

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN
PERBANTUAN MEDIA *FLIP BOOK* DI KELAS V SDN BUMI
ARUM**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dan Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**Fina Triviana
34302000105**

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
TAHUN 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PERBANTUAN MEDIA *FLIP BOOK* DI KELAS V SDN BUMI ARUM

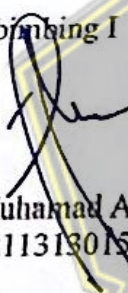
Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh


Fina Triviana
34302000105


Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

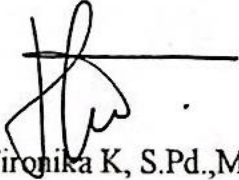
Pembimbing I


Dr. Muhammad Afandi., S. Pd., M.Pd.
NIK 211313015

Pembimbing II


Sari Yuslim., S. Pd., M.Pd.
NIK 211316029


Mengetahui,
Ketua Program Studi,


Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PERBANTUAN MEDIA FLIP BOOK DI KELAS V SDN BUMI ARUM

Disusun dan Diperiapkan Oleh

Fina Triviana
3430200105

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 03 Mei 2024, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312012

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.
NIK 211314022

Penguji 2 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK 211316029

Penguji 3 : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.
NIK 211313015

Semarang, 10 Mei 2024

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Bekon, ...

Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.
NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Fina Triviana

NIM : 3430200105

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PERBANTUAN MEDIA *FLIP BOOK* DI KELAS V SDN BUMI ARUM.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau modifikasi karya orang lain. Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kejarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 14 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Fina Triviana

Nim 34302000105



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. MOTTO

“orang lain ga akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka tahu hanya bagian success storiesnya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan angkat bangga denga napa yang kita perjuangkan hari ini jadi tetap berjuang”

B. PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau dari kalian, atas pengorbanan,cinta,motivasi,semangat, nasihat.
2. Kepada isi grub Anak Ibu Bapak yaitu mamas saya fery ardiyanto, mba iparku eka kurnia,serta mbak kandungku fera yulistina serta mas iparku Diki Irawan terimakasih sudah memberi dukungan yang luar biasa untuk penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, yang selalu memberi nasehat dan semangat yang luar biasa.
3. Kepada Ibu kostku yang baik hati mbak imel terimakasih sudah menjadi teman cerita dan selalu memberi nasehat selama dirantau, senantiasa memikirkan anak kos nya dengan sangat luar biasa dari ada banjir maupun tidak
4. Sahabat terbaikku Febby Anaelvita, Nabila Azzahra, Indah Putri Neza, Ervina Damayanti, Rizka Rahmawati H, Amelia Pera Gestin, Chintya Prameswari, dan Dita Imanda yang senantiasa mendengarkan keluh kesah dan memberikan penyemangat serta selalu ada untuk peneliti.
5. Musyafa, rekan terbaikku yang selalu menemani,berdiskusi,senantiasa mendengarkan keluh kesah, dan memberikan penyemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Tika , Mega Sahabat seperjuangan saya di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univesitas Sultan Agung terimakasih atas segala cinta,kesempatan,dan pertemuan yang indah selama masa studi

7. Skripsi ini juga aku persembahkan untuk diriku sendiri sebagai bentuk apresiasi,terimakasih sudah selalu bertahan dirantau dengan segala dinamika yang semua harus disimpan sendiri, terimakasih sudah bertahan dan menyelesaikan ini dengan segala rintangan.



ABSTRACT

Fina Triviana, 2024, Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* Dengan Perbantuan Media *FlipBook* Di Kelas V SDN Bumi Arum, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H. Pembimbing II: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS tema Indonesiaku Kaya Raya dalam pembelajaran di sekolah sehingga implementasi pembelajarannya kurang maksimal khususnya pada siswa kelas V SDN Bumi Arum. Maka dari itu tujuan penelitian ialah meningkatkan hasil sekaligus keaktifan peserta didik saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui pengaplikasian model kooperatif type jigsaw berbantuan media flip book untuk mewujudkan peningkatan hasil belajar kognitif IPAS kelas V di SDN Bumi Arum. Penelitian berjenis PTK. Penelitian menerapkan 2 siklus, bila belum dinyatakan berhasil akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya dan dijalankan sehingga mencapai perubahan yang dikehendaki. Subjek penelitian ini ialah kelas V SDN Bumi Arum tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 siswa dengan rincian 20 laki-laki serta 10 perempuan. Hasil penelitian didapat bahwasanya penggunaan model kooperatif type jigsaw ini bisa mewujudkan peningkatan hasil ranah kognitif, ranah afektif (keaktifan) peserta didik pada pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SDN Bumi Arum yang ditunjukkan pada hasil presentase pada siklus 1 didapat rerata 10% serta siklus 2 didapat rerata sebesar 93% untuk hasil ranah kognitif. Sedangkan untuk ranah afektif pada siklus I presentase 62% serta siklus 2 persentase 84%. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwasanya penerapan model kooperatif type jigsaw berbantuan media flipbook mampu mewujudkan peningkatan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Bumi Arum.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe Jigsaw; Media Flip Book, Hasil Belajar

ABSTRAK

Fina Triviana, 2024, Improving Social Sciences Learning Outcomes Through Jigsaw Type Cooperative Learning Models with the Assistance of FlipBook Media in Class V SDN Bumi Arum, Thesis. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H. Supervisor II: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.

This research was motivated by the large number of students who had difficulty in understanding science learning with the theme Indonesiaku Kaya Raya in learning at school so that the implementation of learning was not optimal, especially for grade V students of SDN Bumi Arum. Therefore, the purpose of this study is to improve student outcomes and student activeness in social science learning through the application of a jigsaw-type cooperative model with the help of flip book media to improve the cognitive learning outcomes of grade V social science students at SDN Bumi Arum. The type of research used is Classroom Action Research. Research is carried out in two cycles, if it has not been successful it will continue to the next cycle, will be carried out in accordance with the changes to be achieved. The subject of this study is class V of SDN Bumi Arum for the 2023/2024 school year, totaling 30 students consisting of 20 male students and 10 female students. In the results of this study, it is known that the use of this jigsaw-type cooperative learning model can improve the results of the cognitive domain, affective realm (activeness) of students in the science subject of Indonesiaku Kaya Raya material in class V SDN Bumi Arum which is shown in the percentage results in cycle I obtained an average of 10% and cycle II obtained an average of 93% for the results of the cognitive domain. As for the affective realm in cycle I the percentage is 62% and in cycle II the percentage is 84% So it can be concluded that the use of a jigsaw type cooperative learning model with the help of flipbook media can improve cognitive learning outcomes in science learning in grade V SDN Bumi Arum.

Keywords: *Learning Model, Jigsaw Type Cooperative; Media Flip Book, Learning Outcomes.*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat, kemurahan kasih-Nya dan perlindungan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir berjudul **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PERBANTUAN MEDIA *FLIP BOOK* DI KELAS V SDN BUMI ARUM”**

Dimana proposal ini digunakan sebagai dasar penelitian oleh peneliti dalam rangka Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung.

Keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan proposal tugas akhir ini tidak terlepas berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan yang tidak dapat dihitungkan baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan proposal tugas akhir ini.

Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof.Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhammad Afandi,S.Pd.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd selaku kaprodi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung.
4. Ibu Sari Yulistina,S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan proposal tugas akhir ini;
5. Ibu Iswanti,S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN Bumi Arum yang telah mengizinkan kepada peneliti untuk penelitian di SDN Bumi Arum.

6. Ibu Romlah, S. Pd selaku wali kelas V SDN Bumi Arum yang turut membantu berjalannya penelitian
7. Siswa-siswa kelas V SDN Bumi Arum
8. Kedua insan yang sangat berharga bagi penulis, Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, nasehat dan doat ulus serta izin merantau untuk menempuh pendidikan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabatku febby anaelvita, nabila azzahra, indah putri neza, rizka rahmawati hanif, ervina damayanti, mega trisyadi, safa tika s, terimakasih telah mendengarkan keluh kesahku selama menyusun skripsi, serta dukungan kalian dan semangat dari kalian.
10. Musyafa manusia political yang senantiasa membantu, menemani serta memberikan dukungan kuat terhadap penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
11. Seluruh rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun selalu dinantikan untuk perbaikan proposal ini kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca

Semarang, 08 Mei 2024

Fina Triviana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PERSEMBAHAN.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Batasan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Teori	11

2.2 Penelitian Yang Relevan.....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	34
2.4 Hipotesis	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Setting Penelitian	37
3.2 Jenis Penelitian.....	37
3.3 Subjek Penelitian	38
3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
3.5 Analisis Data.....	43
3.6 Indikator Keberhasilan.....	50
3.7 Prosedur Penelitian	50
3.8 Jadwal Penelitian	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Hasil Penelitian.....	60
4.2 Hasil Pembahasan.....	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Simpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil peningkatan Belajar Pra Data mata pembelajaran IPAS kelas V . 4	
Tabel 2.1 Fase Pembelajaran Model Jigsaw 18	18
Tabel 3.1 Subjek Penelitian 38	38
Tabel 3.2 kisi-kisi soal hasil belajar 40	40
Tabel 3.3 Lembar Observasi..... 42	42
Tabel 3.4 Kriteria nilai reliabilitas 45	45
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda 46	46
Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran 46	46
Tabel 3.7 Penggolongan Rentan Ketuntasa 47	47
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru..... 48	48
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Aktivitas sisw 49	49
Tabel 3.10 Tahap Kegiatan Penelitian..... 54	54
Table 4.1 Rekapitulasi Hasil belajar kognitif siklus I 64	64
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Peserta didik Siklus I..... 65	65
Tabel 4.3 Hasil observasi aktivitas pendidik siklus I 66	66
Tabel 4.4 Rekapitulasi Tindak Lanjut Siklus II..... 74	74
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siklus II..... 79	79
Tabel 4.6 Hasil lembar observasi keaktifan siswa siklus II..... 85	85
Tabel 4.7 Hasil observasi pendidik pada siklus II..... 83	83
Tabel 4.8 Hasil Belajar Ranah kognitif Pesertra didik II..... 89	89
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Pendidik..... 93	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Ranah Kognitif.....	28
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	36
Gambar 3.1 Alur PTK dalam Model Kemmis dan Mc Taggart	51
Gambar 4.1 Grafik peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Ranah kognitif.....	90
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif	86
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Aktivitas Pendidik	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas V	95
Lampiran 2 Kisi - Kisi Soal	107
Lampiran 3 SOAL TES	110
Lampiran 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru.....	114
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Media Kooperatif Tipe Jigsaw	115
Lampiran 6 PERBANTUAN MEDIAN	116
Lampiran 7 Lembar Analisis Hasil Pengerjaan Siswa.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hakikatnya, pendidikan ialah upaya secara sadar sekaligus terencana guna mewujudkan suasana maupun proses pembelajaran supaya peserta didik bertindak aktif dalam rangka pengembangan potensinya, seperti berjiwa spiritual, berpengendalian diri, serta memiliki keterampilan yang berguna bagi bangsa dan negara. Sesuai dengan peraturan pemerintahan pada UU No 20/2003 perihal Sisdiknas, menetapkan bahwa pendidikan dasar dilaksanakan guna mengembangkan kemampuan serta sikap dengan memberi pengetahuan sekaligus keterampilan yang dibutuhkan guna bersosialisasi dengan masyarakat dan menyiapkan peserta didik yang memenuhi syarat agar dapat mengikuti proses pendidikan selanjutnya (Pascarella et al., 2020).

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan belajar, maka belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh segudang ilmu yang berguna untuk masa depan. Dengan belajar kita dapat meningkatkan hasil belajar yang diinginkan dalam suatu proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, setelah mengikuti pembelajaran (C Azizah, 2022). Standar baik atau tidaknya suatu hasil pembelajaran tentu mempunyai standar penilaian tertentu. Berhasil atau tidaknya prestasi pembelajaran dapat diketahui jika sudah memenuhi KKTP. KKTP merupakan tolak ukur selesainya suatu proses belajar mengajar. Rendahnya hasil belajar merupakan

salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan. Nurilma (2021) menyatakan pencapaian prestasi belajar sangat penting karena hal ini dapat menunjukkan kualitas dan kemampuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah diikuti.

Ketika sebelum dan selama pandemi, Kemendikbudristek memberlakukan regulasi implementasi Kurikulum 2013. Lalu, Kurikulum 2013 dibuat lebih sederhana dengan kurikulum darurat untuk memudahkan sekolah dalam pengelolaan pembelajaran, yang ter fokus pada materi esensial. Kurikulum merdeka pada sekolah penggerak (SP) dan SMK-PK menjadi alternatif perbaikan pembelajaran. Pada 2024, regulasi kurikulum tingkat nasional akan ditentukan berdasarkan hasil evaluasi kurikulum selama periode pemulihan pembelajaran. Evaluasi tersebut menjadi dasar bagi Kemendikburistik guna merumuskan regulasi kedepan setelah periode pemulihan pembelajaran. Kurikulum merdeka ialah wujud kerangka kurikulum bersifat fleksibel, dengan penekanan pada materi mendasar, penanaman nilai-nilai karakter, serta kompetensi. Karakteristik kurikulum tersebut yang mendorong pemulihan pembelajaran yakni: (1) pembelajaran berbasis proyek guna mewujudkan mengembangkan keterampilan sekaligus karakter berdasar 3P; (2) menyasar materi mendasar, sedemikian hingga memungkinkan proses pendalaman kompetensi mendasar seperti literasi hingga numerasi; (3) guru lebih leluasa menjalankan pembelajaran terdiferensiasi.

Setiap adanya perubahan kurikulum pastinya akan ada hal baru yang akan diterapkan. Pelajaran IPA serta IPS setingkat SD kelas 4-6 yang awalnya terpisah, pada kurikulum merdeka digabung dan diberi nama Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

(IPAS). Perubahan ini supaya peserta didik tingkat SD bisa mengikuti pembelajaran IPA maupun IPS di SMP yang terpisah, dan penjurusan pada tingkat SMA (Barlian, 2022).

IPAS ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup maupun benda-benda mati yang terdapat di alam semesta, sekaligus interaksi yang terjadi, lalu mempelajari kehidupan manusia yang merupakan makhluk sosial terkait hubungannya dengan lingkungan sekitar (Irfana Eka Azzahra, Aan Nurhasanah, 2023). IPAS ialah pelajaran gabungan antara dua pelajaran, yakni IPA dan IPS, yang terdapat pada kurikulum merdeka, agar peserta didik bisa mengorganisasi alam dan lingkungan sosial didalam satu cakupan (Billa et al., 2023). Pada kegiatan pembelajaran IPAS terdapat hal yang perlu diperhatikan yaitu mengenai pembagian materinya, keduanya tidak dibahas dalam satu pertemuan secara bersamaan, namun terdapat pembagian yaitu dalam semester ganjil belajar mengenai materi IPA dan selanjutnya pada semester genap baru mempelajari materi IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. Dengan mempelajari IPS siswa dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, mengembangkan nilai, sikap dan keterampilan sosial sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dan mampu memecahkan berbagai masalah sosial di lingkungannya. Begitu kompleksnya cakupan materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS, tentunya sebagai pendidik membutuhkan pembelajaran yang baik dalam di kelas agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Namun pada kenyataan di lapangan, berdasarkan observasi awal di V SDN Bumi Arum, tampak bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS tema Indonesiaku Kaya Raya dalam pembelajaran di sekolah. Ditemukan bahwa dari kelas V dengan jumlah siswa 30 yang sudah memenuhi KKTP hanya 12 siswa atau 60% yang mampu meraih hasil belajar diatas KKM; dan lainnya pas KKTP bahkan ada dibawah KKTP. Sehingga pada pembelajaran IPAS, hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Masalah ini merupakan salah satu masalah klasik yang sering ditemui guru IPAS di sekolah, dimana siswa tidak memahami konsep bacaan yang ada pada mata pembelajaran IPAS, sehingga terjadi kesalahan pengerjaan soal yang menjadikan rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Hasil peningkatan Belajar Pra Data mata pembelajaran IPAS kelas V

Kelas	>KKTP	<KKTP
V	12	18

Sumber: Pra Data, 2023

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur, mayoritas siswa menganggap pelajaran IPAS sebagai pelajaran paling membosankan. Faktor penyumbang utama adalah adanya begitu banyak materi yang harus dihafal dan konsep pada mata pelajaran IPAS yang tidak mudah dipahami. Masih terdapat banyak guru yang merasa kesulitan memanfaatkan teknologi guna pengembangan bahan ajar ataupun model belajar yang bisa memudahkan peserta didik belajar pada kurikulum merdeka (Simamora, 2020; S. S. Weng & Chen, 2020). Di sisi lain, banyak juga ditemukan kasus pelaksanaan proses belajar di kelas yang menjadikan siswa sebagai

episentrum pembelajaran, akibatnya siswa mudah bosan saat belajar (Syauqi et al., 2020; Yuzulia, 2021). Alternatif Solusi yang bisa dijalankan guna mewujudkan peningkatan prestasi belajar bagi peserta didik ialah dengan penerapan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan,

Beberapa siswa menemukan sejumlah masalah saat belajar IPAS, sedemikian hingga mengakibatkan proses pembelajaran cenderung pasif. Berdasarkan informasi; Jika melihat hasil belajar siswa, masih ditemui sejumlah siswa yang kesulitan memahami Pelajaran IPAS, terutama materi bab 6 Indonesiaku Kaya Raya (RM, wawancara 2023). Indikator utama yang teridentifikasi ialah (1) siswa belum bisa memahami materi Indonesiaku Kaya Raya; serta (2) hasil belajar siswa berkategori rendah. Sebab itu, perlu diwujudkan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Akibatnya, pelaksanaan pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya pada kelas V di SDN Bumi Arum Tahun Ajaran 2022/2023 belum terlaksana secara maksimal. Akibat pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru, kualitas pembelajaran IPAS di kelas V masih kurang. Untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal dengan jumlah siswa 30 yang memenuhi KKTP hanya 12 peserta didik hal ini diperlukan metode pembelajaran IPAS yang mengadopsi model kooperatif type jigsaw sebagai metode yang cocok didalam pembelajaran IPAS.

Perlu adanya inovasi dari seorang guru dalam memilih model pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan Nasution (2017) menyatakan terdapat hubungan yang erat antara penggunaan model pembelajaran dengan hasil belajar siswa.

Sebab itu, bisa dikatakan bahwasanya hasil belajar bisa ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran-an yang tepat (Nur-haedah, 2022). Salah satunya adalah model pembelajaran jigsaw.

Model kooperatif type jigsaw ialah bagian dari model yang secara langsung melibatkan siswa. Pada model ini siswa dirancang untuk bertindak aktif saat proses pembelajaran, baik dari segi mental, sosial, fisik, ataupun sesuai dengan kondisi di kelas, sedemikian hingga sasaran pembelajaran bisa terwujud sesuai yang dikehendaki. Secara mendasar, proses pembelajaran IPAS selain membuat siswa menguasai materi yang dituju, siswa diarahkan pula melakukan pengembangan keterampilan yang bermanfaat bagi proses pemecahan masalah (Wibawa, 2017). Ilmu sosial mengarahkan peserta didik pada keterampilan proses guna mendapat hasil belajar tergolong baik. model kooperatif type jigsaw ialah model yang mampu mendorong siswa berpikir aktif serta kreatif saat proses pembelajaran (Susilo, 2020). Model tersebut tidak sebatas mengembangkan ragam kemampuan intelektual, tapi semua potensi siswa, termasuk perkembangan emosional sekaligus keterampilan dalam pembelajaran, memungkinkan siswa aktif, serta bertanggungjawab. Sedemikian hingga model kooperatif type jigsaw memungkinkan mewujudkan peningkatan hasil belajar siswa (Hanafi Pontoh, 2016).

Media flip book memiliki sejumlah keunggulan dibanding media lain, sebab media flip book tidak sebatas menyajikan kombinasi teks tapi juga mencoba memasukkan animasi, suara, video, ataupun media berbentuk lain. Sanaky menuturkan, flip book bisa dikelompokkan dengan media sound slide yaitu salah satu rumpun media audio visual (WR Tsaniyah, 2021). Media flipbook menjadi salah

satu jenis metode yang kompleks dan fleksibel karena berbasis digital (Matri utomo, 2021). Kesimpulannya, media flip book digital ialah media yang dirancang sistematis yang didalamnya termuat materi berupa benda, teks, ataupun suara yang tersaji dengan format digital, mengandung unsur multimedia, sedemikian hingga memungkinkan penggunaanya lebih interaktif saat menggunakannya (AM Hapsari, 2022). Penelitian (Hayati dkk., 2015) menyebut, pembelajaran fisika yang memanfaatkan media flip book memberi dampak bernilai positif, yakni terampil memaksimalkan hasil belajar siswa. Hal ini sama persis dengan penelitian (WR Tsaniyah, 2021), Berdasarkan penelitian MH Wibowo (2019) pemanfaatan media flip book pada siswa dengan gaya belajar visual mampu memberi dampak bagi peningkatan hasil belajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Memperhitungkan pemaparan latar belakang diatas, di identifikasi sejumlah masalah, yakni:

1. Dalam pembelajaran di kelas siswa membutuhkan susasana yang menarik, ketika siswa mendapatkan pembelajaran yang monoton siswa cenderung akan bosan dan menganggap apa yang dijelaskan oleh guru tidak menarik.
2. Banyak nya guru yang masih belum memperhatikan model/menerapkan pembelajaran yang cocok untuk mengajar, untuk menerapkan model kooperatif tipe jigsaw, perlu adanya perhatian khusus bagi guru IPS kelas V siswa siswi SDN Bumi Arum dalam mengatasi rendahnya peningkatan belajar siswa.

3. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS kelas V siswa siswi SDN Bumi Arum sebagai kebaruan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan media *flip book* sebagai kebaruan dalam penelitian. Keterbatasan penelitian terkait pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar dan inkonsistensi pada hasil penelitian sebelumnya menjadikan penelitian ini menjadi penting sebagai pengisi gap penelitian. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS kelas V siswa siswi SDN Bumi Arum sebagai kebaruan dalam penelitian.

Oleh karena itu penelitian ini diberi judul, "*Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dengan berbantuan Media Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V*"

1.3. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang di atas, rumusan permasalahan yang teridentifikasi yaitu:

1. Apakah melalui model *kooperatif tipe jigsaw* dengan berbantuan media *flip book* di kelas V SDN Bumi Arum dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada IPAS?
2. Apakah melalui model *kooperatif tipe jigsaw* dengan perbantuan media *flip book* di kelas V SD Negeri Bumi Arum dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada IPAS?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan permasalahan di atas, tujuan penelitian yang

teridentifikasi yaitu:

1. Meningkatkan hasil peserta didik pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui penerapan model *kooperatif tipe jigsaw* dengan berbantuan media *flip book* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V di SDN Bumi Arum?
2. Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik baik secara individu dan kelompok pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* dengan berbantuan media *flip book* di Bumi Arum?

1.5. Batasan Penelitian

Berdasar pada rumusan permasalahan di atas, sedemikian hingga batasan yang ditentukan ialah:

1. Subjek penelitiannya ini adalah kelas V siswa siswi SDN Bumi Arum dengan jumlah siswa 30, dengan 10 siswa Perempuan dan 20 siswa laki-laki.
2. Objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar IPS
3. Gambar *flip book* yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti melalui media canva dan power point.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan memper-

luas wawasan serta dijadikan refrensi dalam kaitannya dengan penggunaan model jigsaw perbantuan media *flip book* untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Membantu guru dalam menaikkan prestasi belajar IPS dengan menggunakan pengaruh penerapan model *kooperatif tipe jigsaw* dengan berbantuan media *flip book*.
- 2) Memberikan motivasi kepada pendidik untuk selalu kreatif dalam kegiatan inovasi pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan berbantuan media *flip book*.
- 2) Meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *kooperatif tipe jigsaw* dengan berbantuan media *flip book*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam memberikan suasana baru terkait modek pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan media *flip book* yang dapat diterapkan di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Model Kooperatif Tipe Jigsaw

a. Istilah dan Pengertian

Model pembelajaran ialah wujud dari pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir, pembelajaran yang disajikan dengan khas dari seorang pendidik, dengan artian bahwa model pembelajaran ialah bingkai atas penerapan pendekatan, metode, serta teknik. Model pembelajaran merefleksikan prosedur sistematis didalam mengelola pengalaman belajar siswa agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta berfungsi sebagai pedoman guru didalam merancang dan menjalankan pembelajaran.

Model pembelajaran ialah rangkaian strategi sesuai teori serta penelitian, mencakup latar belakang, prosedur, sistem pendukung, serta evaluasi dalam pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik, hingga akhirnya dapat mewujudkan sasaran pembelajaran yang dikehendaki (Sundari, 2015)

Model pembelajaran ialah rancangan yang dimanfaatkan sebagai petunjuk teknis saat perancangan pembelajaran didalam kelas ataupun pembelajaran tutorial hal tersebut dikemukakan Tritanto (Octavia, 2020).

Model pembelajaran ialah kerangka bersifat konseptuan yang merepresentasikan prosedur sistematis didalam mengelola pengalaman

belajar siswa guna mewujudkan sasaran belajar dan difungsikan sebagai petunjuk teknis dalam merancang pembelajaran dan penataan saat perencanaan hingga pelaksanaan aktivitas pembelajaran Menurut Syaiful Sagala (Jariyah, 2016:9).

Berdasarkan pada pendapat di atas, sedemikian hingga bisa disimpulkan bahwasanya model pembelajaran yakni rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, pola pembelajaran tersebut memperlihatkan kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menstimulus siswa belajar. Pada pola tersebut ada karakteristik berupa tahapan perbuatan ataupun kegiatan pembelajaran yang dapat mempermudah dalam melakukan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Model kooperatif ialah model yang memungkinkan siswa untuk belajar sekkaligus bekerja didalam kelompok kecil secara kolaboratif, terstruktur, serta heterogen. Pembelajaran kooperatif bisa digunakan untuk memotivasi siswa untuk mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat temannya dan berbagi ide. Siswa dapat bekerjasama serta saling membantu pula saat mengerjakan tugasnya.

Pendapat lain mengenai model jigsaw dikemukakan oleh Slavin, dia mengungkapkan bahwasanya pembelajaran kooperatif type jigsaw ialah model yang dapat menstimulus siswa termotivasi belajar sebab skor yang diberikan didasari oleh perkembangan siswa secara individual, serta skor tim. Tim yang mendapat skor paling tinggi akan mendapat penghargaan,

sehingga menambah motivasi siswa untuk belajar lebih giat dan semakin berkontribusi bagi timnya. Setiap siswa memberikan kontribusi didalam pembelajaran kooperatif type jigsaw. Model ini dimungkinkan meningkatkan daya kompetensi siswa guna menngapai hasil yang maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran setiap anggota dapat meraih tujuan personal jika kelompok sukses, sehingga perlu adanya untuk memberikan motivasi/dorongan antara individu dengan kelompok untuk melakukan usaha maksimal (Simaremare & Thesalonika, 2021).

Siswa dengan prestasi rendah mungkin tertinggal dari siswa yang memiliki prestasi lebih tinggi dalam pembelajaran kelas di mana guru fokus pada kompetisi daripada kerjasama, dan siswa disukai. Pembelajaran kooperatif dalam konteks ini dimungkinkan untuk meningkatkan prestasi seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ini juga membantu guru membangun hubungan positif antara siswa dan memberi siswa pengalaman yang mereka miliki seperti kebutuhan akan perkembangan sosial, psikologis dan kognitif yang sehat. Namun, akan berguna untuk mengganti struktur kompetitif sebagian besar ruang kelas dan sekolah dengan struktur kinerja tinggi berbasis tim. Singkatnya, Pembelajaran Kooperatif adalah strategi yang memaksimalkan keterlibatan, partisipasi, dan aktivitas siswa dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif juga dapat membangun hubungan positif antar siswa ((editor), 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013/ Aris Shoimin ; editor, Rose KR, 2017) penjelasan bahwa pembelajaran

kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa berkolaboratif membantu, memahami, dan menguasai materi untuk mencapai tujuan pembelajaran Menurut Riskiyah (2017 :4).

Model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran yang memantik kepada kerja siswa yang kemudian dibentuk dalam kelompok-kelompok siswa yang kemudian dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil. Diskusi menjadi titik berat pada pembelajaran tipe jigsaw ini. Dengan adanya diskusi maka siswa akan terpanik menciptakan ruang dialektika dengan rekan nya yang akan memicu timbulnya nalar kritis sejak dibangku sekolah dasar dan selalu memberikan pertanyaan terhadap hal yang tidak dipahami siswa di dalam kelompok dengan cara berpikir yang rasional Harli Trissino (2017:96).

Mulyan (2018, 17) menuturkan, pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ialah model pembelajaran di mana setiap anggota didalam masing-masing kelompok bertanggungjawab terhadap penguasaan bagian materi tertentu. Anggota tersebut kemudian mengajarkan materi itu ke anggota lainnya didalam kelompoknya, dengan tujuan memaksimalkan proses belajar, mewujudkan sasaran pembelajaran, serta mendapat pengalaman optimal.

Berdasar pada uraian di atas, bisa dibuat simpulan bahwasanya dengan interaksi siswa pada proses pembelajaran secara efektif menjadikan siswa lebih percaya diri, termotivasi, memunculkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sekaligus membentuk hubungan interpersonal. Proses

pembelajaran dengan metode jigsaw memungkinkan seluruh siswa menguasai ragam materi dengan penguasaan bernilai setara.

b. Tujuan Penerapan Metode Jigsaw

Tujuan dari pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah membiasakan peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggung jawab secara individu untuk membantu agar dapat memahami suatu materi pokok kepada teman sekelasnya.

Johnson dikutip dari Trianto menyatakan bahwasanya sasaran utama pembelajaran kooperatif ialah mengoptimalkan belajar guna meningkatkan hasil belajar, pemahaman individu maupun kelompok. Hal ini sebab siswa bekerja didalam kelompok kecil, sedemikian hingga bisa saling bertukar informasi dengan siswa lain dari latar belakang kemampuan, serta mengembangkan kemampuan penguraian masalah.

Pada model kooperatif jigsaw peserta didik mempunyai banyak kesempatan guna bertukar dan mengolah ragam informasi serta menambah kemampuan berkomunikasi, setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas keberhasilan kelompok serta ketuntasan materi yang menjadi bagiannya untuk disampaikan ke kelompok lainnya.

c. Fungsi Pembelajaran tipe JIGSAW

Fungsi metode jigsaw seperti yang dikutip dari Nurhadi (2004: 112) yakni:

1. Menyampaikan sasaran pembelajaran sekaligus memotivasi seluruh siswa.
2. Menyajikan beragam informasi, baik yang melalui demonstrasi ataupun melalui bacaan.
3. Mengelola siswa didalam setiap kelompok

Berdasar pada uraian diatas, sasaran metode jigsaw ialah memotivasi seluruh siswa, menyajikan informasi dengan demonstrasi, serta mengelola siswa didalam setiap kelompok kecil.

d. Langkah-Langkah dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Made Wena menuturkan, pembelajaran kooperatif type jigsaw diprakarsai Elliot Aronson. Berikut ialah pengaplikasian model jigsaw didalam kelas secara mendasar:

- 1) Tentukan materi yang dimungkinkan bisa dipelajari secara berkelompok
- 2) Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan kemampuan heterogen.
- 3) Masing-masing kelompok diberi materi serta tugas
- 4) Setiap kelompok dipilih satu perwakilan kelompok guna membentuk kelompok pakar bersama anggota dari kelompok lain yang memiliki fokus materi sama. Siswa lalu mendiskusikan materi tersebut.

- 5) Anggota kelompok yang didelegasikan untuk diskusi kelompok pakar lalu kembali ke kelompoknya dan menyampaikan hasil diskusinya ketika di dalam kelompok pakar.
- 6) Ketika pelaksanaan proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator yang mendampingi dan memastikan kelancaran proses pembelajaran.
- 7) Guru mengevaluasi secara individual ataupun kelompok secara beralas guna mengidentifikasi perkembangan pengetahuan siswa.
- 8) Guru memberi penghargaan bagi siswa sekaligus kelompok dengan skor tertinggi

Model kooperatif type jigsaw mempunyai sejumlah prosedur, yakni:

- 1) Siswa membentuk kelompok kecil antara 4 hingga 6 anak
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran secara umum
- 3) Masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggungjawab memahami materi secara komprehensif
- 4) Anggota antar kelompok yang mendapat bagian materi sama berkumpul membentuk kelompok ahli, mendiskusikan materi yang telah ditentukan.
- 5) Sesudah berdiskusi dalam kelompok ahli, anggota kembali pada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi yang telah ditentukan.
- 6) Pada akhir pembelajaran, siswa diberi soal yang harus dikerjakan per individu (M.D. Saputr,2019).

Menurut Arends dalam (Lubis & Harahap, 2016) langkah-langkah pembelajaran dengan model jigsaw dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 2.1 Fase Pembelajaran Model Jigsaw 1

Fase	Kegiatan
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta memberikan motivasi siswa pada awal pembelajaran.
Fase 2 : Menyajikan Informasi	Guru memberikan penjelasan di awal terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan serta menjelaskan materi secara singkat dengan menggunakan bahan bacaan.
Fase 3 : Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan mengenai pembagian kelompok jigsaw atau kelompok asli dengan membagi siswa sesuai dengan bagian dan membentuk kelompok ahli serta membantu kelompok agar melakukan komunikasi dengan baik dalam kegiatan diskusinya.
Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru memberikan penjelasan kepada ahli dan memberi tanggung jawab untuk kemudian menjelaskan kepada kelompok asal.
Fase 5 : Evaluasi	Masing-masing kelompok diberikan kesempatan oleh guru untuk mempersentasikan hasil diskusinya serta memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari.
Fase 6 : Memberikan penghargaan	Guru dapat memberikan penghargaan berupa pujian atau <i>reward</i> yang lainnya kepada kelompok yang terbaik serta memberikan motivasi kepada kelompok yang lain agar lebih semangat lagi belajarnya dan mampu menghargai baik ujian maupun hasil kelompok atau individu.

Berdasar pada uraian sebelumnya, bisa dipahami bahwasanya model jigsaw memiliki beberapa sintak berikut:

- 1) Fase 1 : guru menyampaikan topik materi, siswa mendengar sekaligus memperhatikan.
- 2) Fase 2 : guru menyampaikan pembahasan yang hendak didiskusikan didalam kelompok, siswa memperhatikan.
- 3) Fase 3: guru membagi kelompok sekaligus menyampaikan ragam tugas kelompok.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran tipe JIGSAW

Angga Putra, M.Pd (2021, hal.19), sejumlah kelebihan sekaligus kekurangan pada pengaplikasian model jigsaw meliputi:

1. Kelebihan pengaplikasian model jigsaw
 - a) Mampu memunculkan hubungan personal bernilai positif antar siswa dengan latar belakang kemampuan beragam.
 - b) Memunculkan penerapan bimbingan teman sejawat.
 - c) Menaikkan harga diri siswa
 - d) Memperbaiki tingkat kehadiran
 - e) Mnambah penerimaan keragaman individu
 - f) Menekan sikap apatis
 - g) Mewujudkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi
 - h) Menambah motivasi belajar siswa.
2. Kekurangan pengaplikasian model jigsaw

- a) Bila guru tidak mendampingi penuh siswa untuk menggunakan ragam keterampilan kooperatif didalam kelompoknya, sedemikian hingga dimungkinkan kinerja kelompok tidak berjalan secara optimal.
- b) Bila jumlah setiap kelompok ada yang kurang, sedemikian hingga dapat menghambat pelaksanaan model jigsaw
- c) Proses pelaksanaan pembelajaran memerlukan waktu yang relatif lebih lama apabila penataan ruang belum dikondisikan, sedemikian hingga memerlukan waktu berlebih untuk memposisikan siswa agar tidak gaduh.

2. Media Pembelajaran

A. Istilah dan Pengertian

Media ialah wujud eksistensi ragam komponen pada lingkungan peserta didik yang mampu menstimulus peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran sebagaimana diungkapkan Gagne oleh Jauhari (2022:3).

Media ialah alat yang berpotensi membantu jalannya proses pembelajaran sekaligus bisa memperjelas apa yang dimaksud oleh pengirim pesan yang disampaikan. Sedemikian hingga dapat memberikan tujuan belajar secara lebih sempurna, dan media pembelajaran ialah sarana guna memberikan respon siswa selama proses pembelajaran Ceceh Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8).

Berdasarkan dari pengertian diatas, bisa dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat mengantar pesan dan meyakinkan pesan,

merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa dalam mendorong proses belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang bisa menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengantar pesan dan penerimaan pesan agar bisatercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media juga dapat digunakan oleh pendidik, pengajar, dan guru dalam suatu pengajar dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran agar proses interaksi dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam suatu pembelajaran, media dapat digunakan sebagai menyampaikan mater-materiyang cukup sulit disampaikan.

1) **Media Flip Book**

Flipbook adalah animasi klasik yang terbuat dari kertas tebal seperti buku tebal; pada setiap halaman digambarkan suatu proses yang kemudian tampak bergerak atau animasi, (Manivannan, 2011). Media flip book ialah gabungan antara teks, suara, animasi, ataupun video, sedemikian hingga media flip book mempunyai keunggulan dalam hal format dibanding media lain (Hayati dkk., 2015). Pemanfaatan flip book bisa dimanfaatkan didalam beragam pelajaran, satu diantaranya ialah pembelajaran bahasa Indonesia. Flip book didalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa berlatih membaca. Isi materi pada flip-book dapat berupa teks nonfiksi dengan penambahan beberapa gambar untuk meningkatkan motivasi siswa dalam membaca dan memahami teks tersebut. Dengan menggunakan flipbook dapat melakukan penyampaian materi secara langsung.

Flipbook mempunyai keunggulan dalam menyajikan pesan-pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis untuk digunakan di dalam maupun di luar ruangan serta mampu meningkatkan aktivitas belajar membaca siswa, (Hardiansyah, 2016). Flipbook adalah kumpulan gambar komposit yang dimaksudkan untuk dibalik dan memberikan ilusi gerakan animasi. Flipbook adalah buku yang dapat dibalik dan terdiri dari serangkaian gambar yang tampak berubah dari halaman ke halaman (Maghfiroh et al., 2013). Flipbook merupakan animasi klasik yang dibuat pada selembar kertas seperti buku tebal, dan setiap artikelnya dimaksudkan untuk menggambarkan sesuatu yang seolah-olah membuat sesuatu bergerak ketika dibuka (Wahyuliani dkk., 2016). Flipbook mempunyai efek transisi halaman yang diharapkan dapat menarik motivasi membaca siswa. Penggunaan flip book sebagai media bercerita diharapkan dapat membantu mencapai tujuan kegiatan pembelajaran membaca pada siswa kelas bawah.

Selain itu, menurut (Dwi Yani, 2022) pendidik juga harus mampu membuat media yang menarik, seperti flipbook, yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara memasarkan buku secara digital adalah melalui flipbook. Flipbook juga dapat dikirimkan sebagai aplikasi berbasis Android dan didasarkan pada e-book interaktif. Sebelum menggunakan e-book ini, pengguna harus menginstalnya pada perangkat Android. Berikut spesifikasi produk pengembangan tersebut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa aplikasi flip book interaktif dengan isi materi berbasis e-book.
- 2) Produk menggabungkan banyak media, menjadikannya interaktif.
- 3) Karakter Profil Pelajar Pancasila digunakan untuk menghasilkan produk.
- 4) Kualitas produk memenuhi persyaratan dapat diandalkan dan berguna.

3. Hasil Belajar

A. Istilah dan pengertian

Hasil belajar mengandung arti keberhasilan siswa dalam kegiatan belajarnya, dengan hasil belajar yang baik merupakan harapan dan kebanggaan bagi seseorang. Namun, kegagalan dan kesuksesan selalu hadir dalam kehidupan siswa, ada yang berhasil dalam belajar secara memuaskan dan ada pula yang gagal (Komikesari, 2016). Mendapatkan hasil belajar yang memuaskan tidaklah mudah, diperlukan berbagai upaya dari orang tersebut dan orang-orang di sekitarnya. Hasil belajar bukanlah produk dari suatu usaha tunggal, atau monopoli satu faktor saja, melainkan hasil dari berbagai usaha yang saling berhubungan secara integral satu sama lain yang masing-masing mempunyai peranan penting dalam menciptakan hasil belajar yang optimal (Endah Retnowati, 2018). Menurut (Afandi M. , 2013) bahwa hasil belajar

merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat (afektif), serta kemampuan motoric halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah penerapan pembelajaran modul. Belajar dengan modul akan lebih meningkatkan hasil belajar siswa, karena pengendalian pencapaian hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi pada setiap modul (Haq, Najmunnisa, & Saad, 2015).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik maupun seseorang setelah menempuh proses belajar. Tercapainya kemampuan yang diamati berdasarkan aspek kognitif dan afektif yang berada selama proses pembelajaran yang diharapkan sesuai tahap perkembangan dari peserta didik.

B. Klasifikasi hasil Belajar

Menurut Soopiatin dan Sahroni (Hesti Yulianti, Cecep Darul, Saeful Millah. 2018:205), mengemukakan bahwa “Hasil belajar dalam kerangka pembelajaran dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotorik”. Berdasarkan taksonomi mekar (Hesti Yulianti, Cecep Darul, Saeful Millah. 2018: 205-207), hasil belajar kerangka pembelajaran dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu sebagai berikut :

- a) Pengetahuan atau ingatan (C1)
- b) Pengertian (C2)
- c) Aplikasi (C3)
- d) Analisis (C4)
- e) Sintesis (C5)
- f) Evaluasi (C6)

Ranah Kognitif yang digunakan untuk menyusun tes kognitif taksonomi bloom berguna untuk menyusun tes peserta didik agar sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang ataupun ditetapkan. Perubahan dalam ranah kognitif Taksonomi Bloom dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 2.1 Diagram Ranah Kognitif

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan nilai sikap, perasaan, serta keinginan untuk menerima maupun menolak suatu hal di dalam proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat motivasi, perubahan sikap, serta apresiasi terhadap suatu hal. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu sebagai berikut :

- a) (A5) Karakterisasi
- b) (A4) Mengorganisasikan
- c) (A3) Menghargai
- d) (A2) Merespon
- e) (A1) Menerima

Penguasaan ranah afektif ini, dapat dilihat melalui aspek moral yang dapat dilihat melalui perasaan, motivasi, serta sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik. Pada level A1 menerima, merupakan proses yang memperlihatkan suatu stimulus dari peserta didik yang memiliki keinginan untuk menerima dan memerhatikan. Level A2 merespon adalah tingkan di mana peserta didik menanggapi suatu stimulus yang diberikan. Level A3 menghargai menunjukkan kemauan peserta didik untuk menerima dan menghargai nilai yang diberikan kepadanya. Level A4 mengorganisasikan adalah tingkat dimana peserta didik dapat menginternalisasi nilai yang telah diperoleh menjadi bagian dalam dirinya. Level A5 karakterisasi merupakan kemampuan peserta

didik untuk menjadikan nilai-nilai yang telah diperoleh sebagai pedoman perilaku di dalam kehidupannya sehari-hari.

C. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat bervariasi, tergantung pada faktor yang memengaruhi sekaligus optimalisasinya. Hasil yang dicapai oleh siswa juga akan beragam, sesuai kemampuan individu bersangkutan. Munadi didalam (Linda, 2018), sejumlah faktor yang memengaruhi hasil belajar yakni :

1) Faktor internal

a) Faktor fisiologis

Secara umum, keadaan fisiologis seperti kesehatan yang baik, tidak merasa lelah ataupun letih, serta tidak memiliki cacat fisik, dimungkinkan memengaruhi kemampuan siswa menerima pelajaran.

b) Faktor psikologis

Seluruh individu atau siswa secara mendasar mempunyai kondisi psikologis yang beragam, akibatnya bisa memberi dampak bagi hasil belajar.

2) Faktor eksternal

a) Faktor lingkungan

Faktor ini bisa memberi dampak bagi hasil belajar. Faktor lingkungan tersebut mencakup lingkungan fisik maupun sosial. Belajar di siang hari di ruangan yang ventilasi udaranya kurang tentu akan

memiliki suasana belajar yang berbeda dibanding belajar sat pagi hari dengan udara segar.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental ialah elemen yang keberadaannya serta penggunaannya disesuaikan untuk mencapai hasil belajar yang dtargetkan. Sejumlah faktor ini diharapkan menjadi sarana dalam mewujudkan sasaran pembelajaran yang sudah dirancang. Sejumlah faktor instrumental itu meliputi kurikulum, guru, serta fasilitas.

D. Indikator Hasil Belajar

Ada sejumlah indikator yang diterapkan untuk mengidentifikasi hasil belajar. Menurut Moore (Ricardo, 2017: 197), ketiga ranah pada hasil belajar dirinci seperti uraian di bawah:

a. Ranah kognitif :

Pada ranah kognitif mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, implementasi, analisis, penciptaan, serta evaluasi.

b. Ranah afektif :

Di ranah afektif, meliputi aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengorganisasian, serta pengintegrasian karakteristik nilai.

Ranah kognitif terkait hasil belajar yang mencakup 6 aspek, yakni: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi. Dua aspek yang pertama dianggap sebagai kognitif level rendah, sedangkan empat aspek selanjutnya termasuk dalam kognitif level tinggi. *Ranah afektif* berhubungan dengan nilai sikap, perassan, serta keinginan

menerima ataupun menolak sesuatu terkait sikap, yang mencakup 5 aspek: penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, serta internalisasi. Ranah psikomotor terkait hasil belajar berupa keterampilan maupun kemampuan saat bertindak. Terdapat 6 aspek didalam ranah psikomotor, yaitu:

- a. Gerakan refleks
- b. Keterampilan gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual
- d. Keharmonisan atau ketepatan
- e. Gerakan keterampilan kompleks
- f. Gerakan ekspresif dan interpretatif

Ketiga ranah itu merupakan objek penilaian bagi hasil belajar. Diantara ketiganya, ranah kognitif paling sering dinilai guru sebab terkait kemampuan penguasaan siswa terhadap isi materi pengajaran. (Sudjana, 2016).

Berdasarkan penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwasanya indikator hasil belajar terbagi ke dalam 3 ranah, yakni kognitif, afektif, serta ranah psikomotor.

- a. Ranah kognitif terkait dengan tingkat pengetahuan hingga hingga Tingkat evaluasi
- b. Ranah afektif terkait sikap sekaligus nilai yang merefleksikan perilaku individu.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun dari beberapa penelitian yang terdahulu menjadi sebagai rujukan penelitian, antara lain :

1. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh I Made Citra Wibawa dan I made Hendra Sukmayasa (2019) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan social siswa kelas V hasil yang diperoleh dari penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V semester II SD No. 2 petandakan tahun pelajaran 2010/2011. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Data tentang hasil belajar siswa menggunakan tes hasil belajar. Hasil penelitian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa 62,64 dengan ketuntasan belajar 71,43%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 66,93 dengan ketuntasan belajar 78,57%. Sedangkan pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa 74,07 dengan ketuntasan belajar 100%. Dengan diberikan bimbingan secara intensif maka tampak peningkatan hasil belajar siswa sebesar 11,43 dan ketuntasan belajarnya pun meningkat sebesar 28,57%.
Persamaan dari metode ini ialah sama menggunakan metode jigsaw, subjek penelitian sama yaitu berfokus di kelas V SD, Metode penelitian. Perbedaan Studi kasus tempat, dan media pengaplikasian jigsaw.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Suryanita SP dan Ni Nyoman Kusmariyatni (2021) tentang Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa didalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi,serta refleksi. Pelaksanaan tindakan pada setiap siklusnya sebanyak tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA yang berjumlah 26 orang. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Data dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata hasil belajar IPS sebesar 80,77 dengan kategori tinggi. Selanjutnya pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar IPS sebesar 86,37 dengan kategori tinggi. Berdasarkan perhitungan gain score, kualitas peningkatan hasil belajar IPS siklus I sebesar 0,16 dengan predikat rendah dan siklus II sebesar 0,46 dengan predikat sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran media video dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Persamaan penelitian ini menggunakan model jigsaw, studi kasus materi pembelajaran yang berfokus di ilmu pengetahuan sosial. Perbedaannya ,

studi kasus ini dilakukan dikelas IV, tempat atau kasus penelitian dan pengaplikasian media yang berbeda.

3. Hasil penelitian yang dilakuakn oleh Mega Mukti (2022) tentang penerapan model pembelajaran cooperative tipe jigsaw untuk meningkatkan dan prestasi belajar dari penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam, mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam , dan mendeskripsikan keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif. Tipe Jigsaw sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam . Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus , dilanjutkan dengan penelitian kuasi eksperimen. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan,observasi dan subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan rumus rata-rata dan uji-t. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa serta efektif meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam.

Persamaan pada penelitian ini menggunakan model jigsaw. Dan perbedaan pada penelitian ini teknik analisis data, studi kasus SMP, sasaran hasil penelitian yang berbeda.

4. Gunaria Siagian, Lufri, Andromeda, Fatni Mufit (2023) tentang efektivitas pembelajaran konstruktif yang memiliki visi ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi, masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA IPA hasil dari penelitian ini mengembangkan kemampuan siswa dalam sains merupakan salah satu cara yang berhasil meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan perubahan zaman dan memasuki dunia sains, lingkungan, teknologi, dan kehidupan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pendekatan konstruktivis visi SETS pada pembelajaran IPA di Kelas X SMA Negeri 3 Pematang Siantar. Pembelajaran berwawasan SETS (science, environment, technology and society) yang menghubungkan dan mengaitkan teori yang dipelajari dengan penerapannya dalam bentuk teknologi, dampaknya terhadap masyarakat dan lingkungan serta sosial merupakan suatu bentuk usaha yang mempunyai ciri nyata dan kontekstual. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu dengan rancangan kelompok kontrol nonekuivalen. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Independent Sample T-test. Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif diterapkan pada proses

pembelajaran fisika ditinjau dari soal posttest dan nilai gain test juga meningkat sebesar 0,71 pada kelas eksperimen dan 0,57 pada kelas kontrol. kelas yang termasuk dalam kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konstruktivisme efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika.

Persamaan menggunakan metode jigsaw, media pembelajaran sama. Perbedaan dari penelitian ini diterapkan di mata pelajaran IPA atau Jurusan IPA di tingkat Sekolah Menengah Atas, di tekankan untuk peningkatan mata pelajaran fisika.

2.3 Kerangka Berpikir

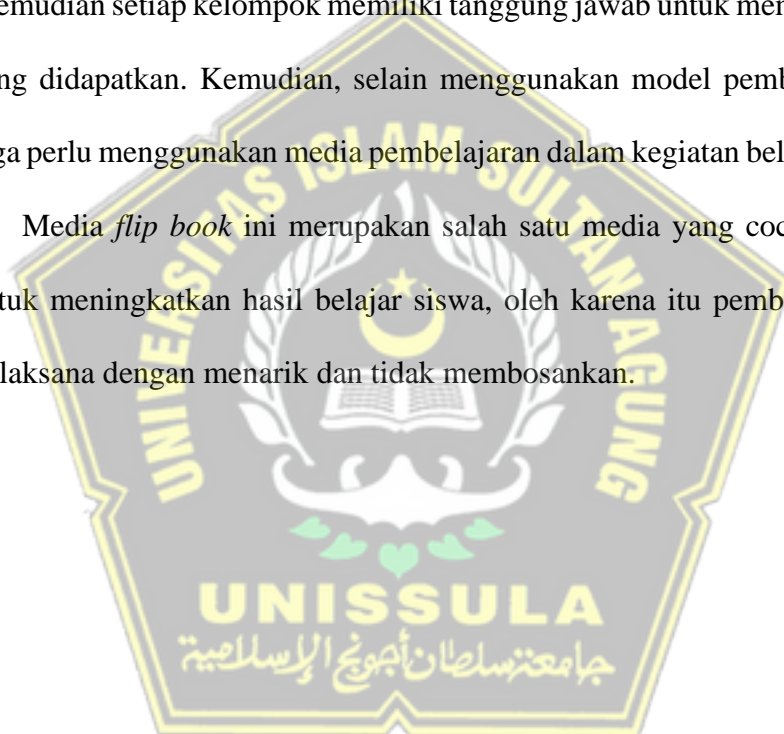
Diketahui bahwasanya dalam dunia pendidikan tentunya sudah menjadi hal yang sangat wajar adanya pergantian kurikulum dalam pelaksanaannya. Seperti yang telah terjadi pada tahun 2020 dimana perubahan kurikulum 13 menjadi kurikulum merdeka. Salah satu esensial pada pelaksanaan kurikulum merdeka ini yaitu pembelajaran IPA dan IPS dua mata pelajaran yang saat ini digabung menjadi IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Pada jenjang sekolah dasar IPAS bertujuan untuk mengembangkan literasi dasar, sehingga dalam hal ini perlu adanya sikap yang kreatif dari pendidik.

Dengan melihat kondisi awal pada latar belakang diatas dimana kegiatan pembelajaran kelas V di SDN Bumi Arum ini masih sangat kurang sempurna, dikarenakan dalam pembelajaran ini guru masih menggunakan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang tidak menarik atau guru memegang

peran paling dominan. Dalam hal ini diperlukan peran guru agar dapat menggunakan model pembelajar dan juga berbantuan media pembelajaran yang menunjang hasil belajar.

Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti menggunakan Model pembelajaran jigsaw. Dimana model pembelajaran jigsaw ini kegiatannya melibatkan semua siswa. Siswa dibagi menjadi 4-6 orang dalam satu kelompok, kemudian setiap kelompok memiliki tanggung jawab untuk memahami materi yang didapatkan. Kemudian, selain menggunakan model pembelajaran guru juga perlu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media *flip book* ini merupakan salah satu media yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu pembelajaran dapat terlaksana dengan menarik dan tidak membosankan.





Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas maka hipotesis dari penelitian dalam tindakan kelas yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah melakukan Penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dengan Berbantuan Media *flipbook* pada materi Indonesiaku Kaya Raya dikelas V SDN Bumi Arum untuk meningkatkan Hasil Belajar kognitif dan keaktifan belajar pada Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik kelas V SDN Bumi Arum.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dijalankan di kelas V SDN Bumi Arum, Kecamatan Belitang, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur peneliti memilih tempat tersebut dengan alasan SDN Bumi Arum proses pembelajarannya IPAS khususnya pada model pembelajaran dan media yang masih kurang kreatif dan menarik serta berdampak terhadap hasil belajar yang tergolong rendah, sedemikian hingga dengan menerapkan model kooperatif type jigsaw berbantuan media flip book ini peneliti mengharapakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian terhitung mulai September hingga Januari, dimulai saat menjalankan observasi, mengurus perizinan penelitian sampai proses penelitian tuntas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2023/2024.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian berjenis tindakan kelas yang kemudian disingkat menjadi PTK. PTK dikutip dari Afandi (2011: 11) yakni perwujudan kegiatan ataupun kajian ilmiah yang dijalankan guru melalui ragam tindakan kepada siswa didalam kelas guna mewujudkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian

melibatkan 2 siklus. Bila tindakan yang diberikan belum dinilai efektif, maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya dengan ragam perbaikan tindakan hingga mencapai tujuan pemberian tindakan. Adapun tindakan yang peneliti pilih yakni dengan menerapkan model kooperatif type jigsaw berbantuan media *flipbook* yang berkolaborasi dengan wali kelas v SDN Bumi Arum.

Penelitian PTK ini mengadopsi model Kemmis & Mc Taggar yang mencakup dua siklus, dengan melalui beberapa tindakan serta terdiri dari empat komponen yaitu (Arikunto, 2015).

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ialah peserta didik kelas V SDN Bumi Arum 2023-2024 berjumlah 30 anak, dengan rincian 20 berjenis kelamin laki-laki serta 10 perempuan.

Tabel 3.1 Subjek Penelitian 1

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1	Laki-laki	20 siswa
2	Perempuan	10 siswa
Jumlah Keseluruhan		30 siswa

3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mendapat data dari SDN Bumi Arum, dibutuhkan teknik pengumpulan data yang cocok dengan kelas yang hendak diteliti. Tujuannya ialah agar datanya sesuai, akurat, serta bisa di

pertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data umumnya terbagi menjadi 2, yakni:

A. Teknik Tes

Teknik tes dimaksudkan guna mengidentifikasi hasil belajar siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran. Fungsi dari tes ialah memetakan kemampuan peserta didik dalam memahami ragam pengetahuan yang dipelajari. Secara mendasar, terdapat 2 fungsi dari tes, yakni:

- 1) Menjadi instrumen untuk mengukur kemampuan peserta didik;
- 2) Menjadi instrumen untuk mengukur keberhasilan target pembelajaran. Tes yang hendak diterapkan ialah tes tertulis guna mengidentifikasi kemampuan peserta didik saat menerima materi pelajaran. Tes ini selalu dilaksanakan di akhir siklus 1 dan 2.

B. Teknik Non Tes

Teknik non-tes yang akan penulis terapkan ialah teknik observasi yang dilaksanakan selama berlangsungnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan diharapkan dapat menghasilkan perubahan serta meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Instrumen Penghimpun Data

Instrumen penghimpun data berfungsi untuk menghimpun ragam data penelitian. Berikut ialah beberapa instrumen yang diterapkan:

- 1) Lembar evaluasi

Evaluasi dijalankan guna memetakan kemampuan siswa saat memahami pengetahuan didalam pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya menggunakan model kooperatif type jigsaw berbantuan media *flipbook*. Lembar evaluasi yang diterapkan yakni berupa essay. Evaluasi dijalankan pada pertemuan ke-2 (akhir) masing-masing siklus.

Tabel 3.2 kisi-kisi soal hasil belajar

NO	Kompetensi Awal	Indikator Pencapaian	Butir Soal	Level Kognitif
1.	Dapat Membaca peta dan mengambil informasi dari sebuah peta	- Siswa mampu menjelaskan serta membaca Informasi dari sebuah peta	1-5	C2
2.	Menjelaskan dan menyebutkan fungsi Peta	- Siswa mampu menjelaskan Fungsi Peta	6-8	C2
3.	Mampu menjelaskan dan menyebutkan bentuk negara Indonesia	- Siswa mampu memahami dan mendeskripsikan bentuk negara Indonesia	9-10	C3
4.	Menjelaskan Keaneekaragaman Hayati yang ada di Indonesia	- Siswa dapat serta mampu mengenali keanekaragaman hayati yang ada di Indonesia	10-12	C3

5.	Mengidentifikasi keanekaragaman hayati dan aktivitas yang mengancam nya	- Siswa Mampu menjelaskan dan mendeskripsikan ancaman yang dapat merusak keanekaragaman hayati di Indonesia	13-15	C4
6.	Dapat mengklasifikasikan Sumber Daya Alam	- Siswa mampu mengklasifikasikan Sumber Daya Alam yang dapat di perbaharui dan tidak di perbaharui	16-18	C4
7.	Menganalisa bahaya pemanfaatan SDA yang tak dapat diperbaharui	- Siswa mampu menjelaskan SDA dan pengelolaannya di Tanah Air	19-20	C4

2) Lembar Observasi

Lembar aktivasi pendidik digunakan didalam penelitian ini guna mengamati langkah dan proses selama pembelajaran dilaksanakan. Sedangkan lembar keaktifan peserta didik digunakan untuk mengamati kinerja peserta didik ketika proses kegiatan pembelajaran yang merapkan model kooperatif type jigsaw berbantuan media *flip book*, seperti kesiapan belajar siswa, pemahaman materi oleh siswa, serta ketertarikan siswa saat pelaksanaan proses pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flipbook.

Lembar observasi ini diterapkan ketika menjalankan penelitian. Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data dari guru berupa hasil observasi keaktifan siswa sepanjang pelaksanaan penelitian, yakni pelaksanaan proses pembelajaran yang menerapkan model kooperatif type jigsaw. Data itu didapat dari observasi yang dijalankan guru kelas sepanjang pelaksanaan penelitian.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Keaktifan

No	Aspek Keaktifan	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
			(4)	(3)	(2)	(1)
1	Kegiatan visual	Memperhatikan pendidik pada saat mengajar				
		Mengamati pembelajaran				
		Mengamati Media Pembelajaran				
2	Kegiatan lisan	kesediaan menjawab pertanyaan				
		Mengemukakan pendapat				
		kesediaan bertanya				
3	Kegiatan mendengarkan	Mendengarkan pendidik				
		Mendengarkan pendapat teman				
		Mendengarkan Materi Pembelajaran				
4	Kegiatan menulis	Mengerjakan Tugas Proyek				
		Mengerjakan test formatif				
		Membuat Kesimpulan				

3.5 Analisis Data

Analisis data ialah suatu proses sesudah proses penghimpunan data. Sesudah seluruh data penelitian terhimpun diperlukan analisis. Analisis instrument penelitian ini dimaksudkan agar diperoleh validitas, realibitas, serta kesukaran sekaligus daya beda soal.

1. Analisis butir soal tes

A. Validitas

Validitas instrumen dapat dilihat dari kelayakan, berarti, dan kebergunaan instrumen tersebut, tidak dapat hanya dilihat dari ketetapan instrumen guna mengukur hal yang semestinya diukur. Validitas ialah ukuran yang merefleksikan tingkatan kevalidan suatu instrument.

Validitas dikutip dari Arikunto (2013: 2011) ialah ukuran yang merepresentasikan kevalidan instrument. Adapun perhitungan validitas yang diterapkan ialah metode *person's product moment correlation* berbantuan aplikasi SPSS, yakni melalui penghitungan korelasi skor masing-masing pertanyaan dengan skor keseluruhan.

$$r = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}\right) \left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}\right)}}$$

Keterangan:

r = Koefisiensi korelasi pearson

$\sum XY$ = total perkalian skor X serta Y

$\sum X$ = total skor X

$\sum Y$ = total skor Y

$\sum X^2$ = total skor kuadrat X

$\sum Y^2$ = total skor kuadrat Y

N = total peserta

B. Reliabilitas

Reliabilitas dikutip dari Arikunto (2013: 221) yakni proses uji instrument untuk menentukan apa dinilai reliable dan dinyatakan layak sebagai alat penghimpun data. Reliabilitas merefleksikan keandalan. Reliable maknanya bisa dipercaya, sedemikian hingga bisa diandalkan.

Penghitungan reliabilitas diterapkan metode *person's product moment correlation* berbantuan aplikasi SPSS, yakni melalui penghitungan korelasi skor masing-masing pertanyaan dengan skor keseluruhan. Formula alpha dimanfaatkan untuk mendapat nilai reliabilitas. Berikut ialah formula alpha:

$$r = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n})(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n})}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi pearson

$\sum XY$ = total perkalian skor X dengan Y

$\sum X$	= total skor X
$\sum Y$	= total skor Y
$\sum X^2$	= total skor kuadrat X
$\sum Y^2$	= total skor kuadrat Y
N	= jumlah peserta (pasangan skor)

Menurut Riduawan (2008:9), kriteria reliabilitas bisa disajikan melalui table di bawah:

Tabel 3.4 Kriteria nilai reliabilitas

Nilai r_{11}	Kriteria
0,800–1,00	Sangat Tinggi
0,600–0,799	Tinggi
0,400–0,599	Cukup
0,200–0,399	Rendah
0,000-0,199	Sangat Rendah

2. Uji Daya Beda & Taraf Kesukaran

Daya pembeda berfungsi dalam menentukan bisa tidaknya soal tertentu membedakan didalam aspek yang diukur berdasarkan pembeda yang terdapat pada suatu kelompok. Uji daya beda pada penelitian ini berfungsi membedakan siswa yang memiliki kemampuan tingkat tinggi serta siswa yang memiliki kemampuan Tingkat rendah. Berikut ini dipaparkan terkait rumus daya pembeda dan tingkat kesukaran sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA-SB}{IA}$$

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan:

SA : Total skor kelompok atas

SB : Total skor kelompok bawah

IA : Total skor ideal kelompok atas

IB : Total skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda 1

Koefisiensi Reliabilitas (r)	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran 1

Koefisiensi Reliabilitas (r)	Interpretasi
$TK = 0,00$	Sangat Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Sangat mudah

3. Analisis hasil prestasi belajar

Analisis terhadap hasil belajar siswa dijalankan dengan pendekatan Acuan Patokan (PAP). Dikutip dari Afandi (2015: 83), PAP berfungsi menilai kualitas hasil belajar berdasarkan skor teoritis dari alat tes serta batas minimum ketuntasan. Batas yang sudah ditentukan sebelumnya berfungsi sebagai kriteria yang perlu dipenuhi siswa, maknanya batas

tersebut ialah batas minimal yang perlu dicapai agar siswa dikategorikan lulus. Siswa yang mencapai atau melebihi kriteria kelulusan sedemikian hingga dikategorikan lulus.

- a) Menghitung hasil tes
1). Menghitung hasil tes masing-masing siswa

$$S = \frac{E}{N} \times 100$$

(formula apabila menerapkan skala 100) (Arifin, 2016: 229)

Keterangan :

S = skor

B = jumlah jawaban benar

N = jumlah soal

- 2). Menghitung ketuntasan belajar siswa

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

Keterangan :

KB = Prosentase ketuntasan

T = Total skor per siswa

T_t = Total skor keseluruhan

(Trianto,2010:241)

Tabel 3.7 Penggolongan Rentan Ketuntasa 1

Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
80-100%	A	Baik Sekali
66-79%	B	Baik

56-65%	C	Cukup
40-55%	D	Kurang
Kurang dari 40%	E	Buruk

Djamarah (Afandi, M. 2010:71)

4. Analisis lembar observasi

Kriteria skor yang diterapkan pada lembar observasi aktivitas guru ialah : (1) sangat kurang baik; (2) kurang baik; (3) cukup; (4) baik; (5) sangat baik.

Proses analisis hasil lembar observasi aktivitas guru menggunakan formula berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai yang diharapkan (%)

R = Skor mentah yang didapat

SM = Skor maksimal

100 = Skor minimal

Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru 1

Skor guru	Kategori Aktivitas Guru
76-100%	Sangat baik
51-75%	Baik
31-50%	Cukup

21-30%	Kurang baik
≤20%	Buruk

Purmanto (Afandi, M. 2013:73)

5. Analisis lembar observasi aktivitas peserta didik

Kriteria skor yang diterapkan pada lembar observasi aktivitas peserta didik ialah : (1) sangat kurang baik; (2) kurang baik; (3) cukup; (4) baik; (5) sangat baik.

Proses analisis hasil lembar observasi aktivitas peserta didik menggunakan formula berikut:

$$P = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

N = Total nilai siswa

n = Total skor

(Afandi, 2013: 73)

Dengan penskoran :

1 : Sangat kurang baik

2 : Cukup

3 : Baik

4 : Sangat baik

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Aktivitas siswa 1

Skor siswa	Kategori Aktivitas Siswa
76-100%	Sangat baik
51-75%	Baik
26-50%	Cukup
$\leq 25\%$	Buruk

(Afandi, 2013: 75)

3.6 Indikator Keberhasilan

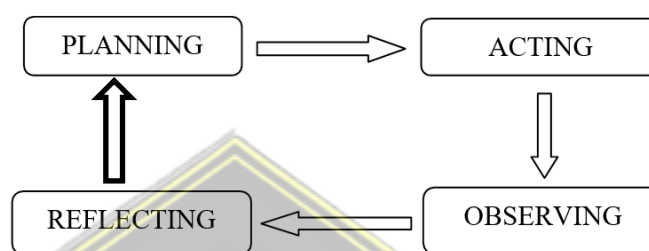
Penelitian dinilai berhasil bila:

1. Ditemukan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya minimal 80% dari keseluruhan peserta didik kelas V SDN Bumi Arum telah memperoleh nilai ≥ 68 yang sesuai dengan ketentuan KKTP di SDN Bumi Arum, dari siklus 1 serta 2.
2. Ditemukan peningkatan keaktifitas belajar peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Raya dalam mata pelajaran IPAS, sekurang-kurangnya 80% dari seluruh peserta didik kelas V di SDN Bumi Arum dari siklus 1 sehingga siklus 2 menunjukkan kriteria penilaian baik menjadi sangat baik.

3.7 Prosedur Penelitian

penelitian ini ialah PTK yang direncanakan dalam 2 siklus. Jika hasilnya belum memadai, sedemikian hingga dilanjutkan ke siklus selanjutnya. PTK yang diterapkan ialah metode milik Kemmis & McTaggart, yang menerapkan sistem spiral refleksi meliputi sejumlah

siklus. Didalam metode Kemmis & McTaggart, satu siklusnya mencakup 4 komponen, yakni: planning, acting, observing, serta reflecting. Desain PTK yang diungkapkan Kemmis & McTaggart (Afandi, 2011: 17) bisa direpresentasikan seperti gambar di bawah:



Gambar 3.1 Alur PTK didalam Model Kemmis & McTaggart

(dalam Afandi, 2011: 17) 1

Apabila diperhatikan, model PTK yang dikemukakan Kemmis & McTaggart secara mendasar meliputi sejumlah perangkat yang setiap perangkat meliputi 4 elemen, yakni: perencanaan, pemberian tindakan, observasi, serta refleksi. Seluruh elemen itu tergabung menjadi satu siklus. Dengan demikian, siklus ialah perputaran seluruh elemen tersebut.

Gambaran itu menunjukkan adanya dua perangkat elemen yang bisa dianggap sebagai dua siklus. Namun, dalam praktiknya, kuantitas siklus tergantung pada kompleksitas masalah yang perlu diselesaikan. Jika masalahnya rumit, kuantitas siklus untuk masing-masing pelajaran tidak terbatas pada dua siklus, melainkan lebih banyak lagi.

PTK yang diterapkan oleh peneliti direncanakan sebatas 2 siklus,

masing-masing siklus mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, evaluasi serta refleksi. Masing-masing siklus menghabiskan dua pertemuan, masing-masing pertemuan menghabiskan waktu 2x35 menit. Berikut ialah rinciannya:

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rancangan modul pembelajar IPAS dengan model kooperatif type jigsaw
- 2) Menyiapkan skenario pembelajaran.
- 3) Menyiapkan media pembelajaran
- 4) Menyusun LKS.
- 5) Menyusun instrumen untuk evaluasi.
- 6) Menyusun instrumen penghimpun data.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, terdapat kegiatan awal, inti, serta akhir yang dijalankan guru sebagai usaha untuk mencapai peningkatan ataupun perubahan yang dikehendaki. Tindakan tersebut dilaksanakan sesuai rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti melaksanakan tindakan kelas, sementara aktivitas guru diobservasi guru kelas (observer I), aktivitas siswa diobservasi observer II (teman sejawat), menggunakan instrumen penelitian. Instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda 4 opsi jawaban, sebanyak 20 soal pada masing-masing siklus. Instrumen non-tes berbentuk lembar observasi aktivitas mencakup aktivitas siswa maupun guru.

Penelitian ini meliputi 2 siklus, masing-masing siklus menghabiskan 2 pertemuan.

c. Observasi

Observasi ialah aktivitas mengamati hasil perlakuan yang diberikan kepada siswa. Fungsi observasi ialah mengidentifikasi kesesuaian antara rancangan dengan pelaksanaan perlakuan, serta mengontrol perubahan yang dikehendaki. Observasi dijalankan guna mengamati berbagai aktivitas, situasi, serta perilaku terkait proses pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dijalankan oleh peneliti sesudah proses pembelajaran selesai. Refleksi ialah elemen esensial guna memahami sekaligus memberi makna bagi proses maupun hasil akibat pemberian tindakan dari peneliti. Tahap terakhir ini merenungkan ulang tindakan yang sudah dijalankan. Bila hasil tindakan dinilai baik, sedemikian hingga tindakan berikutnya tidak perlu dijalankan. Tapi bila dinilai buruk, sedemikian hingga perlu perbaikan. Tahapan awal yang dijalankan ialah memeriksa hasil tes siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dikelas V SDN Bumi Arum, Kec. Belitang, Kab. Ogan Komering Ulu Timur, dengan subjek berjumlah 30 peserta didik dan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik yang mengajar kegiatan dikelas, sekaligus sebagai pengamat aktivitas peserta didik. Sedangkan, aktivitas pendidik akan diamati oleh ibu Romlah, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Bumi Arum. Penelitian ini berfokus pada aktivitas pendidik, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas V yaitu Ibu Romlah, S. Pd untuk mengetahui bagaimana keadaan pembelajaran IPAS di kelas V. Hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut kurangnya kemampuan siswa dalam memahami Pelajaran IPAS, hal ini diperkuat dengan siswa yang masih bingung memahami tentang Indonesia seperti letak geografis Indonesia, jenis keragaman hayati dan manfaat-manfaat sumber daya alam. Selain itu, siswa kelas V dirasa kurang karena saat pembelajaran mereka lebih cenderung pasif.

Hasil wawancara dengan guru kelas V bahwa kendala yang diperlukan dalam permasalahan ini perlunya inovasi model pembelajaran untuk diterapkan dikelas V untuk memperbaiki hal tersebut maka dengan demikian, peneliti

melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Model pembelajaran ini dipilih karena pada tahap pelaksanaannya terdapat tahap berkelompok dan presentasi yang dapat memberikan kesempatan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta menuntut siswa untuk berfikir secara aktif dan mengeluarkan pendapat pada hasil pemikirannya. Selain itu, untuk menjang hal tersebut peneliti menggunakan media flip book hal ini guna untuk menarik siswa agar tidak mudah bosan dalam pemberian materi dan penjelasan materi.

Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar tes evaluasi dalam bentuk pilihan ganda serta lembar observasi keaktifan siswa. Sebelum lembar tes dibagikan kepada siswa peneliti telah melakukan uji kelayakan soal, dengan melakukan uji validasi, uji reliabilitas, uji daya pembeda dan tingkat kesukaran soal.

1. Hasil Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada hari rabu, 3 januari 2024 pada jam pelajaran 1 dan 2 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis, 4 januari 2024. Adapun tahap pelaksanaan pada siklus ini terbagi menjadi empat bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

A. Perencanaan

Sebelum pelaksanaan siklus I, penelitian menyiapkan beberapa instrument penelitian. Perencanaan yang dilakukan antara lain :

- 1). Menyusun Modul Pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu

pengetahaun Sosial, menjelaskan kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam yang ada disekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.

- 2). Mempersiapkan materi yang diambil dari buku IPAS Kurikulum Merdeka untuk kelas V SD/MI.
- 3). Membuat media flip book menggunakan canva ataupun power point.
- 4). Membuat instrument tes berupa soal evaluasi yang sesuai dengan pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada siklus I
- 5). Membuat lembar aktivitas guru dan siswa untuk mengetahui perkembangan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

B. Hasil Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari rabu 3 januari 2024 pukul 07.30 – 10.00.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis,4 januari 2024 pukul 09.00-11.10 WIB.

1) Siklus Pertemuan I

Pada pertemuan ini, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi

Indonesiaku Kaya Raya dengan topik *Bagaimana Bentuk Indonesiaku?* Kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flip book. Pelaksana kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Kegiatan diawal oleh pendidik yang membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan peserta didik menjawab salam. Setelah itu, ketua kelas memimpin doa sesuai dengan keyakinan yang dianut oleh masing-masing peserta didik. Peserta didik menyanyikan lagu nasional. Pendidik melakukan presensi untuk memeriksa kehadiran peserta didik.

1. Kegiatan Inti (50 menit)

Pendidik memberikan pertanyaan pemantik sebagai bentuk apersepsi pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran dijabarkan pada tahap berikut .

(1). Sintak 1 : Pendidik menampilkan media pembelajaran jigsaw dan menjelaskan materi bentuk Indonesia pada buku jenis-jenis peta. Selanjutnya, peserta didik akan mengamati media pembelajaran yang sedang ditampilkan. Pendidik akan melempar pertanyaan kepada peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada, *seperti apakah pengertian dari peta topografi, peta chorografi, peta dunia dan peta chorografi?* Kemudian ,perwakilan dari peserta didik akan

menjawab pertanyaan yang diberikan terkait pengetahuan dasar mereka pada materi ini.

(2). Sintak 2 : Peserta didik akan menerima penjelasan dari pendidik bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok dengan anggota masing-masing berjumlah 5 – 6 orang. Adapun kelompok ditentukan oleh kesepakatan bersama yaitu peserta didik memilih agar pendidik yang menentukan kelompok , setelah kelompok terbentuk , peserta didik bebas memilih satu teman kelompoknya untuk dijadikan kelompok ahli. Masing-masing ketua kelompok akan berkumpul di depan untuk mengambil lipatan kertas yang didalamnya berisi materi yang akan dibuat oleh masing-masing kelompok. Langkah selanjutnya , peserta didik menerima LKPD yang akan dikerjakan secara kelompok. Pendidik akan memberikan informasi terkait tata cara pengisian LKPD. Peserta didik menyusun rencana untuk bergotong royong/berkerjasama dalam berfikir memberikan jawaban bersama terhadap lembar kerja mereka.

(3). Sintak 3 : Peserta didik dan pendidik membuat kesepakatan tentang jadwal berdiskusi kepada kelompok ahli.

(4). Sintak 4 : Pendidik memantau aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam berkelompok,serta memandu kelompok ahli maupun kelompok asal yang mengalami kesulitan dalam

menyiapkan informasi pembelajaran yang ada.

(5). Sintak 5 : Peserta didik berdiskusi mencari informasi sesuai dengan materi yang didapat menggunakan media buku tema maupun buku pengetahuan yang ada di perpustakaan, kemudian menuliskan informasi yang didapat ke dalam LKPD. Selanjutnya, setelah selesai para anggota kelompok ahli kembali kepada kelompok asal dan mengajarkan kepada teman kelompoknya.

(6). Sintak 6 : Pendidik memantau hasil yang telah dikerjakan sebelum dipresentasikan di depan kelas. Kemudian, pendidik melakukan ice breaking. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah dilengkapi jawaban masing-masing kelompok. Pendidik memberikan masukan dan penilaian terkait proses ranvangan proyek yang telah dibuat.

Setelah peserta didik mengumpulkan LKPD, pendidik memberikan lembar post-test untuk kemudian dikerjakan oleh peserta didik yang akan digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil pembelajaran dapat diberikan dampak belajar peserta didik.

2. Kegiatan Akhir (10 menit)

Kegiatan akhir diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami. Kemudian pendidik mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan

dari materi yang telah dilaksanakan. Pendidik memberikan sedikit pandangan tentang materi yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan merapikan alat tulis, tempat duduk, kebersihan kelas serta diakhir dengan doa bersama dan lagu sayonara.

2) Siklus I Pertemuan II

Pada pertemuan ini, peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi Indonesiaku Kaya Raya dengan topik *Indonesiaku Kaya Hayati*. kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw berbantuan media flipbook, pelaksanaan kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Pendidik yang membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik dan peserta didik menjawab salam, berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, pendidik melakukan ice breaking singkat dengan menanyakan kabar dan mengajak peserta didik bermain sambung lagu daerah. Lalu, memeriksa kerapian pakaian dan kebersihan kelas, guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian, pendidik memberikan pertanyaan pemantik, seperti "*sebutkan flora dan fauna khas dari tempat tinggal kalian?*" , hal ini dilakukan sebagai bentuk apresiasi pembelajaran untuk

mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi kegiatan ini. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

(1). Sintak 1 : Pendidik menampilkan media *flipbook* dan menjelaskan materi indonesiaku kaya hayati. Selanjutnya, peserta didik akan mengamati media pembelajaran yang sedang ditampilkan. Pendidik akan melempar pertanyaan kepada peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada, “seperti apa ciri-ciri flora yang ada di sumatera”. Kemudian, perwakilan dari peserta didik akan menjawab pertanyaan yang diberikan terkait pengetahuan dasar mereka pada materi ini.

(2). Sintak 2 : Peserta didik akan menerima penjelasan dari pendidik bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok sama seperti pertemuan sebelumnya. Pendidik memberikan untuk masing-masing kelompok menggabungkan meja antar kelompok tanpa memberi suara atau tidak ribut. Langkah selanjutnya, pendidik memberikan LKPD kepada peserta didik untuk dikerjakan secara berkelompok yang berisi sesuai dengan materi. Dan memandu mereka dalam pengerjaannya.

(3). Sintak 3 : Peserta didik dan pendidik membuat

kesepakatan tentang jadwal berdiskusi kepada kelompok ahli.

(4). Sintak 4 : Pendidik memantau aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam berkelompok,serta memandu kelompok ahli maupun kelompok asal yang mengalami kesulitan dalam menyiapkan informasi pembelajaran yang ada.

(5). Sintak 5 : Peserta didik berdiskusi mencari informasi sesuai dengan materi yang didapat menggunakan media buku tema maupun buku pengetahuan yang ada di perpustakaan, kemudian menuliskan informasi yang didapat ke dalam LKPD. Selanjutnya, setelah selesai para anggota kelompok ahli kembali kepada kelompok asal dan mengajarkan kepada teman kelompoknya.

(6). Sintak 6 : Pendidik memantau hasil yang telah dikerjakan sebelum dipresentasikan di depan kelas. Kemudian, pendidik melakukan ice breaking. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah dilengkapi jawaban masing-masing kelompok. Pendidik memberikan masukan dan penilaian terkait proses ranvangan proyek yang telah dibuat.

c) Kegiatan Penutup (10 menit)

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami. Kemudian, pendidik bertanya pada materi tersebut dan membuat

kesimpulan bersama dalam pembelajaran ini. Setelah itu, pendidik melakukan refleksi materi kegiatan hari ini. Kemudian peserta didik bersama pendidik menyanyikan lagu ombay akas lagu daerah kemudian pendidik mengucapkan salam penutup dan mengapresiasi kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini.

C. Hasil Observasi

Dalam kegiatan observasi, peneliti sebagai pendidik yang menagajar kegiatan pembelajar dikelas serta melakukan intraksi maupun pengamatan langsung terhadap peserta didik dengan menggunakan lembar penilaian dan observasi yang telah dibuat.

Dalam hal ini juga, peneliti dibantu oleh wakil kelas V yang bertindak sebagai pengamat aktivitas pendidik pada saat mengajar dikelas dalam kegiatan pembelajaran serta melakukan penilaian aktivitas pendidik dengan menggunakan lembar observasi aktivitas pendidik yang telah disediakan. Adapun hasil observasi yang telah diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut.

1). Hasil Belajar Peserta Didik

a) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I dapat di jelaskan pada table berikut:

Table. 4.1 Rekapitulasi Hasil belajar kognitif siklus I

No	Indikator	Keterangan
1	Jumlah Peserta Didik	30
2.	KKTP	68
3.	Presentasi ketuntasan kelas	80%
4.	Jumlah peserta didik tuntas belajar	27
5.	Jumlah peserta didik tidak tuntas	3
6.	Jumlah nilai siklus I	1448
7.	Nilai tertinggi	80
8.	Nilai terendah	30
9.	Rata-rata nilai siklus I	48,27
10.	prsentase ketuntasan siklus I	10%

Dari tabel diatas, terlihat bahwa hasil belajar kognitif pada peserta didik di materi Indonesiaku Kaya Raya pada siklus I masih banyak peserta didik yang tidak tuntas belajar, adapun nilai tertinggi dari mereka yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 30.

Berdasarkan rekapitulasi diatas tersebut diperoleh rata-rata nilai sebesar 48,27 dengan presentase ketuntuasan sebesar 10%

dimana hasil tersebut belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan yang sesuai dengan indikator penelitian.

b) Hasil belajar ranah afektif peserta didik

Hasil belajar ranah afektif peserta didik pada siklus I dapat dijelaskan pada table berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Peserta didik Siklus I

NO	Indikator	Skor
1	Kegiatan Visual	65
2	Kegiatan Lisan	64
3	Kegiatan Mendengarkan	58
4	Kegiatan Menulis	60
5	Kegiatan Motorik	65
Jumlah		312
Rata-Rata		62,4
Presentase		62%

Berdasarkan lembar observasi siklus I yang telah disusun untuk mengamati keaktifan peserta didik dalam ranah afektif pada materi Indonesiaku Kaya Raya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw perbantuan flipbook ini mendapatkan hasil baik. Namun, nilai presentase ketuntasan yang diperoleh pada siklus I ini belum memenuhi ketuntasan belajar yang telah ditetapkan dalam indikator, yang mana hanya mencapai 62% baik dan memenuhi kriteria ketuntasan belajar dengan indikator $\geq 80\%$. Maka, hasil keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dapat dinyatakan belum tuntas.

c) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus I dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3 Hasil observasi aktivitas pendidik siklus I

No	Aspek yang Diamati	Siklus I		Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		Pertemuan ke-				
		1	2			
1	Persiapan	2,75	3	5,75	2,87	Kurang Baik
2	Penyajian Materi	2,71	3	5,71	2,81	Kurang Baik
3	Penerapan Model	2,66	3	5,66	2,83	Kurang Baik
4	Penggunaan Media	2,66	3	5,66	2,83	Kurang Baik
5	Karakter Sikap	3	3,3	6,3	3,15	Kurang Baik
Jumlah		13,178	15,3			
Rata-rata		2,75	3,06			
rata-rata persiklus		2,9				
Kriteria (%) = $2,90/4 \times 100\% = 75\%$						

Berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan media *flipbook* materi Indonesiaku Kaya Raya mendapatkan skor 2,90 dan kriteria presentase 75% yang termasuk dalam kategori yang Baik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dievaluasi berdasarkan dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif mengukur hasil belajar peserta didik dengan menggunakan instrument tes evaluasi, sedangkan aspek afektif mengukur tingkat keaktifan peserta didik dengan menggunakan instrumen observasi. Pendidik ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media *flipbook* juga diamati aktivitasnya dengan menggunakan instrumen observasi

pendidik.

Evaluasi hasil pelaksanaan ini meliputi ranah kognitif dan ranah afektif, Aktivitas pendidik ketika melakukan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw masih dinilai dalam katagori baik, namun untuk lembar evaluasi atau ranah kognitif masih dalam katagori kurang . Karena hasil-hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini, maka diperlukan Upaya untuk perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan siklus II.

d) Hasil Refleksi

Pada akhir siklus I dilakukan refleksi terhadap hasil ditemukan untuk dijadikan bahan evaluasi dan perbaikan yang lebih baik bagi pelaksanaan siklus pertemuan selanjutnya. Dari hasil siklus I dan rencana tindak lanjut pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Tindak Lanjut Siklus II

No	Temuan Masalah	Tindak Lanjut Siklus II
1	Hasil belajar <i>post-test</i> pada siklus I peserta didik pada ranah kognitif menunjukkan nilai rata-rata 48,27 dengan kriteria kurang. Namun, kriteria ketuntasan peserta didik hanya mencapai 10% dari jumlah seluruh peserta didik, sehingga perlu ditingkatkan.	Pendidik perlu menampilkan media pembelajaran flipbook dan menjelaskan materi yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik, serta memberikan animasi gambar yang lebih menarik peserta didik untuk memperhatikan penjelasan pendidik.
2	Hasil belajar ranah afektif dengan	Pendidik perlu

	penilaian keaktifan peserta didik diperoleh rata-rata 62% dengan kriteria baik, namun belum dikatakan tuntas karena belum memenuhi kriteria keaktifan	menciptakan ruang belajar yang lebih santai, agar peserta didik tidak takut untuk bertanya dan juga sering melibatkan peserta didik.
3	Hasil aktivitas pendidik menunjukkan persentase sebesar 75% dan termasuk dalam kriteria baik. Hal ini terlaksanaan berdasarkan modul ajar yang telah disusun dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw perbantuan media flipbook. Namun, dalam pengelolaan kelas masih perlu perbaiki agar peserta didik lebih aktif dan kondusif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.	Pendidik harus lebih bisa memahami prosedur pembelajaran kooperatif jigsaw yang telah ditetapkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta pendidik diharap mampu mengelola kelas dalam suasana yang kondusif.

Dari hasil tindakan pada siklus I, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut.

1) Kelebihan

- a) Hasil kognitif, afektif dari beberapa peserta didik mendapatkan nilai yang baik.
- b) Aktivitas pendidik secara keseluruhan selalu berusaha mendampingi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kekurangan

- a) Hasil ranah kognitif peserta didik masih tergolong rendah karena nilai yang diperoleh masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah.
- b) Pendidik masih belum dapat mengelola kelas dengan kondusif dan tenang. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik yang banyak melakukan kegiatan ngobrol dengan temannya saat pendidik sedang memaparkan materi. Kemudian dalam pembelajaran kelompok ini masih ada peserta didik yang tidak aktif dalam berdiskusi.

2. Hasil Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama pada hari Kamis, 11 Januari 2024 pada pelajaran jam ke-1 dan ke-2.

Pertemuan 2 dilaksanakan hari Jumat, 12 Januari 2024 pada jam ke-1 dan ke-2. Adapun tahapan pelaksanaan pada siklus ini terbagi menjadi empat yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi pada siklus I peneliti menyusun kegiatan perbaikan sebelum pelaksanaan siklus II yaitu :

- 1). Diskusi dengan guru kelas V SDN Bumi Arum mengenai pemahaman siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya serta evaluasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw

- 2). Membuat Modul Ajar sesuai dengan materi atau buku kurikulum Merdeka disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang akan dilaksanakan pada siklus II.
- 3). Memastikan proyektor
- 4). Membuat lembar evaluasi, observasi aktivitas guru dan siswa untuk mengetahui perkembangan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Hasil Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari kamis, 11 januari 2024 pukul 07.30 - 10-10 WIB. Untuk pertemuan II dilaksanakan pada Jum'at, 12 januari 2024 pukul 10.00 – 11.00 WIB. Pada siklus II dihadiri oleh 30 peserta didik.

1) Siklus II Pertemuan I

Pelaksanaan pertemuan I pada siklus II hari Kamis, 11 Januari 2024 pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB. Materi yang dibahas *tahukah kamu mengapa indonesia sering disebut sebagai negara maritim dan agaris? selain sumber daya alam yang berlimpah mari kit acari tahu apasih dampak dari pengambilan sumber daya alam di negara kita ini.* Kegiatan berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan perbantuan media *flipbook*.

a) Kegiatan Awal (10 menit)

Kegiatan diawal dengan pendidik yang membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian menanyakan kabar kepada peserta didik. Kemudian, guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran pada pagi hari ini, Peserta didik menyanyikan lagu nasional Indonesia Pusaka, pendidik mengabsen kehadiran siswa.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

Kegiatan inti diawali dengan pendidik memberikan pertanyaan pematik sebagai bentuk apersepsi pembelajaran. Penjabaran kegiatan inti sebagai berikut :

(1) Sintak I : Pendidik menampilkan media pembelajaran flipbook dan menjelaskan materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Selanjutnya peserta didik akan mengamati media pembelajaran yang sedang ditampilkan. Pendidik akan melempar pertanyaan kepada peserta didik untuk pemecahan suatu permasalahan terkait jenis fauna yang tersebar daerah tempat tinggal mereka. Kemudian, perwakilan dari peserta didik akan menjawab pertanyaan yang diberikan terkait pengetahuan dasar mereka pada materi ini.

(2) Sintak 2 : peserta didik akan menerima penjelasan

dari pendidik bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok dengan anggota masing-masing berjumlah 5-6 orang, kelompok ditentukan sesuai dengan pembagian dari pendidik. Setelah kelompok dibentuk, pendidik memandu agar peserta didik dapat menyusun meja mereka secara berdekatan antar anggota maupun kelompok lain. Kemudian, peserta didik bersama kelompoknya dapat berdiskusi singkat untuk menentukan satu anggota dari kelompok asal untuk dijadikan kelompok ahli. Dan untuk kelompok memberikan satu anggota kelompoknya untuk mengambil kertas yang berisi materi yang akan ditugaskan kepada masing-masing kelompok. Langkah selanjutnya pendidik membagikan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Pendidik memberikan informasi terkait tata cara pengisi LKPD.

(3) Sintak 3 : Pendidik memantau aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam melaksanakan proyek, serta memandu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyiapkan informasi pembelajaran yang ada.

(4) Sintak 4 : Peserta didik berdiskusi untuk mendapatkan informasi terkait dengan materi yang didapat menggunakan media buku tema maupun buku

pengetahuan yang ada diperpustakaan. Pendidik memantau hasil proyek yang telah dibuat sebelum dipresentasikan di depan kelas.

(5) Sintak 5 : Pendidik mengevaluasi hasil yang dipresentasikan oleh peserta didik dengan kelompoknya masing-masing.

(6) Sintak 6 : Pendidik melaksanakan *ice breaking* berupa senam tangan. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah dilengkapi jawaban masing-masing kelompok.

c) Kegiatan akhir (10 menit)

peserta didik diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami. guru memberikan refleksi dan memberikan kesimpulan materi yang dipelajari dari pertemuan ini. Merapikan meja dan alat tulis, serta doa bersama, pendidik mengucapkan salam penutup dan mengapresiasi kegiatan yang telah dilaksanakan.

2) Siklus II Pertemuan II

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari jum'at, 12 Januari 2024 berdasarkan modul ajar yang telah disusun terkait materi Indonesiaku Kaya Raya dengan topik Indonesia Kaya Alamnya. Kegiatan ini berlangsung dengan menggunakan model

pembelajaran *kooperatif jigsaw* berbantuan *flipbook*.

a). Kegiatan Awal (10 menit)

Pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama sebelum melaksanakan pembelajaran, peserta didik menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila sebagai bentuk nasionalisme. Selanjutnya, pendidik mengabsen kehadiran peserta didik yang hadir 30 siswa.

Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk mengingatkan kembali materi lalu yang telah dipelajari dengan memberikan pertanyaan pemantik sebagai bentuk apersepsi pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi kegiatan ini.

b). Kegiatan Inti (50 menit)

(1) Sintak I : Pendidik menampilkan media pembelajaran *flipbook* dan menjelaskan materi bagaimana bentuk industriku. Selanjutnya peserta didik akan mengamati media pembelajaran yang sedang ditampilkan. Pendidik akan melempar pertanyaan kepada peserta didik untuk pemecahan suatu permasalahan terkait *apa saja faktor dan upaya yang harus kita lakukan untuk memperbaiki sumber daya alam yang kita punya?*

Kemudian, perwakilan dari peserta didik akan menjawab pertanyaan yang diberikan terkait pengetahuan dasar mereka pada materi ini.

(2) Sintak 2 : peserta didik akan menerima penjelasan dari pendidik bahwa pembelajaran akan dilaksanakan secara berkelompok dengan anggota yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Pendidik memandu agar peserta didik dapat menyusun meja mereka secara berdekatan antar anggota maupun kelompok lain. Kemudian, peserta didik bersama kelompoknya dapat berdiskusi singkat untuk menentukan satu anggota dari kelompok asal untuk dijadikan kelompok ahli. Dan untuk kelompok memberikan satu anggota kelompoknya untuk mengambil kertas yang berisi materi yang akan ditugaskan kepada masing-masing kelompok. Langkah selanjutnya pendidik membagikan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Pendidik memberikan informasi terkait tata cara pengisi LKPD.

(3) Sintak 3 : Pendidik memantau aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam melaksanakan proyek, serta memandu kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyiapkan informasi pembelajaran yang ada.

(4) Sintak 4 : Peserta didik berdiskusi untuk mendapatkan informasi terkait dengan materi yang didapat menggunakan media buku tema maupun buku pengetahuan yang ada diperpustakaan.

(5) Sintak 5 : Pendidik memantau hasil kerjasama mereka yang telah dibuat sebelum dipresentasikan didepan kelas. Pendidik memandu peserta didik untuk jalannya presentasi dari tiap tiap kelompok, dan meminta audiens atau kelompok lain untuk menyimak dan ikut aktif dalam jalannya presentasi. Hal ini bertujuan agar peserta didik mampu untuk menyalurkan pertanyaan yang mereka punya karena sesuai dengan tujuan pembelajaran model kooperatif jigsaw dimana mereka akan lebih mudah memahami pelajaran dari teman sebayanya.

Setelah selesai presentasi Pendidik mengevaluasi hasil yang dipresentasikan oleh peserta didik dengan kelompoknya masing-masing.

(6) Sintak 6 : Pendidik melaksanakan *ice breaking* berupa senam tangan. Peserta didik mengumpulkan LKPD yang telah dilengkapi jawaban masing-masing kelompok.

c). Kegiatan Akhir

peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya terkait

materi mana yang belum mereka pahami dari yang sudah dilaksanakan atau telah dijelaskan. Pendidik melakukan refleksi materi kegiatan pada hari ini kemudian pendidik meminta semua menyanyikan lagu suwe ora jamu dan dilanjut dengan berdoa bersama . Pendidik mengucapkan salam penutup dan mengapresiasi kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini.

c). Hasil observasi

1). Hasil Belajar Peserta Didik

a). Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Belajar Kognitif Siklus II

No	Indikator	Keterangan
1	Jumlah Peserta didik	30
2	KKTP	68
3	Presentase ketuntasan belajar	80%
4	Jumlah peserta didik tuntas belajar	28
5	Jumlah peserta didik tidak tuntas belajar	2
6	Jumlah nilai siklus II	2395
7	Nilai tertinggi	90
8	Nilai terendah	60
9	Rata-rata nilai siklus II	79,83
10	Persentase ketuntasan siklus II	93%

Dari hasil tes kognitif peserta didik yang telah

dilaksanakan pada siklus II, terjadi peningkatan terhadap hasil belajar. Pada tabel diatas menunjukkan bahwa perolehan rata-rata hasil belajar siklus II adalah 79,83 dengan kategori baik. Dari 30 peserta didik yang tuntas pada hasil belajar kognitif yaitu 28 peserta didik dan 2 peserta didik belum tuntas karena tidak memenuhi nilai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah. Presentase ketuntasan yang dicapai pada siklus II mencapai 93% , sehingga hasil dapat dikatakan tuntas yang sesuai dengan indikator pencapaian penelitian ini.

b). Hasil belajar ranah afektif peserta didik

Hasil belajar ranah afektif peserta didik pada siklus II dapat dijelaskan pada table berikut:

Tabel 4.6 Hasil lembar observasi keaktifan siswa siklus II

No	Indikator	Skor
1	Kegiatan Visual	87
2	Kegiatan Lisan	88
3	Kegiatan Mendengarkan	86
4	Kegiatan Menulis	80
5	Kegiatan Motorik	79
JUMLAH		420
Rata-Rata		84
Persentase		84%

Berdasarkan hasil penilaian ranah afektif siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif menggunakan media *flipbook* dengan persentase 84%

disimpulkan bahwa hasil belajar ranah afektif siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan demikian dapat dikatakan tuntas karena telah memenuhi indikator penelitian.

c). Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Hasil observasi aktivitas pendidik pada siklus II dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Pendidik Pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Siklus II		Jumlah	Rata-rata	Kriteria
		Pertemuan ke-				
		1	2			
1	Persiapan	3	4	7	3,5	Baik
2	Penyajian Materi	4	4	8	4	Baik
3	Penerapan Model	3	3	6	3	Baik
4	Penggunaan Media	3	3,66	6,66	3,33	Baik
5	Karakter Sikap	4	3,66	7,66	3,83	Baik
Jumlah		17	18,32			
Rata-rata		3,4	3,66			
rata-rata persiklus		3,53				
Kriteria (%) = $2,90/4 \times 100\% = 88,25\%$						

Berdasarkan tabel observasi aktivitas pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* dengan perbantuan media flipbook pada materi Indonesiaku Kaya Raya, diketahui bahwa hasil aktivitas

pendidik pada siklus II mendapatkan skor sebesar 88,25% yang termasuk Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II meliputi ranah kognitif dan ranah afektif. Telah menunjukkan adanya peningkatan nilai dari siklus I sebelumnya ke siklus II saat ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase nilai rata-rata kognitif peserta didik yang telah mencapai 93% dari batas ketuntasan minimal nilai dengan rata-rata $\geq 80\%$. Sedangkan, untuk nilai rata-rata pada ranah afektif mencapai 84% dari batas ketuntasan belajar minimal $\geq 80\%$.

Berdasarkan paparan diatas, hasil siklus II telah menunjukkan pencapaian keberhasilan pada indikator penelitian ini. Sehingga, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

b). Hasil Refleksi

Pada akhir siklus II diadakan refleksi terhadap hasil tindakan yang sudah dilakukan dengan hasil sebagai berikut:

1. Dari hasil penilaian hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan afektif sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.
2. Dari hasil observasi aktivitas pendidik sebagai faktor pendukung atau pengamat agar peneliti sesuai dengan model pembelajaran telah mendapat skor rata-rata 3,53 dengan presentase 88,25% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa pendidik sudah memahami prosedur dan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan perbantuan

media flipbook.

Berdasarkan Hasil tindakan pada siklus II, terdapat kelebihan dan kekurangan, diantaranya yaitu:

1). Kelebihan

- a). Dari hasil belajar ranah kognitif dan afektif sudah mampu mencapai indicator keberhasilan, sehingga penelitian ini dikatakan tuntas dan dapat dihentikan.
- b). Peserta didik sudah lebih berani untuk mengemukakan pendapatnya ketika berdiskusi, tanya jawab saat presentasi kelompok.
- c). Peserta didik sudah lebih fokus terhadap pembelajaran dan lembar kerja perkelompok mereka agar saling berkerjasama.
- d). Aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung sudah terlihat dari kooperatif tipe jigsaw, hal ini dapat dilihat dari sikap peserta didik yang saling membantu dalam kegiatan kelompok dan mampu aktif .

2). Kekurangan

- a). Walaupun telah dinyatakan memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimum pada ranah kognitif dan afektif masih terdapat 2 peserta didik yang belum tuntas belajar, sehingga persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 93% saja.
- b). Masih terdapat kelompok peserta didik yang malu-malu dalam kegiatan presentasi dalam pemaparan, dan terdapat kelompok

yang belum mengerti cara atau apa itu presentasi, meskipun demikian mereka sudah mampu untuk aktif dalam tanya jawab saat presentasi, mereka membantu dalam berdiskusi pemecahan masalah meskipun hal tersebut hanya berlangsung sebentar.

4.2. Hasil Pembahasan

Hasil pembahasan pelaksanaan siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Peserta Didik Ranah Kognitif

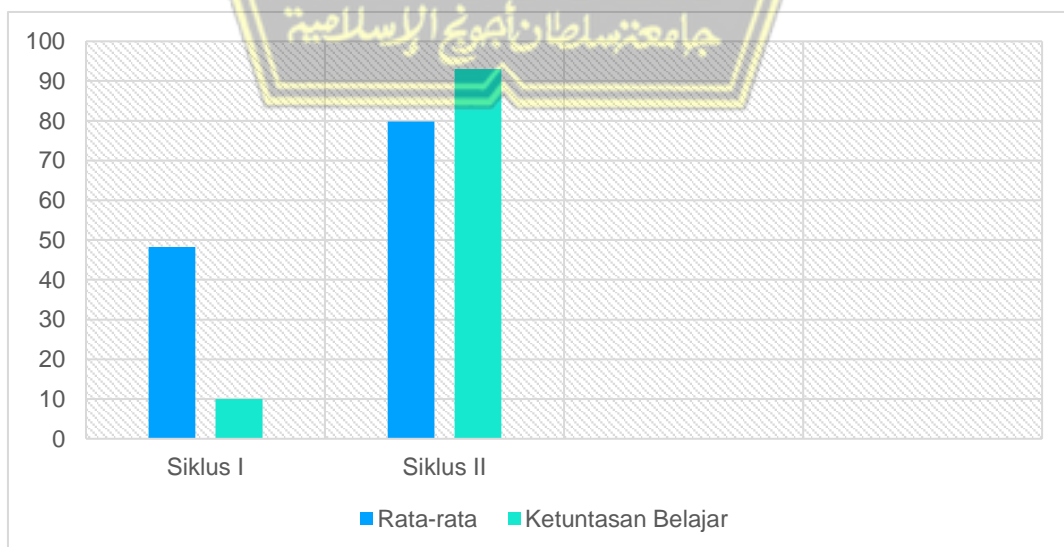
Hasil belajar peserta didik ranah kognitif mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya diperoleh dari hasil soal tes evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus *pst-tes dan pre-tes*. Peserta didik dapat dikatakan tuntas belajar secara individu maupun kelompok apabila telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 68 dan ketuntasan belajar klasikal 80% sebagaimana yang telah ditetapkan oleh SDN Bumi Arum pada mata pelajaran IPAS kelas. Adapun Rekapitulasi nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada table berikut:

No	Pencapaian	Siklus	
		I	II
1	Nilai terendah	30	60
2	Nilai tertinggi	80	90

Tabel 4.8	3	Rata-rata nilai	48,27	79,83	Hasil	
	Belajar	4	Ketuntasan belajar	10%		93%
	Ranah	5	Ketidak tuntasan belajar	93%		7%

kognitif Pesesrta didik

Berdasarkan table diatas, hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif mengalami peningkayan pada materi Indonesiaku Kaya Raya melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan berbantuan media flipbook. Adapun peningkatan hasil belajar dan ketuntasan peserta didik dapat disajikan dalam grafik berikut :



Gambar 4.1 Grafik peningkatan Hasil Belajar Peserta didik ranah kognitif

Berdasarkan gambar grafik diatas, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kognitif pada materi Indonesiaku Kaya Raya melalui model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* dengan berbantuan media *flipbook* yang tercapai pada siklus I,yaitu rata-rata nilai 48,27 pada siklus II menjadi 79,83. Pada Siklus II peningkatan ketuntasan belajar dari 10% menjadi 93% pada siklus II.

Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan dari data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal , dimana ketuntasan klasikal yang telag ditemukan pada indikator apabila 80% peserta didik telah tuntas dengan nilai KKTP, yaitu 68.

Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan media flipbook dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Bumi Arum. Menurut pendapat (Kurniawati,M.,Santanapurba,H.,&Kusumawati,2019) Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif peserta didik memerlukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam mengembangkan kognitif siswa.

Hasil belajar ranah kognitif sangat penting dan meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan berfikir siswa. Setiap siswa memerlukan

hasil belajar yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu dtandar keberhasilan dalam proses pembelajaran (Farqiyatur Ramdhan, 2017).

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Ranah Afektif

Dari hasil penelitian siklus I dan siklus II diperoleh hasil belajar ranah afektif peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Presentase nilai rata-rata hasil belajar IPAS siwsa ranah afektif dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Siklus	Persetase Nilai Rata-rata
1	I	62%
2	II	84%



Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif

Dari grafik yang telah disajikan diatas dapat dilihat jelas bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada ranah afektif pada setiap siklus terdapat peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan siklus II yang mencapai presentae sebesar 84%. Dengan demikian,dapat disimpulkan pada pertemuan siklus I mendapatkan presentase 62% menjadi peningkatan 84% pada siklus II . Keaktifan peserta didik mengalami peningkatan yang sesuai

dengan indikator keberhasilan penelitian yang sekurang-kurangnya 80% dari seluruh peserta didik kelas V SDN Bumi Arum dari siklus I hingga siklus II yang menunjukkan rata-rata dengan kriteria penilaian baik.

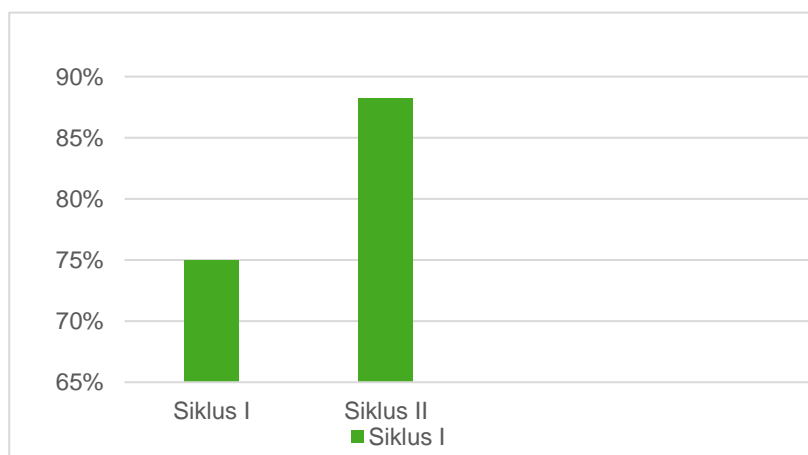
3. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Dilihat dari aktivitas pendidik dari siklus I ke siklus II selama kegiatan pembelajaran presentase skor rata-rata aktivitas pendidimeningkat pada siklus II Hasil perolehan presentase skor rata-rata aktivitas pendidik dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan media flip-book disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

No	Siklus	Rata-rata	Kriteria
1	I	75%	Baik
2	II	88,25%	Sangat Baik

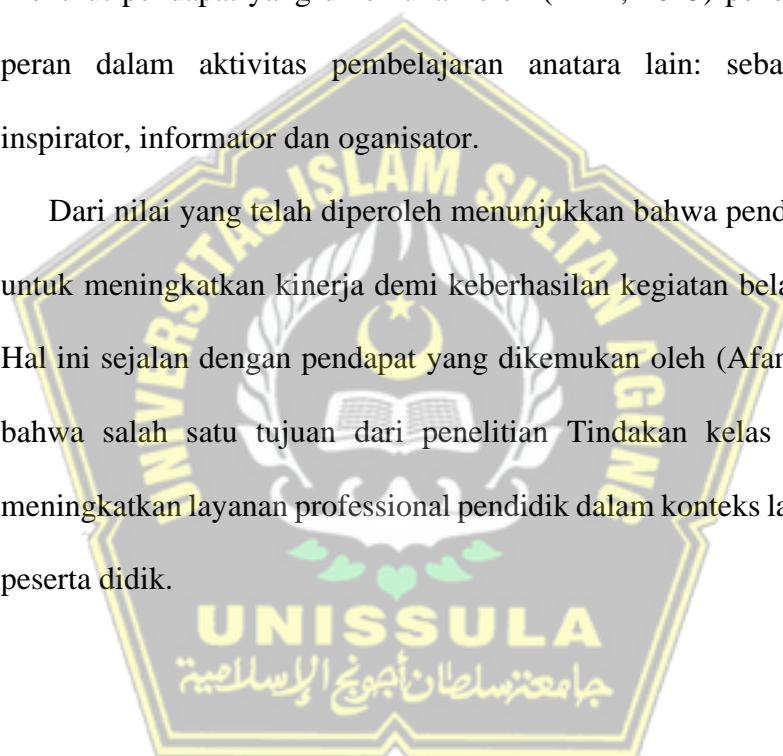
Berdasarkan table tersebut aktivitas pendidik mengalami peningkatan pada materi Indonesiaku Kaya Raya melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media *flipbook*. Peningkatan hasil observasi aktivitas pendidik dapat disajikan pada gambar grafik dibawah ini.



Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Aktivitas Pendidik

Pada gambar diatas aktivitas pendidik dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan perbantuan media flipbook dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan presentase dari 75% menjadi 88,25%. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh (Amri, 2013) pendidik memiliki peran dalam aktivitas pembelajaran antara lain: sebagai korektor, inspirator, informator dan oganisor.

Dari nilai yang telah diperoleh menunjukkan bahwa pendidik berupaya untuk meningkatkan kinerja demi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Afandi M. , 2014) bahwa salah satu tujuan dari penelitian Tindakan kelas adalah untuk meningkatkan layanan professional pendidik dalam konteks layanan kepada peserta didik.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

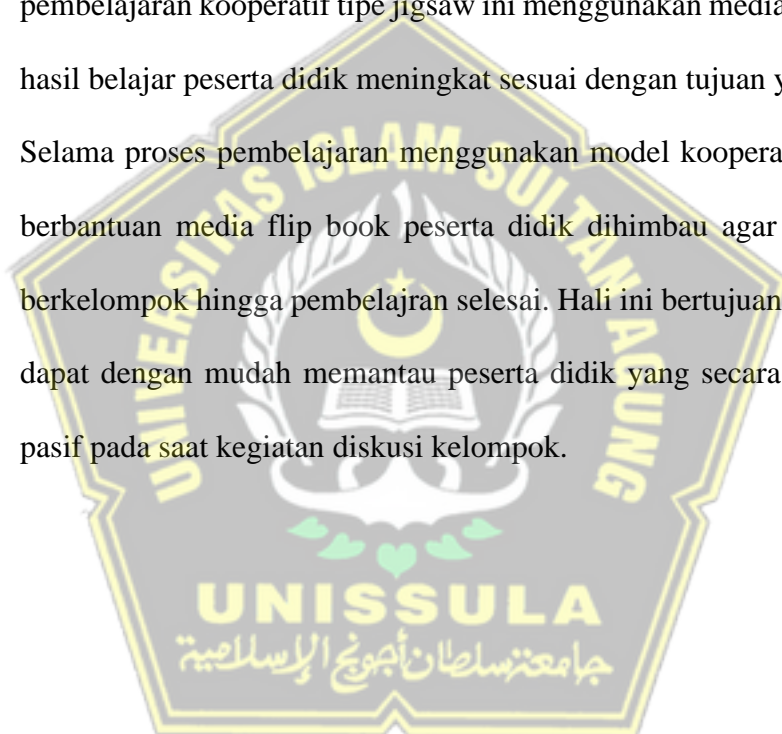
Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Bumi Arum ini diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan perbantuan media flipbook dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Bumi Arum. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar kognitif siklus I yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 48,27 dengan persentasi ketuntasan 10%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 79,83% dengan persentase ketuntasan siklus II 93%.
2. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini dapat meningkatkan hasil ranah afektif keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya di kelas V SDN Bumi Arum. Hal ini ditunjukkan pada hasil presentase pada siklus I diperoleh rata-rata 62,4% dan siklus II diperoleh rata-rata sebesar 78,83%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dikelas V SDN Bumi Arum, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media flipbook ini memerlukan waktu yang cukup lama dalam pengaplikasiannya, sehingga pendidik harus membagi waktu yang tersedia dan memerlukan media pendukung lainnya agar peserta didik dapat lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pendidik harus benar-benar memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini menggunakan media flipbook agar hasil belajar peserta didik meningkat sesuai dengan tujuan yang dicapai.
3. Selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw berbantuan media flip book peserta didik dihimbau agar duduk secara berkelompok hingga pembelajaran selesai. Hal ini bertujuan agar pendidik dapat dengan mudah memantau peserta didik yang secara aktif ataupun pasif pada saat kegiatan diskusi kelompok.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2020). *I Nyoman Jampel. I Gde Wawan Sudatha, 32-45.*
- Afandi, M. (2011). *Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah Setting Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar dan Umum.* Bandung: Alfabeta.
- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar.* Semarang: In UNISSULA Press.
- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar.* Semarang : Unissula Press.
- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar.* Semarang: UNISSULA Press.
- Afandi, M. (2014). *Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* . Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1-19.
- Afandi, M. (2017). *Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Semarang: UNISSULA Press.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Andi Sulistio, S. M. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL).* Kabupaten Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, APRIL 2022.
- Angga Putra, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar.* Jakad Media Publishing.
- Anissa Salsa Billa, M. N. (2023). *Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka.* Jurnal Ilmiah Mandala Education.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmaul Husnah, A. F. (2023). *ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.* Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 57.
- Badaruddin, M. A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.
- Badarudin, M. A. (2011). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Bandung: Alfabeta.
- Cindi Katarina Br Perangin Angin, T. J. (2023). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL BERBANTUAN MEDIA DIGITAL FLIPBOOK TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA.* Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora.

- Dakhi, A. S. (2020). *PENINGKATAN HASILBELAJAR SISWA*. Jurnal Education and Development.
- Dwi Yani, H. S. (2022). *Pengembangan Media FlipBook materi di kelas II sekolah dasar untuk mewujudkan profil pelajar pancasila*. jurnal sains dan teknologi (SAINTEK), 12.
- Ermawati, N. (2011). *IPS STUDENT LEARNING OUTCOMES IMPROVEMENT THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE V JIGSAW CLASSROOM*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Farqiyatur Ramdhan, S. M. (2017). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BIOLOGI REMAP STAD*. Jurnal Pendidikan.
- Gunaria Siagian, L. A. (2023). *The Effectiveness of Constructive Learning Having a Vision of Science, Environment, Technology, Society for Increase* . Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, 86-96.
- Harli Trisdiono1), I. Z. (2017). *Strategi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. Premiere Educandum, 95 – 103.
- Harli Trisdiono1), I. Z. (n.d.). *Strategi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. pre.
- Hayu Almar'atus Sholihah, N. F. (2016). *Metode Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan*. Prosiding Konferensi Pendidik Nasional, 106-167.
- Ina Magdalena, N. F. (2020). *TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN*. Jurnal Edukasi Dan Sains, 132-139.
- Juliawan, R. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe*. Journal on Education, 4409.
- Kristiana, M. (2014). *PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK PENINGKATAN PROSES DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN DUKUH KUPANG V/534 SURABAYA*. Jandut Gregorius.
- M Afandi, d. (2013). *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. Semarang : UNISULLA Press.
- Mukti, M. (2022). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan,.
- Murtono. (2015). *Cooperative Learning Model toward a Reading Comprehensions*. Journal of Education and Practice.
- Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom: Kognitif,dan Pisikomotor*. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 151-175.

- Nasution, S. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar / Prof. Dr. S. Nasution, M.A.* Jakarta: Jakarta : Bumi Aksara, 2017.
- Ni Putu Suryanita SP, N. N. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU, 92-100.
- Nur Ainun Lubis, H. H. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.* Jurnal As-Salam.
- Octavia. (2020). *Model-Model Pembelajaran .* Deepublish.
- PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA (Sudi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gumay Talang Kabupaten Lahat).** (2021). Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan,, 74–83.
- PTE Meragang Sixth Form Center. (2016). *Effect of the Jigsaw-Based Cooperative Learning Method on Student Performance in the General Certificate of Education Advanced-Level.* International Education Studies.
- SadikaDianta, E. T. (n.d.). **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG.**
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran.* Yogyakarta: Deepublish, maret 2018.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sundari. (2015). **MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DAN PEMEFOLEHAN BAHASA KEDUA/ASING.** Jurnal Pujangga, 109.
- Ujang Cepi Barlian, S. S. (2022). **IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKADALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN.** Journal of Educational and Language Research, 2105.