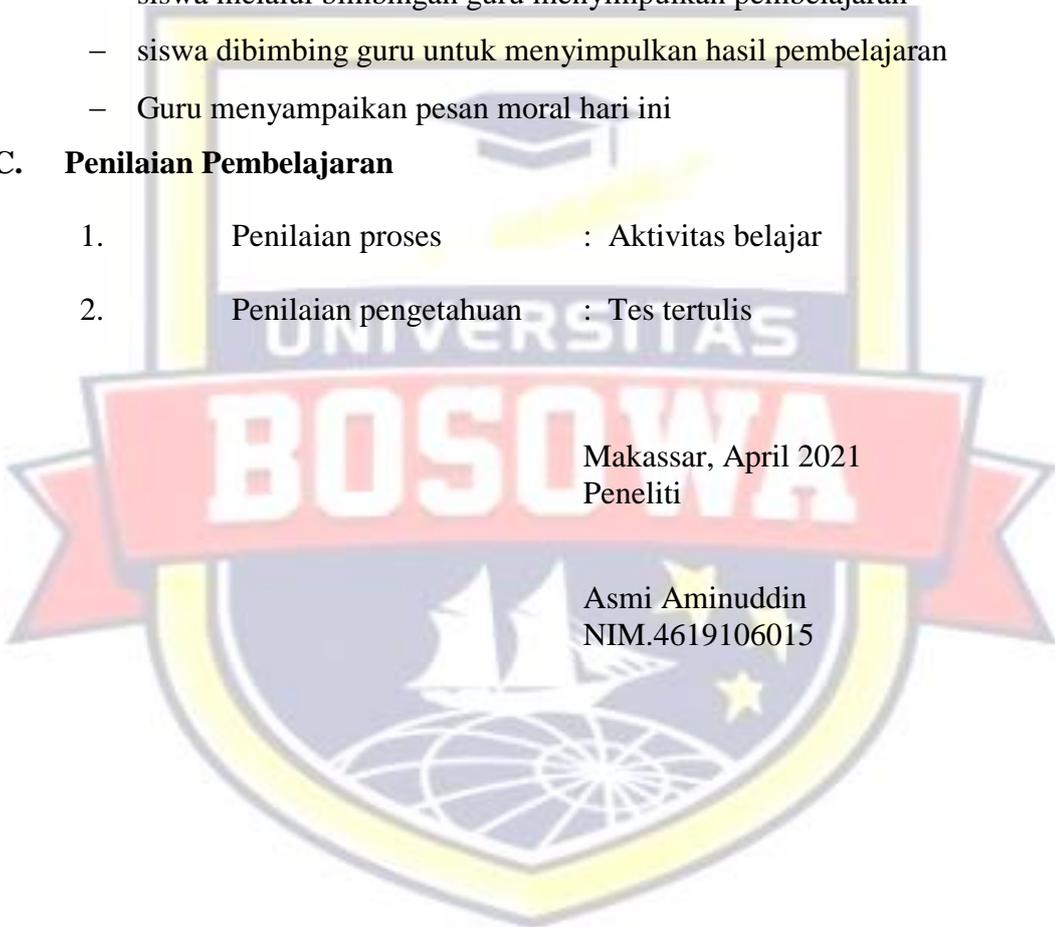
- siswa melalui bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran
- siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran
- Guru menyampaikan pesan moral hari ini

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian proses : Aktivitas belajar
2. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis

Makassar, April 2021
Peneliti

Asmi Aminuddin
NIM.4619106015



Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Galangan Kapal II
Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Tema 9 : Benda-benda di Sekitar Kita
Sub Tema 2 : Benda dalam kegiatan Ekonomi
Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menyebutkan/mengidentifikasi contoh usaha-usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berdiskusi tentang akibat jika manusia tidak mau berusaha, siswa dapat memperkirakan akibat yang terjadi jika manusia tidak melakukan kegiatan ekonomi.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing
- Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa
- Menyiapkan alat bantu dalam proses pembelajaran
- Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan apersepsi menanyakan pelajaran minggu lalu

Kegiatan Inti

- Guru memberikan pengenalan tentang materi kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia
- Siswa dibentuk kedalam 5 kelompok (kelompok asal)
- Guru membagikan topik pembelajaran kepada siswa
- Setiap siswa diberikan waktu untuk membaca topik/atau bagian materi masing-masing
- Siswa membentuk 5 kelompok (kelompok ahli)
- Siswa berdiskusi untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya tentang materi yang di tugaskan
- Siswa membuat rangkuman hasil diskusi kelompok ahlinya
- siswa bersama kelompoknya menemukan gambar kegiatan ekonomi pada *puzzle* yang telah disiapkan guru sesuai dengan materi yang didiskusikan
- siswa kembali bergabung dengan kelompok asalnya
- siswa menyampaikan hasil diskusi pada kelompok ahlinya, menemukan tokoh kemudian mendiskusikan bersama teman kelompok asalnya
- siswa membuat rangkuman berdasarkan hasil diskusi kelompoknya

Penutup

- siswa melalui bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran
- siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran
- Guru menyampaikan pesan moral hari ini

C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian proses : Aktivitas belajar
2. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis
3. Penilaian keterampilan : Diskusi dan menyusun *Puzzle*

Makassar, April 2021
Peneliti

Asmi Aminuddin
NIM.4619106015

Materi : Kegiatan Ekonomi yang ada di Indonesia

1. Pertanian

Usaha pertanian merupakan usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat Indonesia. Hal ini sesuai dengan keadaan alam Indonesia sebagai negara agraris. Hasil pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, ubi dan palawija.

2. Perkebunan

Perkebunan merupakan usaha penanaman lahan dengan tanaman-tanaman keras. Perkebunan dapat dibedakan atas perkebunan rakyat dan perkebunan besar. Perkebunan rakyat adalah perkebunan yang dikelola oleh rakyat. Perkebunan besar biasanya dikelola oleh pemerintah atau perusahaan perkebunan. Hasilnya perkebunannya biasanya ditujukan untuk ekspor sehingga dapat menghasilkan devisa bagi negara. Contoh hasil perkebunan antara lain karet, kelapa, kelapa sawit, dan tebu.

3. Peternakan

Peternakan adalah usaha memelihara binatang piaraan yang diambil manfaatnya. Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu peternakan hewan besar (sapi, kerbau, dan kuda), hewan kecil (kambing, domba, kelinci, dan babi), dan unggas (ayam, itik, entok, dan burung)

4. Perikanan

Usaha perikanan dalam hal ini adalah usaha perikanan darat, yaitu usaha memelihara ikan di perairan darat dengan cara membuat kolam. Perikanan darat meliputi perikanan air tawar dan perikanan air payau. Contoh hasil perikanan air tawar misalnya ikan gurami, nila, bawal, dan lele. Hasil

perikanan air payau contohnya ikan bandeng.

5. Kehutanan

Usaha kehutanan dapat dilakukan dengan melakukan pencegahan terhadap penggundulan hutan dengan melakukan reboisasi atau peremajaan hutan. Contoh hasil usaha kehutanan antara lain kayu, rotan, damar, dan kemenyan. Usaha kehutanan juga penting untuk menjaga keseimbangan alam.

6. Pertambangan

Pertambangan adalah usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia. Contoh hasil barang tambang antara lain emas, minyak bumi dan batu bara.

7. Perindustrian

Industri adalah usaha atau kegiatan untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah berasal dari sumber daya alam. Industri dilakukan untuk meningkatkan mutu atau nilai suatu barang. Usaha industri dapat dilakukan oleh perorangan, kelompok, atau perusahaan, baik pemerintah maupun swasta. Contoh hasil industri adalah benang menjadi pakaian, pengolahan ikan menjadi ikan kaleng, dan karet menjadi ban.

8. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan untuk menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan merupakan hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang-barang hasil industri. Perdagangan yang dilakukan antar negara disebut ekspor impor. Ekspor adalah usaha untuk mengirim dan menjual barang keluar negeri. Impor adalah usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri.

9. Jasa

Usaha jasa adalah usaha untuk menyediakan jasa bukan produk benda untuk mendapatkan keuntungan atau laba. Usaha-usaha dalam bidang jasa antara lain usaha becak, ojek, angkutan umum, dan bidang pariwisata.



Lampiran 3. Instrumen tes

Nama : Mata Pelajaran : IPS

Kelas : V Materi : Kegiatan Ekonomi

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA

JAWABAN YANG BENAR!

1. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi
 - a. Kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. Konsumsi
 - d. Dompot
2. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu
 - a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur
 - c. Usaha pelayanan kesehatan
 - d. Usaha makanan
3. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut
 - a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produsen
4. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut....
 - a. Produsen
 - b. Distributor
 - c. Konsumen
 - d. Penyalur
5. Produksi televisi, radio, dan telepon termasuk hasil produksi
 - a. Ekstraktif
 - b. Industri
 - c. Transportasi
 - d. Perdagangan
6. Kegiatan usaha di bidang jasa yaitu....
 - a. Perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. Perbengkelan
 - d. Pertanian
7. Petani, nelayan dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan
 - a. Jasa
 - b. Barang
 - c. Konsumsi
 - d. Produksi
8. Penanaman padi di sawah termasuk usaha di bidang
 - a. Perdagangan
 - b. Pertanian
 - c. Ekstraktif
 - d. Industri
9. Perusahaan jasa yang membantu dalam penyediaan modal, yaitu
 - a. Pegadaian
 - b. Koperasi
 - c. Asuransi
 - d. Bank
10. Surat berharga sebagai bukti menanam modal disebut
 - a. Saham
 - b. Uang
 - c. Cek
 - d. Sertifikat
11. Penanam modal pada CV disebut anggota
 - a. Aktif
 - b. Pertama
 - c. Pasif
 - d. Kedua
12. Koperasi yang menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari dinamakan koperasi
 - a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Jasa
 - d. Simpan pinjam
13. Pekerjaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu
 - a. Pengrajin keramik
 - b. c. Pembuat ukiran

- b. Petugas paramedis
d. Pembatik kain
14. Pedagang yang mendistribusikan barang dengan skala besar, yaitu....
a. Penjual asongan
c. Grosir
b. Penjual kelontong
d. Toko bangunan
15. Berikut adalah contoh hasil dari produksi agraris yaitu
a. Padi dan traktor
c. Padi dan jagung
b. Jagung dan traktor
d. Traktor dan cangkul
16. Koperasi yang melayani jasa-jasa seperti jasa pembayaran rekening listrik, telepon, dan pelayanan transportasi adalah ...
a. Koperasi produksi
c. Koperasi simpan pinjam
b. Koperasi konsumsi
d. Koperasi jasa
17. Badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara disebut
a. PT
c. CV
b. BUMN
d. PLN
18. Keuntungan dari koperasi diperuntukkan bagi para
a. Nasabah
c. pemilik saham
b. Anggota
d. Keluarga
19. Koperasi yang menyediakan bibit tanaman, pupuk, dan membeli hasil bumi dari para petani adalah
a. Koperasi sekolah
c. Koperasi unit desa (KUD)
b. Koperasi petani
d. koperasi simpan pinja
20. Salah satu BUMN yang seluruh modalnya berasal dari negara yaitu
a. Perusahaan Umum (Perum)
c. Perusahaan Perseroan (Persero)
b. Perusahaan Jawatan (Perjan)
d. Perusahaan swasta
21. Koperasi Sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah
a. Para petani
c. Para siswa sekolah
b. Para orang tua
d. Para pedagang
22. Berikut ini yang merupakan barang konsumsi, yaitu ...
a. Mobil
c. Sepeda motor
b. Kapal
d. Makanan

Lampiran 4. Lembar Kerja Kelas Kontrol**LEMBAR KERJA KELAS KONTROL****Sekolah : SD Inpres Galangan Kapal IV****Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Kelas/Semester : V/2 (dua)****Nama :****Petunjuk:**

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
2. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan bacaan

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertanian dan tuliskan hasil dari pertanian.
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perkebunan dan tuliskan hasil dari perkebunan.
3. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang peternakan dan tuliskan hasil dari peternakan.
4. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perikanan dan tuliskan hasil dari perikanan.
5. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang kehutanan dan tuliskan hasil dari kehutanan.
6. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertambangan dan tuliskan hasil dari pertambangan.
7. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perindustrian dan tuliskan hasil dari perindustrian.
8. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perdagangan dan tuliskan hasil dari perdagangan.

9. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang jasa dan tuliskan contohnya.

Lampiran 5. Lembar Kerja Kelompok Ahli

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : SD Inpres Galangan Kapal IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : Ahli 1

Anggota :

1.

2.

3.

4.

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan saksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu!
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertanian dan tuliskan hasil dari pertanian!
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perkebunan dan tuliskan hasil dari perkebunan!

3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu!

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : SD Inpres Galangan Kapal IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : Ahli 2

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu!
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang peternakan dan tuliskan hasil dari peternakan!
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perikanan dan tuliskan hasil dari perikanan!

3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu!

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : SD Inpres Galangan Kapal IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 3

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan saksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu!
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dgn bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang kehutanan dan tuliskan hasil dari kehutanan!
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertambangan dan tuliskan hasil dari pertambangan!

3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu!

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : SD Inpres Galangan Kapal IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 4

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu!
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan bacaan dan hasil diskusimu!

Soal

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perindustrian dan tuliskan hasil dari perindustrian!
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perdagangan dan tuliskan hasil dari perdagangan!

3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu!

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : SD Inpres Galangan Kapal IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 5

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan saksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu!
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan bacaan dan hasil diskusimu!

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang jasa dan tuliskan contohnya!
2. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu!

Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Kelompok

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN KELOMPOK

Materi :

Hari/Tanggal :

Tindakan :

Siklus :

Waktu :

No	Nama Kelompok	Aspek																Jumlah Skor	Skor Akhir
		Keaktifan				Kerja sama				Waktu				Kualitas Tugas					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	I			V					V				V				V	14	87,5
2	II			V					V				V				V	14	87,5
3	III			V					V				V				V	13	81,25
4	IV		V						V				V				V	12	75
5	V			V					V				V				V	11	68,75

Keterangan:

Keaktifan

Skor 4 jika semua anggota kelompok aktif

Skor 3 jika ada satu anggota kelompok tidak aktif

Skor 2 jika ada dua anggota kelompok tidak aktif

Skor 1 jika ada lebih dari dua anggota kelompok tidak aktif

Kerja sama

Skor 4 jika semua anggota kelompok bekerja sama

Skor 3 jika ada satu anggota kelompok tidak bekerja sama

Skor 2 jika ada dua anggota kelompok tidak bekerja sama

Skor 1 jika ada lebih dari dua anggota kelompok tidak bekerja sama

Waktu

Skor 4 jika selesai sebelum waktu habis

Skor 3 jika tepat waktu yang telah ditentukan

Skor 2 jika 5 menit setelah waktu selesai

Skor 1 jika tidak selesai

Kualitas Tugas

Skor 4 jika tugas lengkap, runtut dan benar

Skor 3 jika tugas lengkap, dan kurang benar

Skor 2 jika tugas kurang lengkap dan benar

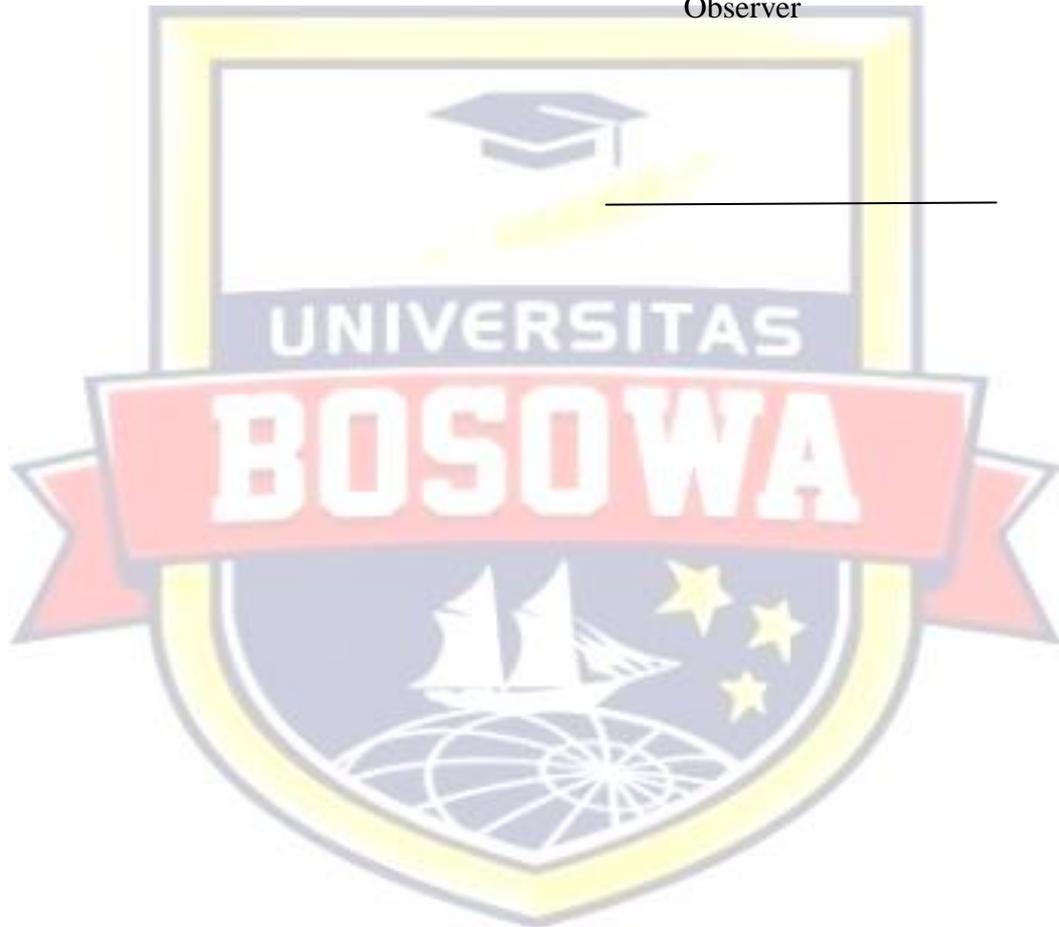
Skor 1 jika tugas kurang lengkap dan benar

Catatan:

80%-100%	= Sangat Baik
60%-79%	= Baik
40%-59%	= Cukup
20%-39%	= Kurang
0%-19%	= Sangat Kurang

Makassar,2021

Observer



Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan

Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN

Tindakan ke :

Hari/ Tanggal :

Materi :

Petunjuk :

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang tersedia dan sesuai dengan pengamatan yang anda lakukan pada saat kegiatan pembelajaran!

No	Tahap Kegiatan	Indikator	Skor				Ket
			3	2	1	0	
1.	Kegiatan Awal	Memotivasi/ membangkitkan minat siswa untuk belajar					
		Menggali pengetahuan awal siswa					
		Memberikan Apersepsi					
		Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
		Menjelaskan cakupan materi dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan					
2.	Kegiatan Inti	Menjelaskan tentang teknik pembelajaran yang digunakan					
		Penjelasan tentang materi pembelajaran					
		Penjelasan tentang prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran.					
		Memberikan bimbingan kepada siswa dalam mempresetasikan tugas.					
3.	Kegiatan Akhir	Menyimpulkan hasil pembelajaran					
		Memberikan tes akhir					
		Melakukan refleksi					
		Memberikan tindak lanjut					
Jumlah skor							
Nilai rata-rata							

Taraf keberhasilan					
--------------------	--	--	--	--	--

Keterangan :

Skor 3 : terlaksana dengan sangat baik

Skor2 : terlaksana dengan baik

Skor1 : kurang terlaksana

Skor0 : tidak terlaksana

$$\text{Presentasi Nilai Rata – Rata (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria kualifikasi keberhasilan tindakan ditentukan sebagai berikut:

- 80%-100% = Sangat Sesuai
- 60%-79% = Sesuai
- 40%-59% = Cukup Sesuai
- 20%-39% = Kurang Sesuai
- 0%-19% = Sangat Kurang Sesuai

Makassar,2021

Observer



**Lampiran 8. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Tipe Jigsaw
Berbantuan Media Puzzle**

**Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Tipe Jigsaw Berbantuan
Media *Puzzle***

Satuan Pendidikan : SD.Inpres.Galangan Kapal IV

Muatan Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/tanggal :

Petunjuk

Berilah tanda cek (√) pada kolom pada kolom 1,2,3,4,5 sesuai dengan apa yang anda lihat

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A.	Persiapan Guru dalam Pembelajaran					
	1. Persiapan RPP					
	2. Mempersiapkan alat/peraga					
	3. Mempersiapkan LKS					
	4. Mempersiapkan lembar evaluasi					
B.	Karakteristik jigsaw berbantuan media <i>puzzle</i>					
	1. Guru membagi siswa kedalam kelompok					
	2. Guru membagikan subtopik kepada siswa					
	3. Siswa membaca topik masing-masing					
	4. Siswa melakukan diskusi					
	5. Mengorganisasikan dan mengembangkan siswa untuk berinteraksi					
	6. Mengembangkan dan mengarahkan siswa untuk bertanya					
	7. Siswa menemukan gambar pada <i>puzzle</i>					
	8. Siswa menyampaikan hasil diskusinya					
	9. Melaksanakan refleksi oleh siswa dan guru					
10. Guru menyampaikan pesan moral						
C.	Situasi Pembelajaran					
	1. Pembelajaran berpusat pada siswa					
	2. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran					
	3. Guru tidak mendominasi pembelajaran					
D.	Penataan Kelas					
	1. Pembentukan kelompok sesuai/heterogen					
	2. Posisi siswa bervariasi					
	3. Penataan kelas memungkinkan siswa untuk					

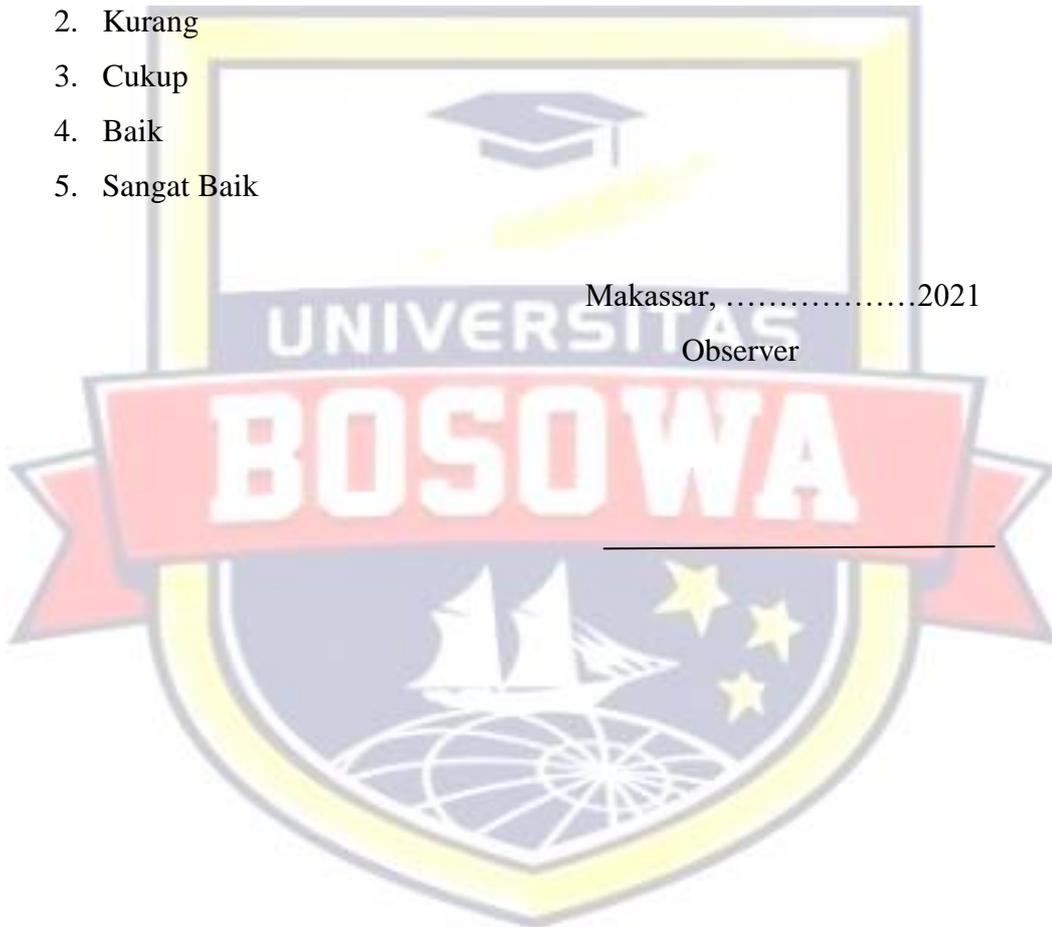
	bergerak						
	4. Pandangan siswa pada objek belajar tidak terhalang						
Jumlah							
Rata-rata							
Hasil							

Keterangan:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

Makassar,2021

Observer



Lampiran 9. Dokumentasi



Pembagian kelompok asal dan kelompok ahli



Siswa berdiskusi dan bertanya jawab



Siswa menyusun *puzzel*



Siswa mempresentasikan hasil diskusi



Pretest dan posttest



Pemberian reward dan cuci tangan



Lampiran 10. Hasil Analisis data

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error						
Pretest_Eksperimen	25	30	35	65	1145	45.80	8.377	70.167	.003	.902
Posttest_Eksperimen	25	25	75	100	2170	86.80	7.483	56.000	1.068	.902
Valid N (listwise)	25									

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error						
Pretest_Kontrol	25	25	35	60	1105	44.20	7.171	51.417	.203	.902
Posttest_Kontrol	25	30	55	85	1875	75.00	7.500	56.250	1.089	.902
Valid N (listwise)	25									

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest Eksperimen	27.338	24	.000	45.800	42.34	49.26
Posttest_Eksperimen	57.996	24	.000	86.800	83.71	89.89

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest_Eksperimen	25	45.80	8.377	1.675
Posttest Eksperimen	25	86.80	7.483	1.497

RIWAYAT HIDUP



Asmi Aminuddin , lahir di Ujung Pandang, tanggal 20 Februari 1984, anak pertama dari empat bersaudara, dari pasangan Aminuddin Idris dengan Sitti Suruga. Penulis masuk pendidikan formal pada tahun 1990 di SD Inpres Sero Somba Opu Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 1996. Setelah itu lanjut di SLTP Negeri 3 Sungguminasa di Somba Opu Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 1999. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMU Negeri 10 Makassar Sulawesi Selatan dan tamat pada tahun 2002. Pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Diploma Dua (D2) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai pada tahun 2005. Pada tahun 2006, penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai tahun 2009. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana Universitas Bosowa.

- b. Penjual kelontong
d. Toko bangunan
15. Berikut adalah contoh hasil dari produksi agraris yaitu
a. Padi dan traktor
b. Jagung dan traktor
c. Padi dan jagung
d. Traktor dan cangkul
16. Koperasi yang melayani jasa-jasa seperti jasa pembayaran rekening listrik, telepon, dan pelayanan transportasi adalah ...
a. Koperasi produksi
b. Koperasi konsumsi
c. Koperasi simpan pinjam
d. Koperasi jasa
17. Badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara disebut
a. PT
b. BUMN
c. CV
d. PLN
18. Keuntungan dari koperasi diperuntukkan bagi para
a. Nasabah
b. Anggota
c. pemilik saham
d. Keluarga
19. Koperasi yang menyediakan bibit tanaman, pupuk, dan membeli hasil bumi dari para petani adalah
a. Koperasi sekolah
b. Koperasi petani
c. Koperasi unit desa (KUD)
d. koperasi simpan pinja
20. Salah satu BUMN yang seluruh modalnya berasal dari negara yaitu
a. Perusahaan Umum (Perum)
b. Perusahaan Jawatan (Perjan)
c. Perusahaan Perseroan (Persero)
d. Perusahaan swasta
21. Koperasi Sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah
a. Para petani
b. Para orang tua
c. Para siswa sekolah
d. Para pedagang
22. Berikut ini yang merupakan barang konsumsi, yaitu ...
a. Mobil
b. Kapal
c. Sepeda motor
d. Makanan

Lampiran 8. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan

Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD.Inpres Galangan Kapal II

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Petunjuk :

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom skor yang tersedia dan sesuai dengan pengamatan yang anda lakukan pada saat kegiatan pembelajaran!

No	Tahap Kegiatan	Indikator	Skor				Ket
			3	2	1	0	
1.	Kegiatan Awal	Memotivasi/ membangkitkan minat siswa untuk belajar	✓				
		Menggali pengetahuan awal siswa	✓				
		Memberikan Apersepsi	✓				
		Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓				
		Menjelaskan cakupan materi dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan		✓			
2.	Kegiatan Inti	Menjelaskan tentang teknik pembelajaran yang digunakan		✓			
		Penjelasan tentang materi pembelajaran	✓				
		Penjelasan tentang prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran.	✓				
		Memberikan bimbingan kepada siswa dalam mempresetasikan tugas.	✓				
3.	Kegiatan Akhir	Menyimpulkan hasil pembelajaran	✓				
		Memberikan tes akhir	✓				
		Melakukan refleksi	✓				
		Memberikan tindak lanjut	✓				
Jumlah skor			11				
Nilai rata-rata			8,25				
Taraf keberhasilan			94,2				

Keterangan :

- Skor 3 : terlaksana dengan sangat baik
Skor2 : terlaksana dengan baik
Skor1 : kurang terlaksana
Skor0 : tidak terlaksana

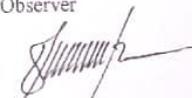
$$\text{Presentasi Nilai Rata - Rata (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria kualifikasi keberhasilan tindakan ditentukan sebagai berikut:

- 80%-100% = Sangat Sesuai
60%-79% = Sesuai
40%-59% = Cukup Sesuai
20%-39% = Kurang Sesuai
0%-19% = Sangat Kurang Sesuai

Makassar, 7 Juni 2021

Observer


SUCIYANI SUAEB, M.Pd
Nip. 19841107 2009 02 2 005

Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Kelompok

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
KELOMPOK

Materi : *Kepialatan Ekonomi*
 Hari/Tanggal : *Senin / 7 - 6 - 2021*

No	Nama Kelompok	Aspek												Jumlah Skor	Skor Akhir				
		Keaktifan				Kerjasama				Waktu						Kualitas Tugas			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4
1	I			V					V				V				V	14	87,5
2	II			V					V				V				V	14	87,5
3	III			V					V				V				V	13	81,25
4	IV		V						V				V				V	12	75
5	V			V					V				V				V	11	68,75

Keterangan:**Keaktifan**

Skor 4 jika semua anggota kelompok aktif

Skor 3 jika ada satu anggota kelompok tidak aktif

Skor 2 jika ada dua anggota kelompok tidak aktif

Skor 1 jika ada lebih dari dua anggota kelompok tidak aktif

Kerjasama

Skor 4 jika semua anggota kelompok bekerja sama

Skor 3 jika ada satu anggota kelompok tidak bekerja sama

Skor 2 jika ada dua anggota kelompok tidak bekerja sama

Skor 1 jika ada lebih dari dua anggota kelompok tidak bekerja sama

Waktu

Skor 4 jika selesai sebelum waktu habis

Skor 3 jika tepat waktu yang telah ditentukan

Skor 2 jika 5 menit setelah waktu selesai

Skor 1 jika tidak selesai

Kualitas Tugas

Skor 4 jika tugas lengkap, runtut dan benar

Skor 3 jika tugas lengkap, dan kurang benar

Skor 2 jika tugas kurang lengkap dan benar

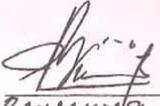
Skor 1 jika tugas kurang lengkap dan benar

Catatan:

80%-100% = Sangat Baik
60%-79% = Baik
40%-59% = Cukup
20%-39% = Kurang
0%-19% = Sangat Kurang

Makassar,2021

Observer


BAQ MINATA, M.Pd -
Nip. 19720524 200604 2002

**Lampiran 9. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Tipe Jigsaw
Berbantuan Media Puzzle**

**Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Tipe Jigsaw Berbantuan
Media Puzzle**

Satuan Pendidikan : SD.Inpres.Galangan Kapal IV

Muatan Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari/tanggal : Senin / 7 Juni 2021

Petunjuk

Berilah tanda cek (✓) pada kolom pada kolom 1,2,3,4,5 sesuai dengan apa yang anda lihat

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Persiapan Guru dalam Pembelajaran					
	1. Persiapan RPP				✓	
A.	2. Mempersiapkan alat/peraga					✓
	3. Mempersiapkan LKS					✓
	4. Mempersiapkan lembar evaluasi					✓
	Karakteristik jigsaw berbantuan media puzzle					
	1. Guru membagi siswa kedalam kelompok			✓		
	2. Guru membagikan subtopik kepada siswa				✓	
	3. Siswa membaca topik masing-masing					✓
	4. Siswa melakukan diskusi					✓
B.	5. Mengorganisasikan dan mengembangkan siswa untuk berinteraksi				✓	✓
	6. Mengembangkan dan mengarahkan siswa untuk bertanya					✓
	7. Siswa menemukan gambar pada puzzle				✓	
	8. Siswa menyampaikan hasil diskusinya					✓
	9. Melaksanakan refleksi oleh siswa dan guru					✓
	10. Guru menyampaikan pesan moral			✓		
	Situasi Pembelajaran					
C.	1. Pembelajaran berpusat pada siswa					✓
	2. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
	3. Guru tidak mendominasi pembelajaran				✓	
D.	Penataan Kelas					

1. Pembentukan kelompok sesuai/heterogen					✓
2. Posisi siswa bervariasi					✓
3. Penataan kelas memungkinkan siswa untuk bergerak					✓
4. Pandangan siswa pada objek belajar tidak terhalang					✓
Jumlah				16	
Rata-rata				1,42	
Hasil					

Keterangan:

- 1. Sangat Kurang
- 2. Kurang
- 3. Cukup
- 4. Baik
- 5. Sangat Baik

Makassar,2021

Observer


BACI MINA, M.Pd.
Nip. 19720504 200604 2002

1

P600

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : UPT.SPF.SD.INP.GALANGAN KAPAL IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 3

Anggota :

1. Izana Zalsabira
2. Salsa DWP apriliya
3. Agna Dita Rumodit
4. Nur Indah Humaira, S.
5. PRINDA

Petunjuk:

4. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
5. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
6. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu
7. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dgn bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang peternakan dan tuliskan hasil dari peternakan
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perikanan dan tuliskan hasil dari perikanan
3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu

1. Peternakan adalah usaha memelihara binatang piaraan yang di ambil Manfaatnya

2. usaha Perikanan dalam hal ini adalah usaha perikanan darat, yaitu usaha memelihara ikan perairan darat dengan cara membuat kolam

3. Peternakan

Lampiran 8. Lembar Kerja Kelompok Ahli

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : UPT.SPF.SD.INP.GALANGAN KAPAL IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : Ahli I

Anggota : Riky

1. aKifah nayla saputri
2. AL-QaOLan syakila
3. muh FATIR NUDJINSSAH
4. MAULANI

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dgn bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertanian dan tuliskan hasil dari pertanian.
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perkebunan dan tuliskan hasil dari perkebunan
3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamur

Jawab!

1. Hasil pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, ubi, dan palawijaya.
2. Perkebunan merupakan usaha penanaman lahan dengan tanaman - tanaman keras
3. Pertanian

1

P600

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : UPT.SPF.SD.INP.GALANGAN KAPAL IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 3

Anggota :

1. Izana Zalsabira
2. Salsa DWP apriliya
3. AgNa Dita Rumodh
4. Nur Indah humaira.s.
5. PRINDA

Petunjuk:

4. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
5. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
6. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu
7. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dgn bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang kehutanan dan tuliskan hasil dari kehutanan
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertambangan dan tuliskan hasil dari pertambangan
3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu

Jawab:

1. Hasil usaha kehutanan antara lain Kayu, rotan, damar, dan kemenyan. Usaha kehutanan juga penting untuk menjaga keseimbangan alam.
2. Usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia. contoh hasil barang tambang antara lain emas, minyak bumi dan batu bara.
3. Pertambangan

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : UPT.SPF.SD.INP.GALANGAN KAPAL IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 4

Anggota :

1. ST. UUL Azmi Al-Qadei

2. NUR OUSA Ramadani anbar

3. Annisa

4. Maysa

S.) ARYA

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
2. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
3. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu
4. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dgn bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perindustrian dan tuliskan hasil dari perindustrian
2. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perdagangan dan tuliskan hasil dari perdagangan
3. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu

Jawaban

1. barang menjadi pakaiannya.
2. membeli barang dari luar negeri
3. perindustrian
- 4.

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Sekolah : UPT.SPF.SD.INP.GALANGAN KAPAL IV

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V/2 (dua)

Kelompok : ahli 5

Anggota :

1. asis
2. Chandra
3. NAJWA
4. ABJULIAN

Petunjuk:

5. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
6. Diskusikanlah dengan kelompokmu tentang materi yang telah dibaca!
7. Catat informasi sebanyak-banyaknya berdasarkan hasil diskusi dengan temanmu
8. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dgn bacaan dan hasil diskusimu.

Soal :

1. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang jasa dan tuliskan

contohnya ~~usaha jasa adalah~~ usaha menyediakan **JASA BUKAN PRODUK**
~~Benda untuk mendeskripsikan keuntungan atau laba-laba~~

2. Temukanlah kembali salah satu gambar kegiatan ekonomi dengan

~~tukang cukur~~
menyusun *puzzle* yang ada di atas mejamu

LEMBAR KERJA KELAS KONTROL**Sekolah : UPT.SPF.SD.INP.GALANGAN KAPAL II****Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial****Kelas/Semester : V/2 (dua)****Nama : Efan**

P.S.P.

Petunjuk:

1. Bacalah materi yang telah dibagikan oleh gurumu dengan seksama!
2. Tulislah jawaban dari pertanyaan yang ada dalam LKS sesuai dengan bacaan

Soal :

1. Tuliskann pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertanian dan tuliskan hasil dari pertanian.
2. Tuliskann pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perkebunan dan tuliskan hasil dari perkebun.
3. Tuliskann pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang peternakan dan tuliskan hasil dari peternakan
4. Tuliskann pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perikanan dan tuliskan hasil dari perikanan.
5. Tuliskann pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang kehutanan dan tuliskan hasil dari kehutanan
6. Tuliskann pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang pertambangan dan tuliskan hasil dari pertambangan

1. Usaha pertanian merupakan usaha yang paling banyak ditemukan dalam masyarakat Indonesia. Hal ini sesuai dengan keadaan alam Indonesia sebagai negara agraris. Hasil peternakan Indonesia antara lain padi, jagung, ubi, dan palawija
2. Perkebunan merupakan usaha penanaman lahan dengan tanaman peras.
3. Peternakan adalah usaha memelihara binatang yang diambil manfaatnya. Usaha peternakan dapat menjadi tiga yaitu peternakan hewan besar sapi kerbau dan kuda boma kelinci
4. Usaha perikanan dalam hal ini adalah usaha perikanan air tawar dan perikanan air laut

usaha memelihara

7. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perindustrian dan tuliskan hasil dari perindustrian
8. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang perdagangan dan tuliskan hasil dari perdagangan
9. Tuliskan pengertian kegiatan ekonomi dalam bidang jasa dan tuliskan contohnya

7. benang menjadi pakaian, pengolahan ikan menjadi ikan kaleng, dan karet menjadi ban

8. usaha mengirim dan menjual barang keluar negeri, impor adalah usaha memasukkan dan membeli barang dari luar negeri

9. kegiatan ekonomi yang berhubungan dengan jasa bergerak dengan melayani masyarakat