



Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Siswa Kelas V SD GMIM III Tomohon

Fransisca G. Palendeng^{*1}, Amiana M. Mogot², Magdalena Kaunang³, Fransisca Korompis⁴, Yusak Ratunguri⁵

Program Studi PGSD Universitas Negeri Manado

*Email: fransiscakorompis@unima.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 24 Februari 2022

Direvisi: 28 Februari 2022

Dipublikasikan: Maret 2022

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.6320162

Abstract:

This study aims to improve learning outcomes and improve teaching and learning activities in science learning about the force of gravity. For this purpose, the researchers studied more deeply about the application of the Jigsaw model in gravity science subjects to improve learning outcomes for fifth grade students of SD GMIM III Tomohon. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, consisting of 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. data collection through observation sheets and tests. This research is said to be successful if it reaches the success indicator with 80% completeness. Student learning outcomes in science subjects on the gravity force material, have increased after being implemented using the Jigsaw learning model. In the first cycle the results achieved were 58% and in the second cycle the results were 86%. So in conclusion, with the application of the Jigsaw model, there was an increase in the learning outcomes of fifth graders at SD GMIM III Tomohon.

Keywords: *Jigsaw, Science Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik dan buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Kesadaran untuk memperoleh pendidikan diharapkan menjadi milik tiap individu agar muncul generasi penerus bangsa yang

berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dan siswa, dua hal berbeda tetapi membentuk satu kesatuan. Agar pelaksanaan pengajaran berjalan efisien dan efektif maka diperlukan perencanaan secara sistematis dengan proses belajar mengajar yang jelas. "Pengajaran akan lebih efektif apabila

objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat diperagakan secara realitas menyerupai keadaan yang sebenarnya "(Sudjana dan Rivai, 2000: 9).

Pembelajaran sains menjadi sangat menarik dan mampu meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran. Siswa bisa mengekspresikan pengetahuan dan ketrampilannya sehingga hasil belajar yang diperoleh Siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), jumlah presentase yang di capai pada kriteria ketuntasan minimal 80%.

Pembelajaran yang terpusat pada guru (*teacher center*) berdampak pada kurangnya motivasi siswa untuk belajar bahkan membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa atau siswa sehingga ia mau melakukan belajar. Untuk menghilangkan kebosanan tersebut maka guru diharapkan dapat membuat berbagai variasi dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan maka tak dapat dipungkiri bahwa pendidikan dasar merupakan salah satu sarana dalam pengembangan kehidupan anak didik. Sekolah dasar sebagai pengalaman pertama pendidikan harus mampu membekali lulusan-lulusannya dengan dasar kemampuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sains. Dalam kehidupan manusia khususnya dibidang pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dapat menciptakan wawasan yang lebih luas untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan dapat meningkatkan kemampuan siswa yang didasarkan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Karena pendidikan Sekolah Dasar (SD) menekankan bagaimana memfasilitasi belajar siswa untuk berpikir kreatif agar

memiliki kompetensi untuk bekerja sama, memahami potensi diri, meningkatkan kinerja dan berkomunikasi secara efektif dalam setiap pemecahan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembelajaran di SD tidak hanya bertujuan untuk pemahaman pengetahuan saja, tetapi juga kemampuan untuk memecahkan permasalahan yang kompleks.

Penggunaan model pembelajaran jigsaw juga memiliki peran terhadap hasil belajar, karena tanpa menggunakan pembelajaran model pembelajaran jigsaw proses belajar tidak akan berjalan secara optimal. Selain itu, model pembelajaran jigsaw dapat dilihat sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, terutama pada pelajaran sains di Sekolah Dasar. Pengembangan potensi pada peningkatan hasil belajar siswa terhadap pelajaran sains terkadang ada permasalahan yang dihadapi siswa, karena sebagian besar siswa menganggap pelajaran sains sebagai pelajaran yang sangat sulit, sehingga siswa menjadi malas belajar. Permasalahan tersebut dapat bersifat Internal yaitu berasal dari individu itu sendiri, dan dapat bersifat eksternal yaitu terletak pada lingkungan individu, baik lingkungan makro (kebudayaan, masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, sekolah, teman sebaya). Pentingnya motivasi belajar merupakan tolak ukur dari hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi tentunya akan mengarahkan aktivitas belajarnya pada kegiatan-kegiatan yang bertujuan. Untuk itu guru perlu memotivasi siswa sehingga siswa memiliki semangat atau gairah dalam belajar. Bila hal ini sudah terjadi maka proses belajar siswa tentunya akan lebih baik.

Penggunaan model pembelajaran jigsaw juga memiliki peran terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki hasil belajar belajar yang tinggi tentunya dengan senang hati dan cenderung memberikan perhatian yang besar dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan dan

menyediakan waktu untuk mengulang atau mencari informasi yang dapat mendukung proses belajarnya di sekolah. Selain itu siswa yang memiliki hasil belajar yang baik ditandai dengan perasaan puas dalam melakukan pekerjaan walaupun mengalami kegagalan. Selain faktor interen yang telah dikemukakan di atas tidak kalah pentingnya faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa adalah faktor eksteren. Faktor eksteren adalah faktor yang bersumber dari luar diri Siswa seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat turut menunjang mereka dalam meningkatkan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari

Penggunaan model pembelajaran jigsaw dapat membantu siswa dalam membentuk pengalaman langsung (*active experience*) karena siswa dapat mengalami secara langsung tentang objek yang diamati, sehingga proses belajar berjalan efektif sebab semua indera ikut teribat dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan model pembelajaran jigsaw dapat berfungsi untuk memanipulatif yang didasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki siswa. Sehingga Siswa dapat dengan mudah memahami isi pesan yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata.

Pembelajaran sains di kelas V SD bertujuan agar Siswa memiliki kemampuan yang maksimal dan sangat dipengaruhi oleh keaktifan guru yang mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Dan pengaruh penggunaan model pembelajaran *jigsaw* itu berdampak pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada diri siswa. Pelajaran sains merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga memperoleh pemahaman tentang alam sekitar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, komponen bahan belajar dapat disajikan secara terpadu atau difokuskan pada salah satu komponen. Namun kemampuan memahami siswa yang baik dan benar di dalam kelas masih kurang, untuk mengatasi masalah tersebut, dengan menciptakan

suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, salah satu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini sangat cocok dalam pembelajaran sains pada siswa kelas V SD GMIM III Tomohon

Keunggulan dari metode ini guru berperan sebagai pendamping, penolong dan mengarahkan siswa dalam mempelajari materi pada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya. Namun untuk siswa dapat melatihnya agar lebih aktif dalam berinteraksi dengan kelompoknya serta adanya pemerataan penguasaan materi yang dapat dicapai dengan waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di SD GMIM III Tomohon, ketika guru menjelaskan pelajaran, hampir semua siswa yang ada di dalam kelas mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar, antara lain (1) Dalam proses pembelajaran berlangsung dan ketika guru menjelaskan, hal yang timbul pada siswa adalah kebosanan. (2) Siswa sulit memahami penjelasan yang diberikan guru sehingga siswa cenderung lebih senang menyontek dibandingkan mencari tahu sendiri jawaban dari soal yang diberikan sehingga hasil belajar siswa rendah. (3). Guru kebanyakan tidak pernah menggunakan model pembelajaran/metode pembelajaran yang Kreatif.

Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, dari 17 siswa hanya 6 siswa (35,30%) yang hasil belajarnya tuntas mencapai KKM yaitu 80% sedangkan 11 siswa (64,70%) belum tuntas mencapai KKM. itulah yang menjadi dasar peneliti memilih judul Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD GMIM III Tomohon.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar sains pada siswa di kelas V SD GMIM III Tomohon? Tujuan penelitian ini

untuk meningkatkan hasil belajar sains pada siswa dengan penerapan model pembelajaran jigsaw pada siswa di kelas V SD GMIM III Tomohon.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Kooperatif Model Numbered Head Together

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5-6 orang. Menurut Slavin (1985) dalam Isjoni (2007:17). Sedangkan Eggen dan Kauchak (1996:279) dalam Trianto (2007:42) mengatakan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Arends (Arikunto 2007: 134) model pembelajaran jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran Kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas bagian materi

belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya".

Jadi model pembelajaran Jigsaw dideskripsikan sebagai strategi pembelajaran dimana siswa di kelompokkan, untuk belajar bersama-sama saling berbagi pengetahuan, ide, menyangah, memberi umpan balik dan mengajar rekan dalam memecahkan masalah. Aktifitas tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan lebih bermakna.

Dalam rangka penerapan suatu model pembelajaran, langkahlangkah atau prosedur penerapan suatu model haruslah diperhatikan agar penerapan model pembelajaran dapat diterapkan secara utuh dan benar.

Model Pembelajaran Jigsaw (Model Tim Ahli) menurut Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, dan Snapp 1978: 152, dalam (Rusman 2012:220). Mengemukakan langkah-langkah Model Pembelajaran Jigsaw sebagai berikut.

1. Siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda,
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan,
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka,
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh,
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi,
7. Guru memberi evaluasi,
8. Penutup

Pemelajaran Berbasis Sains

Menurut Siatatava, (2013:52), pendekatan sains adalah suatu pengkajian pendidikan untuk menelaah dan memecahkan masalah-masalah pendidikan dengan menggunakan disiplin ilmu tertentu sebagai dasarnya. Cara kerja pendekatan sains dalam pendidikan adalah menggunakan prinsip-prinsip dan metode kerja ilmiah yang ketat, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif, sehingga ilmu pendidikan dapat menjadi bagian yang lebih detail dan mendalam. Dengan demikian, pembelajaran berbasis sains adalah proses transfer ilmu dua arah antara guru dan siswa dengan metode tertentu. Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih kreatif, dan peserta didikpun lebih aktif dalam proses belajar.

Hasil Belajar

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik dan sebaliknya bila tidak belajar responnya menurun. Sedangkan menurut Gagne belajar adalah seperangkat kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan, informasi, menjadi kapasitas baru (Dimiyati, 2002 :10). Sedangkan menurut kamus umum bahasa Indonesia belajar diartikan berusaha (berlatih dsb) supaya mendapat/ memperoleh suatu kepandaian atau ilmu (Purwadarminta, 109).

Belajar dalam penelitian ini diartikan segala usaha yang diberikan oleh guru agar mendapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya dalam hal ini adalah pelajaran IPS.

Pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah sama saja dengan latihan, sehingga hasil-hasil belajar akan tampak dalam keterampilan-keterampilan tertentu sebagai hasil latihan. Untuk banyak memperoleh kemajuan seseorang harus dilatih dalam berbagai aspek tingkah laku sehingga diperoleh suatu pola tingkah laku yang otomatis.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian orang adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian pengajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental hasil. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajar dan dampak pengiring. Dampak pengajar adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan dalam meloncat setelah latihan, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar. Mudjiono dan Dimiyati (2006:3-4).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau tingkah laku seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya baik yang berupa pengetahuan keterampilan motorik atau penguasaan nilai-nilai (sikap). Udin Winatputra (1997:25).

Dari pendapat ahli diatas, maka pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai nilai yang diperoleh siswa dari hasil pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah mengikuti proses belajar mengajar untuk selang waktu tertentu, misalnya satu semester.

Kriteria Hasil belajar dan pembelajaran merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa, sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart (1988) dalam Zainal Aqib (2006:31) tahapan sebagai berikut: 1. Tahap persiapan/perencanaan, 2. Tahap pelaksanaan/tindakan, 3. Tahap observasi/pengamatan, 4. Refleksi.

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIM III Tomohon. Dengan jumlah siswa 17 orang.

Teknik pengumpulan data dalam observasi ini yaitu menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar yang di capai siswa. Peningkatan kemampuan dan ketrampilan dalam pelaksanaan pembelajaran serta pencapaian hasil belajar.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan pada setiap akhir tindakan pada setiap siklus. Data analisis dengan perhitungan persentase hasil belajar yang dicapai siswa. Peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian belajar pada setiap siklus dengan menggunakan rumus :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Dimana

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

Setelah dilakukan perhitungan terhadap prosentase ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa, maka selanjutnya dilihat apabila ketuntasan belajar secara klasikal > 80 % maka suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajarnya. (Trianto, 2008: 1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus I

Pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I adalah:

$$\begin{aligned} KB &= \frac{T}{Tt} \times 100\% \\ &= \frac{980}{1700} \times 100\% \\ &= \frac{98000}{1700} \\ &= 58\% \end{aligned}$$

Jadi, persentase pencapaian siklus I adalah 58 %.

Ini berarti bahwa proses pembelajaran tentang gaya gravitasi dengan model pembelajaran jigsaw. belum berhasil karena belum mencapai kriteria ketuntasan 80 % sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I serta mempertahankan keberhasilan pada siklus II ini maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan siklus II yaitu :

- 1) Lebih intensif dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan dan yang sutra bermain.
- 2) Memberi penguatan dan penghargaan agar siswa lebih termotivasi lagi.
- 3) Menjelaskan kembali kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami
- 4) Lebih mantap lagi dalam menerapkan konsep materi pelajaran.

Hasil Siklus II

Pencapaian hasil belajar siswa pada siklus II adalah :

$$\begin{aligned} KB &= \frac{T}{Tt} \times 100\% \\ &= \frac{1460}{1700} \times 100\% \\ &= \frac{146000}{1700} \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Jadi persentase pencapaian pada siklus II ini adalah 86 %.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), persentase ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 58% menjadi 86 %.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran sains khususnya dalam materi gaya gravitasi sudah berhasil dan sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta tidak perlu lagi peneliti melanjutkan ke siklus yang ke-III.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Melalui hasil observasi terlihat jelas bahwa pada perkembangan aktivitas guru dan siswa berkembang kearah yang lebih baik. Dalam siklus I, kendala pada pertemuan pertama masih tetap terulang, yaitu siswa belum mampu bekerja sama, siswa yang lambat dalam memahami dan menguasai materi yang sedang dijelaskan Oleh guru, masih ada siswa yang sedang bercakap-cakap pada saat guru menyajikan materi, serta masih ada beberapa siswa yang pada saat belajar masih bermain-main. Sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh guru belum optimal.

Pada pertemuan siklus II, keaktifan siswa dalam belajar sudah lebih berkembang dengan baik. siswa sudah aktif bekerja sama, tidak lagi ditemukan siswa yang sedang bermain-main pada saat guru menjelaskan materi, siswa dengan secara berebutan memberikan pertanyaan kepada guru apabila ada hal-hal yang belum mereka mengerti dan pahami dengan benar. Sehingga terlihat hasil belajar yang dicapai pada siklus II ini lebih meningkat dari hasil siklus I.

Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model Jigsaw dikelas V SD GMIM III Tomohon, maka kemampuan siswa dalam memahami materi gaya gravitasi adalah memuaskan. Karena dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Dari analisis data hasil tes diatas, terlihat pada siklus I ketuntasan daya serap belajar siswa mencapai 58 % yang berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 80 % karena masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah 80. Jadi penelitian ini dilanjutkan pada tindakan siklus ke II. Pada siklus II untuk daya serap siswa belajar secara individu telah bertambah hingga mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal 80 %. Artinya telah mencapai peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan 86 %, sehingga penelitian ini telah berhasil dengan baik dan memuaskan dan penelitian ini tidak dilanjutkan lagi ke siklus ke tiga.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD GMIM III Tomohon dan pembahasan yang ada, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar sains tentang gaya gravitasi pada siswa kelas V SD GMIM III Tomohon. Hal ini dapat dilihat pada hasil siklus I 58% dan di siklus II 86%.
2. Penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat menarik minat belajar siswa dengan anggota kelompoknya sehingga terjalin rasa sosial yang baik.
3. Model Jigsaw ini dapat membuat siswa lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat.

Saran

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar khususnya saat penelitian di kelas V SD GMIM III Tomohon, peneliti menyarankan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi siswa, penerapan pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan memahami, menguasai materi serta menghasilkan siswa

- yang bisa bekerja sama dengan siswa lainnya. Juga memberi kesempatan untuk mencintai pelajaran IPA terlebih mendorong minat belajar dan kemampuan berfikir yang kritis.
2. Bagi guru, dalam pelaksanaan pembelajarn IPA materi gaya gravitasi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw, membuat variasi baru dalam kegiatan dalam kelas sehingga menarik minat siswa dan kehadiran guru dalam kelas dinanti-nantikan siswa.
 3. Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang baik dan berguna bagi sekolah itu sendiri dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran IPA.

- Sitiatava R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2000. *Media Pembelajaran*. Bandung Sinar Baru Algesindo.
- Sumanto dkk. 2007. *Silabus Sains, Pengetahuan Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Trianto. 2008. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York McGraw-Hill Companies, Inc.
- Arikunto. 2007. *Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arosan, Blaney, Stephen, Sikes, dan Snapp Rusman 2012. *Model Pembelajaran Jigsaw*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Jakarta: Yrama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gordon dkk. 2007. *IPA SD Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim dkk, 2006. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: PSMS UNESA.
- Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogiakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada