

# KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW BERBANTUAN LKS DALAM MATA PELAJARAN IPS

**Mega Wahyuningsih**

Sekolah Dasar Negeri 02 Medani Pati

MegaWahyuningsih@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman materi yang disampaikan guru, kurangnya variasi guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, dan hasil belajar masih di bawah KKM. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Jigsaw berbantuan LKS pada materi Menghargai Perjuangan Kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Pleburan 03 Semarang dilihat pada ketuntasan belajar dan hasil belajar.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk True Eksperimental Design dengan desain desain Pre test – Post test Kontrol Design. Populasi penelitian adalah 40 siswa kelas VA dan VB siswa SDN Pleburan 03 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Jigsaw berbantuan LKS efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil analisis akhir dengan menggunakan Uji t-test didapatkan  $t_{hitung} = 3,218$   $t_{tabel} = 2,021$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 1 = 39$  dan  $\alpha = 5\%$ . Sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $3,218 > 2,021$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal itu terbukti dengan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar kelas kontrol. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,25, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 75,75 dan ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen sebesar 95% sedangkan ketuntasan belajar kelas kontrol 90%

**Kata Kunci:** Keefektifan, Jigsaw

## **Abstract**

*The background of this research is the low learning result of IPS lesson. It is caused by the lack of students' understanding on the material delivered by the teacher, teacher variations on learning process in classroom, and the learning result still under Minimum Completeness Criteria (KKM). The aim to be achieved in this research is to find out the effectiveness of Jigsaw learning model assisted by LKS in material Respecting the Struggle of Indonesian Independence in SDN Pleburan 03 Semarang seen by the completeness of learning and learning result.*

*This research using quantitative in form True Experimental Design with Pre test - Post test Design Control. The population of the study was 40 students of VA and VB classes in SDN Pleburan 03 Semarang.*

*The results showed that the jigsaw learning model assisted by LKS is effective on student learning outcomes. This is proved by the results of the final analysis using the t-test Test obtained  $t = 3.218$   $t$  table = 2.021 with  $dk_{n_1 + n_2 - 1} = 39$  and  $\alpha = 5\%$ . So that  $t$  count >  $t$  table is  $3,218 > 2,021$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This is proved by the average value and completeness of the experimental class learning better than the average value and completeness of learning the control class. Where the average value of the experimental class is 83.25, while the average value of the control class is 75.75 and the classical learning completeness of the experimental class is 95% while the completeness of the control class is 90%.*

**Key Word:** *Efectivity, Jigsaw*

## A. PENDAHULUAN

Guru dalam proses belajar mengajar mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa.<sup>1</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada SDN Pleburan 03 Semarang terdapat banyak sekali masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS, hal tersebut diperoleh dari hasil observasi dari guru kelas V yang menyatakan bahwa kurangnya pemahaman materi yang disampaikan guru, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar, siswa terkesan pasif dan membosankan, dan minimnya penggunaan bahan

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2013, hlm. 97

ajar LKS (Lembar Kerja Siswa). Guru juga masih menggunakan model ceramah, sehingga siswa terlihat pasif dan membosankan, ini terlihat ketika guru menyampaikan materi IPS, siswa terkesan ramai sendiri, menjaili teman, bosan dan mengantuk dan pada akhirnya siswa tidak mampu menyerap apa yang disampaikan oleh guru dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan alternatif yang dapat dipilih oleh guru untuk diterapkan dalam proses belajar-mengajar,<sup>2</sup> termasuk dalam mata pelajaran IPS. Namun kenyataannya ketika guru mengajar IPS masih menggunakan model ceramah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Permasalahan mendasar yang ditemui pada lokasi penelitian adalah nilai rata-rata mata pelajaran IPS masih di bawah KKM. Agar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS hasil belajar dapat mencapai KKM serta tidak membosankan maka dalam proses pembelajaran guru diharapkan memiliki berbagai model pembelajaran yang tepat agar tercipta pembelajaran yang efektif dan berpusat pada siswa. Pada pemilihan model pembelajaran didasarkan bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan dan taraf berpikir yang berbeda-beda, sehingga guru harus menyesuaikan sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa agar pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan yang akan ditempuh.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Jigsaw berbantu LKS terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

---

<sup>2</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.2014, hlm 143

materi Menghargai Perjuangan Kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Pleburan 03 Semarang.

## B. LANDASAN TEORI

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>3</sup> Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Proses belajar yang dilalui siswa akan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar. Ditinjau dari segi-segi yang diharapkan dari suatu pengajaran atau instruksi, kemampuan itu perlu dibedakan karena kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia dan juga karena kondisi-kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan itu berbeda.<sup>4</sup>

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan

---

<sup>3</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2013, hlm. 2

<sup>4</sup> Gagne dalam Ratna Wlilis Dahar, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Penerbit Erlangga, 2011, hlm.118

pengelolaan kelas.<sup>5</sup> Model pembelajaran diartikan pula sebagai suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum. Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw materi yang dipelajari biasanya berbentuk narasi tertulis dan tujuan pembelajarannya lebih diutamakan untuk penguasaan konsep daripada penguasaan kemampuan. Pengajaran materi Jigsaw biasanya berupa sebuah bab, narasi, atau deskripsi yang sesuai. Para siswa bekerja dalam sebuah tim yang heterogen, diberikan tugas membaca, memahami, mendiskusikan, dan menyampaikan materi kepada rekan yang lain.

Model pembelajaran jigsaw memungkinkan guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif, yang terdiri atas empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen atau subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari tiap-tiap kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri atas dua atau tiga

---

<sup>5</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.2013, hlm.51

orang.<sup>6</sup> Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang)
- 2) Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa subbab.
- 3) Setiap anggota kelompok membaca subbab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
- 4) Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari subbab yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
- 5) Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
- 6) Setiap pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenai tagihan berupa kuis individu. Setiap pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

Persyaratan lain yang harus dipersiapkan guru antara lain: (1) bahan kuis; (2) lembar kerja siswa (LKS); dan (3) rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP). System evaluasi pada Jigsaw sama dengan system evaluasi tipe STAD, yaitu pemberian skor nilai baik secara individual maupun kelompok.<sup>7</sup>

Penelitian ini selain menggunakan model pembelajaran jigsaw pada mata pelajaran IPS juga menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam proses pembelajaran. Penggunaan LKS tentunya

---

<sup>6</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV.Pustaka Setia, 2011, hlm.92

<sup>7</sup> Trianto Ibnu Badae al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014, hlm. 124

dilakukan untuk lebih mempermudah pelaksanaan model pembelajaran jigsaw dan lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan pengertian dan tujuan IPS tersebut, maka perlu adanya pola pembelajaran yang digunakan guru baik dalam bentuk model, metode, strategi pembelajaran agar pembelajaran IPS dapat mengantarkan siswa dalam mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan ketrampilan dasar untuk menjadi manusia sosial yang baik.

Pada pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu rumpun ilmu social. Pengembangan pembelajaran terpadu, dalam hal ini, dapat mengambil suatu topic dari suatu cabang ilmu tertentu kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain. Topik/tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Bisa membentuk permasalahan yang dapat dilihat dan dipecahkan dari berbagai disiplin atau sudut pandang, contohnya banjir, pemukiman kumuh, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, revolusi yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial.

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum, LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan

Rencana Pembelajaran (RPP). Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa lembaran kertas yang berupa informasi maupun soal-soal (pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa). LKS sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, baik dipergunakan dalam strategi heuristik maupun strategi ekspositorik. Dalam strategi heuristik, LKS dipakai dalam penerapan metode terbimbing, sedangkan strategi ekspositorik, LKS dipakai untuk memberikan latihan pengembangan.<sup>8</sup>

LKS ini sebaiknya dirancang oleh guru sesuai dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajarannya. LKS dalam kegiatan belajar mengajar dapat dimanfaatkan pada tahap penanaman konsep (menyampaikan konsep baru) atau pada tahap pemahaman konsep (tahap lanjutan dari penanaman konsep) karena LKS dirancang untuk membimbing siswa dalam mempelajari topic. Pada tahap pemahaman konsep, LKS dimanfaatkan untuk mempelajari pengetahuan tentang topic yang telah dipelajari, yaitu penanaman konsep. LKS yang digunakan siswa harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dikerjakan dengan baik dan dapat memotivasi belajar siswa. Menurut Tim Penatar Provinsi Dati I Jawa Tengah, hal-hal yang diperlukan dalam penyusunan LKS adalah:

- 1) Berdasarkan GBPP berlaku, AMP, buku pegangan siswa (buku paket)
- 2) Mengutamakan bahan yang penting
- 3) Menyesuaikan tingkat kematangan berpikir siswa

Menurut Pandoyo, kelebihan dari pengguna LKS adalah:

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar

---

<sup>8</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV.Pustaka Setia, 2011, hlm.74

- 2) Mendorong siswa mampu bekerja sendiri
- 3) Membimbing siswa secara baik ke arah pengembangan konsep.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya.<sup>9</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran Jigsaw berbantu LKS terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi Menghargai Perjuangan Kemerdekaan Indonesia.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Keefektifan model pembelajaran Jigsaw berbantu LKS siswa kelas V SDN Pleburan 03 Semarang.

Variabel terikat atau dependen (Y) dalam penelitian ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Pleburan 03 Semarang.

Desain atau rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan True-Eksperimen Design dengan jenis Pre-test Posttest design. Pada desain ini terdiri dari 2 kelas, satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes untuk mengetahui

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011, hlm.107

seberapa besar memahami materi yang telah diajarkan. Tes dilakukan dengan soal tes yang sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Pleburan 03 Semarang. Secara keseluruhan, populasi terdiri dari Jumlah 40 yang terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas VA sebanyak 20 siswa yang menjadi kelas kontrol, kelas VB sebanyak 20 siswa yang akan menjadi kelas eksperimen. Sampel penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas kontrol, kelas VB sebagai kelas eksperimen. Kemudian untuk kelas V SDN Rejosari 01 Semarang sebagai uji coba instrumen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, dokumentasi dan observasi. Teknik pengumpulan data tersebut digunakan untuk melihat efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan LKS terhadap hasil belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran IPS materi Menghargai Perjuangan Kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Pleburan 03 Semarang.

#### **D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengujicobakan soal sebagai instrument yang akan digunakan dalam penelitian, kemudian menghitung validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Setelah itu peneliti memberikan soal pre-test dan post-test digunakan untuk menilai pengetahuan siswa. Pre-test diberikan sebelum diadakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sedangkan post-test diberikan setelah diadakan pembelajaran dengan tujuan untuk

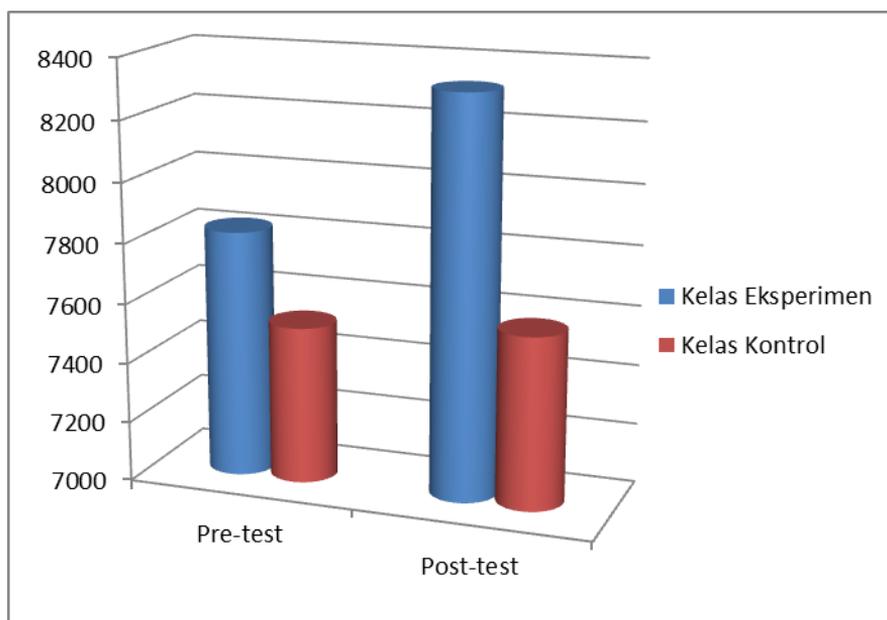
mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa dalam memahami materi. Adapun analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Data Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen Pre-Test	Kelas Kontrol Pre-Test	Kelas Eksperimen Post-Test	Kelas Kontrol Post-Test
Jumlah	1565	1505	1665	1515
Rata-Rata	78,25	75,25	83,25	75,75

Pada tabel 1 tersebut menjelaskan bahwa kemampuan memahami materi antar pre-test dan post-test diperoleh saat pembelajaran. Jumlah keseluruhan nilai pre-test pada kelas eksperimen 1565 dan jumlah keseluruhan nilai pre-test pada kelas kontrol 1505. Sedangkan jumlah post-test pada kelas eksperimen 8325 dan jumlah post-test kelas kontrol 7575. Rata-rata pre-test kelas eksperimen 78,25, sedangkan rata-rata pre-test kelas kontrol 75,25. Rata-rata post-test kelas eksperimen 83,25, sedangkan rata-rata post-test kelas kontrol 75,75.

Berdasarkan pemerolehan data diatas dapat dilihat berdasarkan kategori rata-rata nilai pre-test dan post-test hasil belajar mata pelajaran IPS materi Menghargai Perjuangan Kemerdekaan Indonesia yaitu sebagai berikut:



Gambar 1 Histogram nilai Pre-test dan Post-test

Hasil belajar pada penelitian ini mengalami peningkatan yaitu hasil belajar IPS dalam pembelajaran dengan model Jigsaw berbantu LKS dapat mencapai rata-rata kelas eksperimen nilai pre-test 83,25 dan rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol 75,75. Hasil tersebut didukung oleh hasil analisis statistik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw berbantu LKS dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran. Perbedaan hasil dapat dilihat dari kondisi akhir dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan dibuktikan hasil uji t-test dan hasil ketuntasan belajar individu maupun klasikal. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen menggunakan model jigsaw berbantu LKS yaitu 83,25 lebih besar dari kelas kontrol yang tanpa menggunakan model yaitu 75,75 artinya terbukti efektif model pembelajaran Jigsaw berbantu LKS dalam mata

pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pleburan 03 Semarang.

Pada pembelajaran Jigsaw berbantuan LKS siswa dapat saling berinteraksi dengan teman kelompok dan teman kelompok lain dalam mencari solusi permasalahan yang harus didiskusikan. Akan tetapi pada pembelajaran tersebut siswa diberikan LKS untuk membantu siswa dalam berdiskusi. Siswa senang dalam pembelajaran karena diberikan LKS secara individu, dan pada saat kerja kelompok siswa antusias dalam berdiskusi.

Dalam pembelajaran menggunakan model Jigsaw berbantu LKS Siswa-siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas operatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya; (b) merencanakan cara mengajar subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu siswa tersebut kembali lagi kepada kelompok masing-masing sebagai “ahli” dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temanya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Dengan demikian seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Oleh karena itu setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

Pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model Jigsaw berbantuan LKS menunjukkan hasil yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti pada saat penelitian berlangsung tampak siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Juga nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model jigsaw berbantu LKS yaitu 83,25 lebih besar dari kelas kontrol yang tanpa menggunakan metode ceramah yaitu 75,75, juga banyak

siswa yang ingin maju menjelaskan hasil diskusinya karena terhitung paham dengan materi tersebut, dan siswa mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat karena siswa bisa memahami tugas yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode ceramah menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Pembelajaran tersebut kurang memotivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dalam proses belajar berkurang karena kegiatan belajar mengajar terpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru tanpa ada kegiatan mendukung dalam menyampaikan materi. Siswa hanyalah sebagai penerima materi sehingga materi sulit dipahami siswa dan mudah dilupakan. Sumber belajar dari buku yang isinya belum tentu bisa dicerna oleh siswa secara langsung. Maka secara keseluruhan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw berbantuan LKS lebih baik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **E. SIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantuan LKS terhadap hasil belajar siswa SDN Pleburan 03 Semarang. Hal ini menunjukkan pada perubahan nilai rata-rata Pre-tes ke Post-test pada kelas eksperimen lebih signifikan dari pada perubahan nilai rata-rata Pre-tes ke Post-test di kelas kontrol. Hal ini terbukti dengan hasil analisis akhir dengan menggunakan Uji t-test didapatkan  $t_{hitung} = 3,218$   $t_{tabel} = 2,021$  dengan  $dk_{n_1+n_2-1} = 39$  dan  $\alpha = 5\%$ . Sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $3,218 > 2,021$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

diterima. Hal itu terbukti dengan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar kelas kontrol. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,25, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 75,75 dan ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen sebesar 95% sedangkan ketuntasan belajar kelas kontrol 90%.

## DAFTAR PUSTAKA

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV.Pustaka Setia, 2011.

Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Penerbit Erlangga, 2011.

Sapriya, *Pendidikan IPS*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2014.

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2011.

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013.

Trianto Ibnu Badae al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.