

UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *JIGSAW* DENGAN BANTUAN MEDIA *ANIMAL BOARD*

Agni Maya Savira¹. Stefanus C Relmasira²

Program Studi PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

e-mail : 292014504@student.uksw.edu¹. Stefanus.relmasira@staff.uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah di SD N Mangunsari 06 Salatiga pada muatan IPA. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *animal board*. Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan studi dokumen. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SD N Mangunsari 06 Salatiga yang berjumlah 22. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, soal-soal tes kemudian dianalisis dengan data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase dari prasiklus 8 (36,36%) siswa mendapatkan nilai tuntas dan 14 (63,64%) siswa mendapat nilai dibawah KKM. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar meningkat dengan 16 (72,72%) siswa mendapatkan nilai tuntas dan 6 (27,28%) siswa masih mendapat nilai dibawah KKM (70). Hasil belajar siswa kembali meningkat setelah dilakukan tindakan siklus II dengan perolehan hasil sebanyak 20 (90,91%) siswa tuntas dan 2 (9,09%) siswa belum tuntas. Dari hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD N Mangunsari 06 Salatiga.

Kata Kunci: *hasil belajar, ilmu pengetahuan alam, jigsaw, media animal board*

Abstract

The background of this research is based on the learning result of students in SDN Mangunsari 06 that still low in Science. The purpose of this research is to increase the learning outcomes by applying the learning Model *Jigsaw* that supported by *animal board* media. This type of research is using Penelitian Tindakan Kelas (PTK). The technic that used to collect the data is by using observation, test and document study. The subject of this research are 4th grade students SDN Mangunsari 06 Salatiga that the total is 22 students. The data collection tools used observation sheets, test questions were then analyzed with quantitative descriptive data. The results showed an increase in the percentage of pre cycle (36.36%) 8 students got a complete grade and 14 (63.64%) students got grades below the KKM. After taking the first cycle of action the learning outcomes increased with 16 (72.72%) students got a complete grade and 6 (27.28%) students still got grades below the KKM (70). Student learning outcomes increased again after the second cycle of action with the acquisition of 20 (90.91) students complete and 2 (9.09%) students have not completed. From these results, it can be conclude that the *Jigsaw* model supported by the *animal board* media can improve student learning outcomes in grade 4 at SD N Mangunsari 06 Salatiga.

Keywords : *learning outcomes, science, jigsaw, animal board media*

PENDAHULUAN

Pada era global saat ini, sekolah adalah tempat yang penting bagi perkembangan anak-anak untuk mempersiapkan mereka di masa depan. Melalui pendidikan di sekolah, anak diharapkan berkembang secara kognitif, afektif dan fisik. Menurut Pembukaan UUD 1945, alinea keempat mengatakan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa". Pendidikan di Indonesia adalah hal penting untuk setiap anak, karena dengan pendidikan dapat meningkatkan standar kehidupan.

Susanto, Ahmad (2013) mengatakan bahwa, "Ilmu pengetahuan adalah upaya manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan terhadap target, dan menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan alasan untuk mendapatkan kesimpulan." Rini & Mawardi (2015:112). Pengajaran IPA dan keterampilan proses IPA untuk siswa hendaknya di modifikasi sesuai taraf perkembangan kognitif siswa, karena struktur kognitif kanak-kanak tidak dapat di bandingkan dengan struktur kognitif ilmunan. Oleh karena itu anak-anak perlu di beri kesempatan untuk berlatih ketrampilan proses IPA sehingga di harapkan akhirnya mereka berfikir dan memiliki sifat ilmiah.

Melihat pentingnya penguasaan pembelajaran sains bagi siswa, maka guru perlu untuk menguasai metode pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengolah pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Anugraheni (2017:206) Guru harus memiliki kemampuan mendidik dan menumbuhkan kedewasaan siswa. Guru harus memiliki kemampuan mengajar dengan mengatur dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Membimbing merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mengantarkan siswa kearah kedewasaan baik secara jasmani atau rohani. Selain membimbing, guru juga diharapkan mampu mengarahkan, melatih serta mengevaluasi siswa. Keberhasilan penerapan metode pembelajaran yang tepat oleh guru, selain ditunjang oleh penguasaan guru tentang karakteristik mata pelajaran yang diajarkan, juga ditunjang oleh pengetahuan guru tentang karakteristik siswa yang dihadapi. Pembelajaran sains atau yang dikenal dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan 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 suatu proses penemuan. Sementara, dijelaskan oleh Ipda (2015:34) pada fase operasional konkret siswa lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan objek fisik atau benda nyata tidak hanya sekedar mendengarkan materi yang disampaikan guru.

Melihat karakteristik dari pelajaran IPA dan anak usia sekolah dasar seperti yang diuraikan di atas, maka kemampuan guru menguasai metode pembelajaran yang tepat dapat menjadikan siswa lebih bersemangat, dan aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung, karena siswa ditempatkan menjadi

pelaku pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai pendengar saja. Sementara guru juga dapat lebih aktif dalam memfasilitasi, dan membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang terjadi bersifat *student-centered*.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswakeselas IV SDN Mangunsari 06 Salatiga khususnya pada mata pelajaran IPA semester II tahun ajaran 2017/2018, menunjukkan bahwa hanya 8 dari 22 siswa saja yang memperoleh nilai di atas 7,5. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa nilai rata-rata IPA siswa belum mencapai KKM. Standar kompetensi sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 7,0. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru selama ini dinilai kurang berhasil dalam menerapkan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut terjadi karena guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional/ceramah yang bercirikan *teacher-centered*, hal tersebut dapat membuat siswa pasif dan kurang antusias selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Widiantoro dan Harjono (2017: 201) hasil belajar menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kegiatan penilaian pembelajaran bertujuan membuktikan kemampuan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif afektif maupun psikomotor. Pendapat diatas diperkuat oleh Halimah dan Sumardjono (2017: 270) hasil belajar merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukakan guru dan peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman baru dari kegiatan tersebut, hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Fitriyani & Setyaningtyas (2017: 278) hasil belajar dipengaruhi dua faktor yaitu faktor intenal dan eksternal. Faktor internal yang meliputi faktor psikologis dan fisologis. Dan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial siswa, peran siswa, peran guru serta model yang digunakan dalam pembelajaran dan media yang digunakan juga dapat berpengaruh. Artinya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemauan siswa dalam belajar, motivasi dari guru maupun orang tua, bahkan media dan model juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka dari itu peningkatan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh media pembelajaran sebagai jembatan untuk lebih memahami konsep pembelajaran.

Mengatasi kondisi tersebut di atas, maka guru perlu melakukan perubahan pada model pembelajaran yang bersifat *student-centered*. Salah satu bentuk pembelajaran *student-centered* adalah metode pembelajaran kooperatif. Banyak hasil penelitian terkait dengan metode pembelajaran kooperatif menyatakan bahwa metode pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar anak didik, mampu melatih anak didik memiliki cara berpikir yang lebih kritis, lebih mampu bersosialisasi dengan teman, dan kecerdasan sosialnya menjadi lebih baik (Isjoni, 2011). Sementara itu menurut Lie (2010) pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan

kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salahsatu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Kooperatif tipe jigsaw ini didesain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain (Abdullah, 2017) Bentuk asli dari tipe pengajaran ini, dimulai ketika para siswa diberikakesempatan untuk membaca bagian-bagian materi yang berbeda dengan yang dibaca oleh temansatu timnya, hal ini dimaksudkan untuk membantu tim ahli menguasai informasi pengetahuan yangunik, sehingga membuat tim sangat menghargai kontribusi tiap anggotanya(Slavin, 2008).penerapan model pembelajaranJigsawmampu mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab atas kegiatan belajar dan mengajar mereka, menjadikan siswa untuk berpikir kritis, memberi setiap siswa kesempatan untuk menyampaikan ide selama proses pembelajaran berlangsung, dan mampu menciptakan diskusi yang lebih hidup yang tidak hanya didominasi oleh siswa tertentu. Kondisi tersebut akan meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Adapun sintak pembelajaran kooperatif jigsaw Menurut Suprijono (2010) adalah sebagai berikut: 1) *Present goals and set* (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik), 2) *Present information* (Menyajikan informasi), 3) *Organize students into learning teams* (Mengorganisir peserta didik ke dalam tim – tim belajar), 4) *Assist team work and study* (Membantu kerja tim dan belajar), 5) *Test on the materials* (Mengevaluasi) dan 6) *Provide recognition* (Memberikan pengakuan atau penghargaan)

Hasil observasi yang dilakukan peneliti juga menemukan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini tanpa menggunakan media pembelajaran yang memadai. Guru hanya menggunakan kapur di papan tulis untuk menggambarkan bentuk-bentuk binatang, itupun guru kurang menguasai bentuk gambar binatang dengan baik, kondisi tersebut dapat membuat peserta didik kurang aktif dan antusias dalam poses pembelajaran. Media adalah merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran sehingga terjadi proses belajar (Mawardi, 2018:29). Padahal, penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad, (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA guru diharapkan mampu menciptakan kondisi agar siswa selalu aktif untuk ingin tahu terhadap materi yang disampaikan.

Melihat keunggulan penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan inisiatif bagi peneliti untuk menggunakan media "manipulatif" *Animal Board*, yaitu media yang terbuat dari kertas yang melekat pada

styrofoam dan di dalamnya berisi siklus hidup hewan penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Penggunaan media ini bertujuan untuk melatih kreativitas, kecepatan dan ketepatan dalam memahami siklus kehidupan hewan dan makanan hewan dilingkungannya. Ini adalah kombinasi dari media dan permainan yang secara signifikan mampu meningkatkan motivasi siswa dan secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang memfasilitasi pemahaman pelajaran dan kerja tim.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswakeselas 4SD N Mangunsari 06 Salatiga, dengan jumlah siswa 22. Variabel penelitian yang digunakan adalah model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & MC Taggart dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi (Arikunto 2010:10). Teknik pengumpulan data dalam penelitian meliputi tes, observasi dan studi dokumen. Tes berupa tes objektif yang diberikan diakhir siklus. Sedangkan observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati tindakan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *animal board*. Penelitian dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA jika dari keseluruhan siswa dalam kelas $\geq 80\%$ mencapai bahkan melebihi KKM (70).

HASIL PENELITIAN

Pada hasil penelitian akan dipaparkan hasil belajar muatan IPA siswa kelas 4 SD N Mangunsari 06 Salatiga pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar muatan IPA, dan aktivitas guru yang diperoleh siswa kondisi awal/sebelum pelaksanaan tindakan dan setelah pelaksanaan tindakan yaitu pada siklus I dan siklus II ditunjukkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	KKM	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
			F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	≤ 70	8	36,36%	16	72,72%	20	90,91%
2	Tidak Tuntas	> 70	14	63,64%	6	27,28%	2	9,09%
Total			22	100%	22	100%	22	100%
Rata-Rata			63,6		74,09		82,72	
Nilai Tertinggi			75		90		100	
Nilai Terendah			45		55		65	

Berdasarkan tabel 1 tentang perbandingan hasil belajar siswa, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I diketahui bahwa secara klasikal nilai rata-rata siswa sudah tercapai namun ketuntasan belajar siswa belum mampu mencapai indikator keberhasilan tindakan penelitian yang telah ditentukan sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus II. Kemudian tindakan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II agar ketuntasan hasil belajar muatan IPA siswa bisa mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sejumlah 80% atau siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2
Perbandingan Analisis Rata-rata Observasi Siklus I dan II

Aktifitas Guru	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
Siklus I	76,92%	80,76%
Siklus II	88,46%	100%

Berdasarkan tabel 2 tentang perbandingan analisis rata-rata observasi aktivitas guru terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I dan siklus II dengan penerapan model *Jigsaw* berbantuan media *animal board*. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I aktivitas pertemuan pertama guru mencapai 76,92%, dan aktivitas pertemuan pertemuan kedua mencapai 80,76%. Pada siklus II perolehan aktivitas guru pertemuan pertama mencapai 88,46% mengalami peningkatan 100% pada.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas 4SD N Mangunsari 06 Salatiga, diketahui bahwa sebelum tindakan penelitian dilaksanakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah, guru menilai pembelajaran menggunakan metode ceramah lebih praktis dari pada menggunakan model lain yang memerlukan banyak persiapan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga masih jarang dilakukan oleh guru, guru merasa kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru mengesampingkan pemanfaatan sebuah media, padahal sebuah media pembelajaran dapat menambah ketertarikan siswa dan membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas 4SD N Mangunsari 06 Salatiga yang menyebabkan siswa kelas 4 pasif di dalam proses pembelajaran, tidak ada aktivitas belajar yang bermakna bagi siswa untuk membangun sebuah konsep materi, kegiatan dalam pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran terkesan monoton dan tidak menyenangkan. Hal ini terbukti pada hasil belajar muatan IPA pada kondisi awal siswa yang tuntas sebesar 36,36% dan sisanya 63,64% siswa belum tuntas.

Berdasarkan kondisi yang demikian maka perlu adanya tindakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah Matematika siswa kelas 4 SD N Mangunsari 06 Salatiga dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu model *Jigsaw* berbantuan media *animal board*. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 72,72% sedangkan yang belum memiliki tuntas sebesar 27,28%. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama mencapai 76,92% dan meningkat pada pertemuan kedua sebesar 80,76%. Peningkatan ini terjadi karena siswa mulai memahami konsep pembelajaran IPA dan guru menggunakan media *animal board* yang dapat membantu siswa memahami klasifikasi hewan menurut jenis makanannya. Akan tetapi peningkatan yang terjadi pada siklus I belum memenuhi target indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80% dari 22 siswa, maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus I pertemuan pertama dari 26 aspek observasi aktivitas guru, 6 belum tersampaikan dan pada pertemuan kedua dari 26 aspek observasi aktivitas guru, 5 belum tersampaikan. Hasil observasi menunjukkan Kegiatan pembelajaran siklus I belum berlangsung sesuai dengan rancangan yang telah di buat. Terbukti terdapat beberapa tahapan yang belum tersampaikan. Hal ini terlihat dari tahapan tahapan model *Jigsaw* berbantuan media *animal board*. yang belum dilaksanakan guru, sebagian siswa belum terlihat aktif dalam pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan saat pembelajaran model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* berlangsung sebagian siswa ada yang melamun sendiri, bicara dengan teman. Berdasarkan hasil observasi siklus I, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki pada pembelajaran siklus II adalah guru memahami ulang sintak model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* .yang termuat dalam RPP sehingga pembelajaran bisa maksimal di lakukan serta Guru memperhatikan lebih saat siswa sedang kelompok kerja serta guru tidak segan menegur siswa yang melanggar peraturan saat kerja kelompok.

Perbaikan yang telah dilaksanakan pada siklus I sesuai dengan rencana berdasarkan refleksi yang dilakukan didapatkan hasil yang lebih baik. Pada siklus II hasil belajar IPA siswa meningkat menjadi 90,91% sedangkan yang belum tuntas hanya sebesar 9,09%. Aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama mencapai 88,46% dan aktivitas guru pertemuan kedua meningkat sebesar 100%. Peningkatan ini terjadi karena siswa mulai memahami konsep pembelajaran IPA serta guru menggunakan media *animal board* yang dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPA. Siswa lebih antusias dan aktif mengikuti setiap proses pembelajaran, lebih berani di dalam menyampaikan gagasan dan melakukan kegiatan tanya jawab bersama guru, dengan penerapan model *Jigsaw* berbantuan media *animal board*. Pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa, proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru melainkan siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajarannya. Kegiatan pembelajaran siklus II sudah berlangsung sesuai dengan harapan. Pada saat kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* pembelajaran yang dilaksanakan lebih aktif karena pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok. Dan siswa lebih tertib dalam saat diskusi kelompok.

Pada pembelajaran siklus II sudah jauh lebih baik dari siklus I. Guru sudah berusaha untuk lebih memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Penelitian memiliki dampak yang baik untuk siswa di SD N Mangunsari 06 Salatiga. Karena dengan adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *animal board* siswa kelas 4 bisa lebih giat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga dapat menambah manfaat dari pelaksanaan PTK ini, adanya media membuat siswa dapat berpikir secara konkrit tentang materi disampaikan guru. Selain itu dengan model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* siswa mampu mengidentifikasi materi dan mampu memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran muatan IPA. Dapat dikatakan bahwa model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* dapat meningkatkan aktivitas belajar secara kognitif. Berdasarkan uraian penelitian, maka penerapan model *Jigsaw* berbantuan media *animal board* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4SD N Mangunsari 06 Salatiga Tahun Pelajaran 2017/2018.

SIMPULAN

Langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *animal board* dapat berhasil meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA yaitu: (1) *Present Goal & Set* (2) *Present Information*. (3) *Organize Student Into Learning Team* (4) *Work and Study Assist* (5) *Test on Materials* (6) *Provide recognition*.

Model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *animal board* dapat berhasil meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa dari pra siklus 8 (36,36%) siswa mendapatkan nilai tuntas dan 14 (63,64%) siswa mendapat nilai dibawah KKM. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar meningkat dengan 16 (72,72%) siswa mendapatkan nilai tuntas dan 6 (27,28%) siswa masih mendapat nilai dibawah KKM(70). Hasil belajar siswa kembali meningkat setelah dilakukan tindakan siklus II dengan perolehan hasil sebanyak 20 (90,91%) mendapatkan nilai sama dengan atau diatas KKM dan 2 (9,09%) siswa mendapat nilai dibawah KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*. 5 (1), 23-24.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anugraheni, 1. (2017). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan Magister Manajemen Pendidikan*, 4(2), 206.
- Fitriyanti, R., & Setyaningtyas, E. (2017). Pengaruh Metode Chain Writing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Scholaria*, 7 (3), 278).
- Halimah, N., & Sumardjono. (2017). Perbedaan Pengaruh Model Student Teams Achievement Division (STAD) dan Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *SCHOLARIA*. 7 (3), 270.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*. 3 (1), 34.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria*, 4 (3), 31.
- Rini, & Mawardi. (2015). Peningkatan Keterampilan Proses Saintifik dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Slungkep Tema Peduli Terhadap Makhluh Hidup Menggunakan Model Problem Based Learning. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 5 (1), 112.
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Widiantono, N., & Harjono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Scholaria*. 7 (3), 201.