

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V PADA SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT

I Ketut Kesnajaya, Nyoman Dantes, Gede Rasben Dantes

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {ketut.kenajaya,dantes,rasben.dantes}@pasca.undikhsa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *The Posttest-Only Control-Group Desain*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 3 Tianyar Barat yang berjumlah 50 siswa. Sebanyak 50 siswa dipilih sebagai sampel yang ditentukan dengan teknik *group random sampling*. Data motivasi belajar dikumpulkan dengan kuesioner dan hasil belajar menggunakan tes pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA (multivariat Analysis of Variance) berbantuan SPSS 17.00 *for windows*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, terdapat perbedaan secara signifikan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat. *Kedua*, terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat. *Ketiga*, Secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat.

Kata kunci: hasil belajar IPA, motivasi belajar, dan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Abstract

Aims of this research is to investigate the effect of jigsaw cooperative learning towards learning motivation and student's learning result in science. This is a quasi-experimental research using *Posttest-Only Control-Group Design*. Research population was the entire fifth grade students public elementary school 3 West Tianyar which were 50 students. Fifty students were selected as research samples who determined by using *random sampling*. Learning motivation data were collected using questionnaire and learning result data were obtained using multiple choices test. Data were analyzed using MANOVA (Multivariate Analysis of Variance) assisted by SPSS *for windows*. Research results show that: *First*, there is a difference in learning motivation between students who learned using jigsaw cooperative learning with students who learned using conventional learning model. *Second*, there is a difference in science learning result between students who learned using jigsaw cooperative learning model with students who learned using conventional learning model. *Third*, there is a simultaneous difference in learning motivation and science learning result between students who followed learning using jigsaw cooperative learning with students who followed conventional learning model.

Keywords: jigsaw cooperative learning, science learning result

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bimbingan secara sadar dari pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya manusia yang memiliki kepribadian yang utama dan ideal. Pendidikan adalah proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental yang menyangkut: daya pikir (intelektual) maupun daya rasa (emosi) manusia. Pendidikan sebagai semua perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan dan ketrampilannya kepada generasi muda, sebagai usaha menyiapkan generasi muda agar dapat memahami fungsi hidupnya baik jasmani maupun rohani. (Poerwakawatja, 2001 : 13)

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha dari manusia dewasa yang telah sadar akan kemanusiaannya dalam membimbing, melatih, mengajar dan menanamkan nilai-nilai dan dasar-dasar pandangan hidup kepada generasi muda, agar nantinya menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia, sesuai dengan sifat hakiki dan ciri-ciri kemanusiaannya.

Dalam Undang-undang Sisdiknas tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu, pendidikan sebagai salah satu perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat dengan perkembangan sudah seharusnya sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam pengertian perbaikan pada semua tingkatan perlu dilakukan terus menerus untukantisipasi berbagai kepentingan di masa depan.

Pendidikan formal menjadi wahana strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, Sekolah Dasar sebagai salah satu institusi pendidikan formal diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan sumber

daya manusia melalui pelajaran yang diajarkan

Akan tetapi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa perlu mendapat perhatian dari semua pihak, baik pemerintah maupun guru sebagai ujung tombak di lapangan. Faktor utama yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa adalah pengelolaan kelas yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam penyajian materi serta minimnya penggunaan media pembelajaran, disamping itu pula ada materi pelajaran yang memiliki sifat abstrak yang mengharuskan siswa untuk berimajinasi untuk memahami materi tersebut.

Untuk mengantisipasi permasalahan motivasi dan hasil belajar siswa yang masih rendah sebagai guru kita seharusnya menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dapat kita terapkan pada mata pelajaran IPA, melalui penggunaan model dimaksudkan untuk memotivasi terjadinya belajar secara aktif dan nantinya mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Dalam Permendiknas No 22 Tahun 2002 dijelaskan tentang latar belakang pelajaran IPA di SD yaitu :Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, atau prinsip – prinsip saja tetapi juga merupakan status proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari – hari.

Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara alamiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari – hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah – masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat status karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Pembelajaran mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar saat ini, lebih berorientasi pada materi yang ada pada kurikulum, dan buku teks yang disediakan, ini mengakibatkan guru mengejar target agar terselesaikannya materi yang ada pada kurikulum, dampaknya bagi siswa adalah belajar IPA untuk mempersiapkan diri menghadapi ulangan, yang terlepas dari kebermanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, yang menyebabkan beban berat bagi siswa untuk mengingat dan menghafalkan fakta, konsep, sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa.

Tujuan Mata pelajaran IPA di SD agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan – Nya., mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari., mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA,

lingkungan, teknologi, dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran IPA sangat kompleks, hal itu sepenuhnya disadari oleh guru, dimana setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada serta perenungan bersama guru yang lain menghasilkan suatu kesimpulan yaitu : 1) Kualitas maupun hasil pembelajaran IPA masih sangat rendah, 2) Guru belum maksimal menguasai wawasan tentang pelajaran IPA sebagaimana tuntutan kurikulum berbasis kompetensi, 3) Hanya beberapa guru saja mampu menumbuhkan sikap ingin tahu dari siswa, 4) Tuntutan kurikulum agar guru kreatif mengembangkan model pembelajaran, akan tetapi dalam pembelajaran guru hanya menyajikan apa yang ada dibuku dan masih secara konvensional, jarang menggunakan media, serta alat peraga yang dapat membantu memfokuskan perhatian siswa, dan hanya fokus terhadap ketuntasan materi yang ada pada kurikulum tanpa memperhatikan hasil belajar yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*), dengan rancangan *The Posttest-Only Control-Group Desain*. Menurut Syaodih (2010:59) Dalam penelitian ini digunakan quasi eksperimental, karena tidak dilakukan pengontrolan semua variable yang muncul, dan juga tidak dilakukan pengendalian secara ketat seperti pada eksperimen murni. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variable saja.

Populasi adalah target seluruh orang atau objek yang akan menjadi sasaran kesimpulan penelitian, (Nana, 2010 : 266). Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki

oleh populasi. Pengambilan sampel secara acak berarti setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel. (Nana, 2010 : 253) Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Tianyar Barat yang berjumlah 50 siswa. Sampel penelitian berjumlah 50 orang siswa yang diperoleh dengan melakukan uji kesetaraan pada masing- masing kelas terlebih dahulu. Uji kesetaraan dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 17.00 for windows* dengan taraf signifikansi 5%.

Menurut Sugiyono (2012: 38) variabel penelitian pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan kooperatif tipe jigsaw. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar dan prestasi belajar IPA.

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan tuntutan data dari masing-masing rumusan permasalahan. Berkaitan dengan permasalahan yang dikaji pada penelitian ini maka ada dua jenis data yang diperlukan yakni motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa. Oleh karena itu, data penelitian motivasi berprestasi dan prestasi belajar IPA yang diperoleh harus valid dan reliabel.

Data motivasi belajar dalam pembelajaran IPA dikumpulkan menggunakan kuesioner. Data prestasi belajar IPA dikumpulkan dengan memberikan tes prestasi belajar IPA

dalam bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan (option).

Penelitian ini menggunakan instrumen sesuai dengan jenis dan sifat data yang dicari. Kisi- kisi instrumen yang dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik tiap data. Penyusunan kisi-kisi yang disusun untuk menjamin kelengkapan dan validitas instrumen. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar dibuat sendiri oleh peneliti dengan mengacu pada grand teori motivasi belajar pada materi pembelajaran IPA kelas V. Kisi- kisi instrumen prestasi belajar IPA berpedoman pada landasan kurikulum yang menyangkut tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, aspek materi dan indikator pembelajaran.

Sebelum instrumen ini digunakan maka dilakukan uji validitas isi dan reliabilitas. Untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dilakukan oleh judges. Instrumen yang telah dinilai oleh judges selanjutnya diuji cobakan di lapangan. Tujuan dari pengujian intrumen adalah untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrumen, tingkat kesukaran dan daya beda pada instrumen motivasi belajar dan prestasi belajar IPA. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan teknik *MANOVA* dengan taraf signifikansi 0,05 berbantuan *SPSS 17.00 for windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dikelompokkan untuk menganalisis kecenderungan *pertama* motivasi belajar yang mengikuti pembelajaran kooperatif jigsaw. *Kedua* prestasi belajar IPA yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan kooperatif jigsaw. *Ketiga* prestasi belajar yang mengikuti pembelajaran konvensional. *Keempat* prestasi belajar IPA yang mengikuti pembelajaran konvensional. Rekapitulasi hasil perhitungan skor keempat variabel dapat dilihat pada pada Tabel 01 berikut.

Tabel 01 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Motivasi belajar dan Prestasi Belajar IPA

Statistik	A ₁		A ₂	
	Y ₁	Y ₂	Y ₁	Y ₂
Jumlah subjek	25	25	25	25
Mean	152,4	83	139,12	76,3
Median	153	82,5	142	77,5
Modus	157	92,50	138	77,5
Standar Deviasi	8,3865	8,32291	8,7241	7,97522
Varians	70,333	69,271	76,11	63,604
Rentangan	26	27,50	31	27,50
Skor Minimum	138	67,50	119	62,50
Skor Maksimum	164	95	150	90
Jumlah	3810	2075	3478	1907,50

Keterangan:

A₁ = Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

A₂ = Model konvensional

Y₁ = Motivasi belajar siswa

Y₂ = Hasil belajar IPA

Rata-rata skor motivasi belajar siswa yang mengikuti kooperatif jigsaw adalah 152,4 berada pada interval lebih besar dari 100, termasuk kategori sangat tinggi. Rata-rata skor prestasi belajar IPA siswa yang mengikuti kooperatif jigsaw adalah 83 berada pada interval lebih besar dari 75 termasuk kategori sangat tinggi. Rata-rata skor motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 139,12 berada pada interval lebih besar dari 100 termasuk kategori sangat tinggi. Rata-rata skor prestasi belajar IPA siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional adalah 76,3 berada pada interval 58 sampai dengan 75 termasuk kategori tinggi.

Hasil uji normalitas sebaran data diuji dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* menggunakan bantuan *SPSS 17.00 for windows* memiliki angka signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka, semua sebaran data menurut model pembelajaran berdistribusi normal.

Uji homogenitas secara bersama-sama menggunakan uji *Box'M* menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,235 dan secara sendiri-sendiri dengan uji *Levene's Test* menghasilkan angka signifikansi sebesar 0,116 untuk variabel motivasi belajar dan angka signifikansi sebesar 0,592 untuk variabel prestasi belajar IPA. Berdasarkan hasil analisis tampak bahwa angka signifikansi yang

dihasilkan baik secara bersama-sama maupun sendiri-sendiri lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matrik varian-kovarians terhadap variabel motivasi belajar dan prestasi belajar IPA siswa adalah homogen.

Uji korelasi dilakukan menggunakan korelasi *product moment* dengan taraf signifikansi 5% guna menentukan jenis statistik yang digunakan untuk uji hipotesis. Hasil uji korelasi dengan *product moment* kedua data dinyatakan tidak berkorelasi, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan teknik MANOVA.

Deskripsi data dikelompokkan untuk menganalisis kecenderungan: (1) motivasi belajar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ; (2) hasil belajar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw; (3) motivasi belajar yang mengikuti pembelajaran konvensional; (4) hasil belajar yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa: motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran pembelajaran mandiri (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). Berdasarkan data

hasil analisis multivariat dengan bantuan SPSS 17.00 *for windows* diperoleh nilai F sebesar 30,107 df = 1, dan Sig = 0,000. Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05 dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Motivasi merupakan satu penggerak dari dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai sesuatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain motivasi adalah sebuah proses untuk tercapainya suatu tujuan. Seseorang yang mempunyai motivasi berarti ia telah mempunyai kekuatan untuk memperoleh kesuksesan dalam kehidupan.

Motivasi belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai melalui perilaku tertentu, siswa akan berusaha mencapai suatu tujuan karena dirangsang oleh manfaat atau keuntungan yang diperoleh, dalam pembelajaran motivasi akan nampak melalui ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, motivasi juga ditunjukkan melalui kemampuan untuk bekerja dalam melakukan suatu tugas.

Begitu pentingnya motivasi bagi siswa karena dapat mempengaruhi perilaku dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, motivasi merupakan kekuatan bagi siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan. Karena begitu pentingnya motivasi belajar, beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang motivasi.

Motivasi merupakan harapan untuk berhasil, motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatkan harapan untuk berhasil. Harapan ini sering kali dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lalu. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya.

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Luh Sri Sudharmini (2014) yang

berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional secara terpisah maupun simultan. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan yang berjumlah 280 orang. Sebanyak 156 siswa terpilih sebagai sampel dengan teknik random sampling. Data dikumpulkan dengan tes dan kuesioner. Data dianalisis dengan statistik anava dan manova satu jalur. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan motivasi belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan $F_{hitung} = 15,335$ ($p = 0,000 < 0,05$), (2) ada perbedaan hasil belajar IPS siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan $F_{hitung} = 13,302$ ($p = 0,000 < 0,05$), dan (3) ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan $F\text{-Wilks}'\lambda = 11,306$ ($p = 0,000 < 0,05$).

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk membelajarkan IPA di SD adalah model pembelajaran tipe tipe jigsaw, di mana dengan menggunakan model ini, siswa dapat membentuk kelompok kecil, mengerjakan tugas bersama, bertukar pikiran bersama kelompoknya, sehingga pembelajaran IPA menjadi menyenangkan karena siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya mendengarkan guru ceramah kemudian mengerjakan tugas. Hal ini akan dapat menumbuhkan motivasi siswa

dalam pembelajaran. Bertolak dari temuan penelitian tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tipe jigsaw secara efektif akan dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

Tujuan penelitian yang kedua adalah menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw versus model konvensional terhadap hasil belajar IPA. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini terbukti bahwa: hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). Berdasarkan data hasil penelitian analisis multivariate dengan berbantuan SPSS 17.00 for windows diperoleh nilai F sebesar 8,446 df = 1, dan sig = 0,006. Ini berarti nilai Sig lebih kecil dari 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (kelas eksperimen) dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelas kontrol).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Perubahan tingkah laku memiliki ciri-ciri yaitu : 1) perubahan secara sadar, 2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, 3) perubahan bersifat positif dan aktif, 4)

perubahan bukan bersifat sementara, 5) perubahan bertujuan dan terarah, 6) mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Menurut Sudjana (2009 :34), hasil belajar sebagai objek penelitian dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori antara lain ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap serta cita-cita. Secara teoritis dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dan efektif. Satu diantara cara untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar terhadap pelajaran IPA.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Sri (2012) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah 0,849 sedangkan hasil belajar IPS pada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional rata-rata hasil belajarnya 0,798. Ini berarti hasil belajar IPS yang dicapai siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

Mengacu pada hal tersebut, terdapat perbedaan proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pembelajaran konvensional. Dengan adanya perbedaan pada proses pembelajaran, maka sangat memungkinkan jika hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik daripada hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Penelitian yang ketiga bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw secara simultan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA. Berdasarkan temuan ini maka hasil analisis MANOVA menunjukkan bahwa harga F hitung 19,180 untuk *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih kecil dari 0,05.

Artinya semua nilai *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* signifikan. Dengan demikian, terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA secara simultan pada Siswa Kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat.

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Ni Made Suardani (2013) yang melaksanakan penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Dengan Kovariabel Motivasi Berprestasi Pada Siswa Kelas V SDN.1 Semarapura Tengah. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V pada tahun pelajaran 2013/2014 yang ada di SDN 1 Semarapura Tengah dengan sampel berjumlah 50 orang siswa yang dipilih dengan teknik random sampling. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS, dengan kovariabel motivasi berprestasi. Data dikumpulkan dengan metode kuesioner dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan statistik anakova. Berdasarkan hasil analisis, diketahui terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, dimana hasil belajar IPS siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (rata-rata = 33,16) lebih tinggi dari siswa yang diberi pembelajaran konvensional (rata-rata = 28,68). Hasil ini konsisten meskipun dilakukan pengendalian terhadap motivasi berprestasi siswa.

Tujuan pelajaran IPA di SD adalah agar siswa memiliki kemampuan yaitu : mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, mengembangkan ketrampilan proses, meningkatkan kesadaran memelihara menjaga alam, (Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Pembelajaran IPA bertujuan untuk membekali siswa untuk menghadapi masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, disamping itu pula agar

menumbuhkan sikap positif terhadap lingkungan, sains sebagai alat untuk menguasai alam dan memberikan kesejahteraan kepada manusia.(Sutarno :2007 :914) Tujuan pembelajaran IPA yang paling esensial adalah pemahaman terhadap disiplin keilmuan IPA dan ketrampilan berkarya untuk menghasilkan suatu produk, yang akan merefleksikan penguasaan kompetensi seseorang sebagai hasil belajarnya. (Sukra,2006)

Berdasarkan KTSP, mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa memiliki kemampuan yaitu: 1) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP (Permendiknas, No 22 Tahun 2006).

IPA adalah alat untuk mengembangkan potensi intelektual. Dalam pembelajaran IPA, siswa secara utuh harus aktif mengembangkan sendiri kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotornya melalui proses mentalnya untuk mengasimilasi dan mengakomodasi segala sesuatu yang ditemukannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Siswa tidak lagi belajar hanya berorientasi pada penghafalan mengenai produk IPA (konsep, prinsip, hukum) tetapi beralih pada penggunaan proses mentalnya untuk menemukan produk-produk IPA. Disamping itu, siswa dituntut mampu mengembangkan metode ilmiah dalam

melakukan proses mental. (Agustiana dan Tika, 2013 :278).

Adanya korelasi langsung antara motivasi belajar dan hasil belajar IPA, artinya semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin baik hasil belajarnya. Agar proses pembelajaran efektif maka perlu melibatkan motivasi belajar, dengan motivasi belajar akan menghasilkan hasil belajar yang baik atau bahkan lebih baik. Oleh karena itu, peran pendidik dalam hal ini harus berupaya membangkitkan motivasi belajar yang kuat pada diri siswa dengan menciptakan kesenangan dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran kooperatif jigsaw cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA baik secara sendiri maupun secara simultan guna meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah diuraikan kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

Pertama, terdapat perbedaan secara signifikan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat.

Kedua, terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat.

Ketiga, secara simultan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN Negeri 3 Tianyar Barat.

Saran dari hasil penelitian ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA adalah sebagai berikut. *Pertama* hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif jigsaw jauh lebih efektif dan

bermanfaat bila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini disarankan kepada para guru IPA agar dalam pembelajaran IPA menggunakan pembelajaran kooperatif jigsaw. *Kedua*, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif jigsaw dapat dijadikan sebagai acuan bagi para pengembang penelitian berikutnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini disarankan dapat dijadikan sebagai kajian empiris melalui pengembangan penelitian lanjutan mengenai pembelajaran secara lebih luas dan mendalam agar dapat membawa kontribusi positif dan menjadi acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana T.G.A, Nyoman Tika dkk 2013, *Konsep Dasar IPA*, Yogyakarta, Ombak.
- Nana Syaodih, Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Nana Sudjana, 2009 *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung Remaja Rosda Karya
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar 2009 *Permendiknas NO 22 Tahun 2002*
- Soegarda Poerwakawatja, 2001, *Perkembangan Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2012 *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta
- Sukra, W, 2006” *Penulisan Laporan Pengamatan untuk jurnal “Makalah disajikan dalam pelatihan Tingkat Dasar bagi guru SD dan guru SMP di Denpasar, laboratorium SDN 8 Denpasar Denpasar, 15 januari.*
- Sutarno, Nono, dkk *Materi dan Pembelajaran IPA SD*, Universitas terbuka, Jakarta