PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENGENAL PENGGUNAAN UANG SESUAI DENGAN KEBUTUHAN SISWA KELAS III SDN 1 NGLONGSOR TAHUN AJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada jurusan PGSD

OLEH :

RINDANG DYAH PRATIWI
NPM: 11.1.01.10.0300

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

Skripsi oleh:

RINDANG DYAH PRATIWI

NPM: 11.1.01.10.0300

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENGENAL PENGGUNAAN UANG SESUAI DENGAN KEBUTUHAN SISWA KELAS III SDN 1 NGLONGSOR TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : ……..

Pembimbing I	Pembimbing II
Wahid Ibnu Zaman M.Pd	Drs. Darsono M.Kom
NIDN : 0713078602	NIDN : 0710016401

Abstrak

Rindang Dyah: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mengenal Penggunaan Uang Sesuai Dengan Kebutuhan Siswa Kelas III SDN I Nglongsor Skripsi PGSD, FKIP UNP Kediri, 2015.

Kata kunci: Kooperatif, Jigsaw, Hasil Belajar, Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didominasi oleh aktivitas yang didominasi oleh para guru. Akibat dari aktivitas tersebut, pembelajaran menjadi monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang kurang ooptimal. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memenuhi standar ketuntasan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan konsep penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. (2) Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan konsep penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan pendekatan kontekstual, (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan pendekatan kontekstual dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan teknik purposive sampling. Jenis analisis data yang digunakan peneliti adalah paired sample t-test atau disebut pula sampel berpasangan. Desain teknik penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest.

Hasil analisis data pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap kemampuan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN I Nglongsor Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya rata tengah (mean) dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran koooperatif jigsaw dengan perolehan hasil 63,93 > 72,86, dan diperoleh taraf signifikan 0,000 < 0,005 sehingga Ha diterima.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif dalam penerapan pembelajaran kooperatif *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Melalui siklus tindakan pembelajaran kooperatif *jigsaw* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (3) Melalui siklus tindakan pembelajaran kooperatif jigsaw terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan perundang-undangan yang berlaku dinyatakan bahwa pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya sembilan tahun, diselenggarakan selama enam tahun di Sekolah Dasar (SD) dan tiga tahun di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) atau satuan pendidikan yang sederajat (Peraturan Pemerintah No. 28/90 Pasal 1 Ayat (1) tentang pendidikan dasar).

Pendidikan dasar pada hakikatnya merupakan fondasi bagi keberhasilan dalam mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya, serta fondasi bagi pembentukan manusia secara keseluruhan. Melalui pendidikan dasar, manusia dipersiapkan untuk memperoleh bekal kemampuan dasar dalam mewujudkan kualitas kehidupan yang wajar serta mampu mengembangkannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang penting di sekolah termasuk Sekolah Dasar. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat konsep-konsep yang tersusun secara terstruktur, logis dan sistematis. Pemahaman konsep yang baik sangatlah penting karena konsep yang baru masih berhubungan dengan konsep yang lama. Sampai saat ini masih banyak ditemui siswa yang kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi IPS, sehingga ada sebagian siswa yang beranggapan bahwa pelajaran IPS itu sulit dan tidak menyenangkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna, model pembelajaran kooperatif khususnya tipe jigsaw diharapkan mampu untuk mewujudkannya. Melalui adanya kelompok-kelompok ahli semua siswa sebagai ibarat ahli tertentu pada materi IPS dan menjelaskannya di masing-masing kelompok asal secara

bergiliran. Dengan demikian diharapkan siswa lebih memahami materi IPS yang diberikan. Berdasarkan latar belakang di atas menuntun peneliti untuk meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN 1 Nglongsor tahun ajaran 2014/2015.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas terdapat masalah pokok "bagaimana hasil belajar IPS siswa pada materi mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan sebelum guru menggunakan model pembelajaran jigsaw?", "bagaimana hasil belajar IPS siswa pada materi mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan sesudah guru menggunakan model pembelajaran jigsaw?".

Selanjutnya dari sudut pengaruhnya terhadap siswa, maka dapat diidentifikasi masalah selanjutnya yaitu, "adakah pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan?".

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan pembahasan pada penelitian ini dan untuk mencapai sasaran tujuan penelitian sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan, yaitu:

1. Model pembelajaran jigsaw dengan pendekatan kontekstual yang dimaksud adalah proses pembelajaran dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, mengadakan diskusi kelompok dan membagi tim ahli dalam kelompok, dimana tim ahli tersebut bertanggung jawab untuk menyampaikan soalnya kepada kelompoknya.

2. Penguasaan konsep penggunaan uang siswa diukur melalui postest yaitu siswa dapat menyebutkan jenis-jenis uang yang beredar di masyarakat, mengetahui penggunaan uang dengan baik, mengetahui cara mengelola uang dengan baik.
3. Sasaran penelitian diarahkan pada siswa kelas III dengan lokasi penelitian di SDN 1 Nglongsor.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kegiatan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan sebelum menggunakan model pembelajaran jigsaw siswa kelas III SDN 1 Nglongsor tahun ajaran 2014/2015?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kegiatan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan sesudah menggunakan model pembelajaran jigsaw siswa kelas III SDN 1 Nglongsor tahun ajaran 2014/2015?
3. Adakah pengaruh model jigsaw terhadap hasil belajar siswa mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan pada siswa kelas III SDN 1 Nglongsor?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian adalah suatu usaha yang diarahkan untuk mempelajari atau mengetahui fakta-fakta baru serta mempertanyakan suatu hal untuk mendapatkan jawaban. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan konsep penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional

2. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan konsep uang pada kegiatan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan pendekatan kontekstual.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dengan pendekatan kontekstual dalam kegiatan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan.

1. Manfaat secara teoritis
   a. Secara teoritis penelitian ini diharapkaan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan model pembelajaran jigsaw.
   b. Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan pemahaman kegiatan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan melalui model pembelajaran jigsaw
2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi siswa
      1) Siswa dapat membiasakan diri berfikir logis dan saling menghargai dalam berdiskusi serta dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran pada kegiatan mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan
      2) Siswa dapat lebih mudah dan semangat dalam memahami kegiatan pembelajaran. Dengan cara pembelajaran yang

menarik, dan tidak membosankan.

3) Siswa lebih aktif belajar dan mereka bisa mudah memahami pelajaran

4) Siswa akan menyimak pelajaran dengan baik, sehingga peserta didik akan memperoleh hasil yang baik pula.

b. Manfaat bagi guru

1) Meningkatkan kinerja guru karena dengan model berbasis masalah dapat mengefektifkan waktu pembelajaran.

2) Menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa.

3) Guru dapat mengetahui permasalahan-permasalahan peserta didik, sehingga dapat mempermudah guru untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif, minimal sebagai informasi dan perbaikan pengembangan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial selanjutnya, khususnya dalam memenuhi model pengajaran yang lebih efektif.

d. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti bermanfaat sebagai salah satu media berlatih mengajar dan mengaplikasikan

pengetahuan yang diperoleh selama kuliah, baik pengetahuan mengenai metode penelitian maupun teori-teori yang menyangkut permasalahan yang diteliti.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran

Rencana yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran disebut model pembelajaran. Dahlan (1990) yang dikutip oleh Sutikno (2014:57)) mengungkapkan bahwa "model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas dalam *setting* pengajaran atau yang lainnya". Rencana atau pola pembelajaran tersebut dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran. (Trianto, 2012: 5) mengatakan bahwa "model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar". Dengan adanya model pembelajaran akan memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan arahan yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan aktifitas pembelajaran.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara siswa dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok belajar. Wardoyo (2013: 44) mengungkapkan bahwa "asas dari pembelajaran kooperatif adalah mengaktifkan peserta didik untuk

belajar bersama-sama agar tercipta pembelajaran yang bermakna".

Sanjaya (2013: 242) mengemukakan tentang model pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

> Model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

pembelajaran kooperatif di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok, menitik beratkan pada terciptanya kerja sama antar siswa dan memfokuskan pada kompetensi peserta didik yang mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan kelompoknya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Martinis, 2013: 89). Teknik mengajar jigsaw dikembangkan oleh Aronson et al sebagai metode *Cooperative Learning* (Model Pembelajaran Kooperatif). Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara.

Menurut Arends (1997), yang dikutip oleh Martinis (2013: 92) mengatakan model pembelajaran kooperatif jigsaw sebagai berikut.

> Model pembelajaran kooperatif jigsaw dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama

saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Seperti yang diungkapkan Lie, A., (1994) yang dikutip oleh Sutikno (2014: 87) mengatakan bahwa peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Dapat disimpulkan bahwa pada intinya model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah model yang menerapkan kerjasama di dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda dan masing-masing peserta didik memiliki tanggungjawab dalam kelompoknya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif jigsaw menurut menurut Trianto (2007: 56) sebagai berikut.

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya lima sampai enam orang).
2. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
3. Setiap individu kelompok membaca sub bab yang telah ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya
4. Anggota dari kelompok ahli yang yang lain telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
5. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.

6. Pada pertemuan diskusi kelas dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

D. Hasil Belajar

Siswa belajar tidak semestinya dengan guru saja. Kehadiran guru tidak lain sebagai fasilitator dan mediator atau membantu siswa untuk memahami, mengetahui, dan mendalami materi pelajaran. Guru bukanlah orang yang menjejali muridnya dengan pembelajaran yang monoton, akan tetapi guru perlu berkreasi dalam strategi-strategi, media-media, dan metode-metode pembelajaran.

Hasil belajar juga sebagai gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan belajar pada topik bahasan yang diujikan yang diukur dari jumlah skor jawaban yang diperoleh melalui soal. Dalam penelitian ini hasil belajar IPS merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan belajar pada topik bahasan pengenalan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan, yang diukur berdasarkan skor jawaban benar dengan ukuran tujuan belajar tercapai.

Topik bahasan pada pelajaran IPS ini mengenai pengenalan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan yang mampu memberikan bekal bagi siswa, bukan hanya pengetahuan melainkan ketrampilan mengenai pengenalan penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran tersebut, maka hasil belajar yang dicapai akan sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan.

E. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* memberikan keleluasaan kepada siswa untuk aktif, kreatif dan belajar bersosialisasi guna mengenal lingkungan dan teman sebaya. Perlakuan dari model kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa akan memberikan hasil belajar yang positif terhadap siswa. Perlakuan tersebut berupa pemberian soal yang kemudian didiskusikan oleh kelompok inti dimana dengan adanya perlakuan tersebut, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kinerja siswa dan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* menurut Jhonson and Jhonson dalam Teti Sobari (2006: 31) yang dikutip oleh Rusman (2010: 219) bahwa "model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal, dengan diterapkannya model tersebut pembelajaran tidak membosankan, dan dapat menarik perhatian siswa". Dengan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar tersebut, maka akan memberi pengaruh terhadap meningkatnya kualitas belajar yang baik dan proses pembelajarannya pun dapat memberi kesan kepada siswa maupun guru.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitan Tindak Kelas (PTK) oleh Rini Febriyanti dalam skripsinya yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pada siklus I rata-rata skor pos-tes siswa adalah 63,3 yang masuk dalam kriteria hasi belajar sedang. Pada siklus II prestasi belajar siswa yang dicapai pada siklus II adalah 70,0 yang masuk

dalam kriteria prestasi belajar tinggi. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan pada siklus II.

Penelitan Tindak Kelas (PTK) oleh Anis Farida Jamil dalam skripsinya yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I adalah 47%. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal siswa adalah 81%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian penerapan belajar kooperatif model jigsaw yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SMPN 1 Leces Kabupaten Probolinggo.

Penelitan Tindak Kelas (PTK) oleh Nurita Yulifatul Janah dalam skripsinya yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 73% serta persentase rata-rata aktivitas siswa siklus I adalah 69%. Pada siklus II persentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 89% serta persentase rata-rata aktivitas siswa adalah 76%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan media audio svisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tumpang.

G. Kerangka Berfikir

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang penting digunakan disekolah. Penyusunan konsepnya juga tersusun secara terstruktur, harmonis dan mudah dimengerti. Urutan-urutan skema konsepnya juga tersusun rapi. Pedoman konsep yang baik sangatlah penting., Untuk mendalami konsep tersebut diperlukan pemahaman yang mendalam pada konsep tersebut. Penguasaan konsep menunjukkan

hasil belajar yang relevan pada materi pengenalan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN I Nglongsor Kabupaten Trenggalek.

Dari hasil kajian teori, model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang melatih peserta didik untuk bertanggungjawab pada bahan yang dibawa terhadap kelompoknya. Model ini mengajarkan rasa tanggungjawab, kerjasama, toleransi dan membentuk pola pikir yang bagus, sehingga dapat melatih peserta didik untuk belajar mandiri dan membentuk kepribadian peserta didik menjadi lebih baik. Melalui model pembelajaran *Jigsaw* dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Jika model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diterapkan maka hasil belajar siswa terhadap penguasaan konsep penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkat.

H. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

"Tidak ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif jigsaw* terhadap hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN I Nglongsor".

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan konsep dari suatu ilmu yang hendak diteliti dan mempunyai dua nilai atau lebih dalam suatu permasalahan yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Menurut Ghiselli, Campbell dan Zedeck (1981: 10) "variabel merupakan karakteristik atau kualitas yang dimiliki individu yang berbeda antara satu dengan yang lainnya".

1. Variabel Bebas (X)

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

2. Variabel Terikat (Y)

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan. Adapun variabel terikat adalah sebagai berikut,

1. Kemampuan menjelaskan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan
2. Kemampuan menyebutkan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan
3. Kemampuan menampilkan sikap gemar membaca tentang mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan
4. Kemampuan mengembangkan sikap kerjasama dalam mendiskusikan soal tentang mengenal pengguanaan uang sesuai dengan kebutuhan.

B. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Teknik Penelitian

Teknik penelitian ini menggunakan *pre eksperimen*. desain penelitian *one group pretest-posttest design.*

Tabel 3.1
Desain One Group Pre-test - Post-test

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperi	Y1	X	Y2

men			

Keterangan :

Y_1 : Hasil Pretest (Tes Awal)

X : Perlakuan

Y_2 : Hasil Posttest (Tes Akhir)

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penanpilan hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila disertai dengan tabel, grafik, bagan gambar atau tampilan lain (Arikunto, 2006: 12).

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN I Nglongsor Kabupaten Trenggalek. Alasan dilakukan ditempat ini karena tempat penelitian dekat dengan tempat peneliti sehingga memudahkan untuk diadakan penelitian..

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini membutuhkan waktu selama 6 bulan, terhitung sejak diajukannya proposal penelitian hingga terselesaikannya penyusunan laporan penelitian. Terhitung Januari 2014 s.d. Juni 2014.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu yang sama. (Sukandarrumidi, 2006: 47).

Menurut Hadjar (1996; 133) populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. yang dipelajari sesuai dengan karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Tabel 3.3
Populasi

Nama Sekolah	Kelas	Populasi
SDN 1 Nglongsor	III	28

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data. (Sukandarrumidi, 2006: 50).

Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *purposiv sampling*. Pengambilan sampel ditujukan pada kelas III karena peneliti mengambil materi dari kelas III untuk diteliti. Alasan pengambilan sampel dari SDN I Nglongsor karena peneliti merasa bahwa SDN tersebut belum pernah diteliti, guru di SDN tersebut masih menggunakan model konvensional.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian lebih lanjut, banyak peserta didik yang ketika ditanya oleh guru atau orang tua tentang pelajaran IPS, Mereka mengatakan bahwa pelajaran IPS itu sulit. Ketika guru menerangkan, peserta didik seperti memperhatikan, namun ketika menjawab soal dari lembar kerja siswa maupun dari guru, hasil yang diperoleh tidak memenuhi standar KKM. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti

memutuskan pengambilan sampel kelas III dari SDN I Nglongsor.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Untuk memperoleh data yang sesuai, maka peneliti memerlukan instrumen. Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Intrumen yang digunakan adalah berupa tes.

akan dilakukan peneliti pada siswa kelas III SDN I Nglongsor untuk mengetahui tingkat pengetahuan intelegensinya.

2. Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Suharsimi, 2006:168).

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diteliti dan dapat mengungkapkan data diri variabel yang diteliti secara tepat. Validitas Instrumen digunakan untuk menentukan apakah soal yang akan diujikan sudah sesuai dengan materi penelitian atau belum.

Sebelum soal di berikan kepada peserta didik, peneliti konsultasi kepada Bapak Wahid Ibnu Zaman, S.Pd. M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Bapak Agus Budianto selaku Dosen IPS untuk meminta pendapat tentang soal yang hendak diteliti. Selain diujikan kepada para ahli peneliti juga menghitung validitas instrument menggunakan jasa

computer progam SPSS (Statistc Product and Service Solution). Data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Validitas Soal

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	13.0000	13.789	.761	.752
S2	12.9000	13.989	.760	.754
S3	12.9500	13.839	.770	.752
S4	12.9000	13.779	.826	.749
S5	12.9500	14.155	.676	.759
S6	12.9000	14.200	.695	.758
S7	13.0000	13.263	.920	.740
S8	12.9500	13.839	.770	.752
S9	12.8500	18.029	-.356	.820
S10	12.6000	16.884	.000	.792
S11	13.0000	14.737	.491	.771
S12	13.0000	19.158	.574	.837
S13	12.7000	17.695	-.350	.809
S14	13.0000	13.263	.920	.740
S15	12.9500	18.892	.528	.833
S16	13.1500	14.555	.531	.768
S17	12.9000	13.779	.826	.749
S18	13.0000	19.158	.574	.837
S19	12.6500	17.292	-.246	.801
S20	13.0500	13.839	.733	.753

Dari data diatas menunjukkan bahwa 20 item soal telah diujikan, Soal ditentukan berdasarkan reliabilitas yang valid dan uji r produk moment sebesar 0,0444, maka dapat diputuskan soal yang dipakai dalam penelitian ini sebanyak 10 soal yaitu nomer 1, 2, 3, 4, 7, 8, 14, 17, 18 dan 20.

3. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan dua tahap, yaitu tahap eksperimen dan tahap pelaksanaan eksperimen.

a. Tahap Persiapan

1) Melakukan Pengamatan tentang keadaan sekolah
2) Menyusun perangkat penelitian
3) Penyusunan instrumen penelitian
4) Koordinasi dengan pihak sekolah

b. **Tahap Pelaksanaan Eksperimen**

1) Memberikan pretest pada individu
2) Memberi perlakuan pada masing-masing kelompok
3) pada kelas eksperimen menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Memberikan post tes pada masing-masing kelompok.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposiv sampling*.

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga data yang diperoleh itu benar-benar valid, maka teknik yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Jenis Analisis

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t sampel berpasangan. Kriteria perbandingan dalam penelitian ini menggunakan kriteria perbandingan sebelum dan sesudah (pretest – posttest). Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif jigsaw. Sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, siswa diberi pretest terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan. Baru kemudian setelah siswa diberi perlakuan pada pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, siswa diberi posttest. Posttest ini diberikan untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Dilihat dari rumusan

masalah yang ada, maka rumusan yang cocok digunakan untuk penelitian tersebut adalah *Paired Sample t-Test* (Sampel Berpasangan).

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel

Data penelitian ini berupa hasil belajar siswa tentang penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada siswa kelas III SDN I Nglongsor Kabupaten Trenggalek.

Pelaksanaan penelitian tersebut telah sesuai dengan ketentuan yang telah di tetapkan pada bab III dan telah memperoleh data yang meliputi variabel bebas dan variabel terikat yang akan dipaparkan sebagai berikut,

1. Variabel Bebas (*X*)

Dalam penelitian ini yang berkedudukan sebagai variabel bebas adalah "Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw". Untuk variabel bebas ini tidak ada data yang dikumpulkan, karena merupakan variabel perlakuan. Penelitian yang dilakukan telah sesuai dengan perangkat pembelajaran yang mengacu pada sintaks model pembelajaran kooperatif jigsaw.

2. Variabel Terikat (Y)

Dalam penelitian ini, yang berkedudukan sebagai variabel terikat adalah kemampuan siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan. Hasil belajar diperoleh dari hasil nilai *pretest* (kemampuan sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberi perlakuan). Data hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Data Statistik Distributif sebelum mendapat perlakuan

Statistics

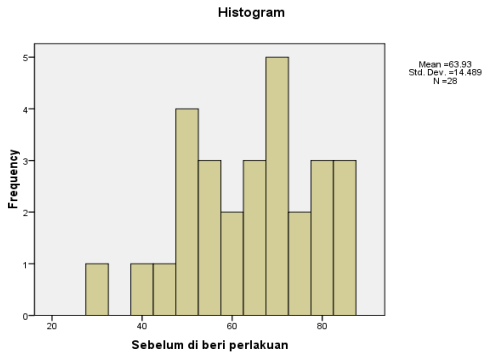
Sebelum di beri perlakuan

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		63.93
Std. Error of Mean		2.738
Median		65.00
Mode		70
Std. Deviation		14.489
Variance		209.921
Range		55
Minimum		30
Maximum		85
Sum		1790

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran jigsaw, nilai rata-rata kelasnya (mean) adalah 63,93, median 65,00, dan standart deviasi 14,489 dengan nilai minimum 30 dan nilai maximum 85.

Tabel 4.2
Data Frekuensi Hasil Belajar sebelum mendapat perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	3.6	3.6	3.6
	40	1	3.6	3.6	7.1
	45	1	3.6	3.6	10.7
	50	4	14.3	14.3	25.0
	55	3	10.7	10.7	35.7
	60	2	7.1	7.1	42.9
	65	3	10.7	10.7	53.6
	70	5	17.9	17.9	71.4
	75	2	7.1	7.1	78.6
	80	3	10.7	10.7	89.3
	85	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	



Histogram 4.1.
Hasil Belajar Sebelum diberi Perlakuan

Berdasarkan 4.2 dan grafik histogram 4.1 tersebut dapat diketahui bahwa nilai terendah

pada pretest (sebelum diberi perlakuan) adalah 35. Sedangkan nilai tertingginya adalah 85. Dari 28 siswa terdapat 15 siswa mendapatkan nilai dibawah rata-rata, dan 13 siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata. Jumlah siswa yang mendapatkan niai dibawah rata-rata lebih banyak daripada jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata.

Adapun deskripsi data yang diperoleh sesudah menggunakan model pembelajaran jigsaw adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Data Statistik Destributif setelah mendapat perlakuan

Statistics

Sesudah di beri perlakuan

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		72.86
Std. Error of Mean		2.363
Median		75.00
Mode		75[a]
Std. Deviation		12.504
Variance		156.349
Range		45
Minimum		45
Maximum		90
Sum		2040

Statistics

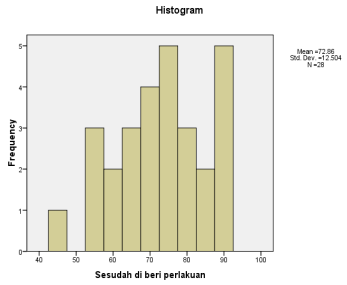
Sesudah di beri perlakuan

N	Valid	28
	Missing	0
Mean		72.86
Std. Error of Mean		2.363
Median		75.00
Mode		75[a]
Std. Deviation		12.504
Variance		156.349
Range		45
Minimum		45
Maximum		90
Sum		2040

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa sesudah menggunakan model pembelajaran jigsaw, nilai rata-rata kelasnya (mean) adalah 72,86, median 75,00, dan standart deviasi 12.504 dengan nilai minimum 45 dan nilai maximum 90.

Tabel 4.4
Data Frekuensi Hasil Belajar setelah mendapat perlakuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45	1	3.6	3.6	3.6
	55	3	10.7	10.7	14.3
	60	2	7.1	7.1	21.4
	65	3	10.7	10.7	32.1
	70	4	14.3	14.3	46.4
	75	5	17.9	17.9	64.3
	80	3	10.7	10.7	75.0
	85	2	7.1	7.1	82.1
	90	5	17.9	17.9	100.0
	Total	28	100.0	100.0	



Histogram 4.2.
Hasil Belajar Setelah diberi Perlakuan

Berdasarkan tabel 4.4 dan grafik histogram 4.2 tersebut dapat diketahui bahwa nilai terendah pada pretest (sebelum diberi perlakuan) adalah 45. sedangkan nilai tertingginya adalah 90. Dari 28 siswa terdapat 19 siswa mendapat nilai diatas rata-rata. Sedangkan 9 siswa mendapat nilai dibawah rata-rata. Jumlah siswa yang mendapatkan niai dibawah rata-rata lebih sedikit daripada jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata.

B. Analisis Data

1. Prosedur Analisis Data

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan pada hasil *pretest* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* dimana kriteria yang digunakan yaitu: jika taraf signifikan > taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), maka data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

		Nilai tes awal	Nilai tes akhir
N		28	28
Normal Parameters[a,,b]	Mean	63.9286	72.8571
	Std. Deviation	14.48864	12.50397
Most Extreme Differences	Absolute	.127	.104
	Positive	.088	.085
	Negative	-.127	-.104
Kolmogorov-Smirnov Z		.670	.549
Asymp. Sig. (2-tailed)		.760	.924

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa Sig. Tes akhir sebesar 0,924 maka 0,924 > 0,05 dan pada Tes awal nilai Sig. sebesar 0,760 maka 0,760 > 0,05 dengan demikian, data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pada tabel beikut disajikan hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Levene Statistic* dengan menggunakan SPSS versi 16 dengan taraf signifikasi α = 5%. Jika signifikansi yang diperoleh ≥ α, maka sampel berasal dari populasi yang Homogen.

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai tes awal - Nilai tes akhir

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.800	1	54	.375

Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi 0,375 maka 0,375 > 0,05 dengan demikian maka data tersebut homogen.

2. Hasil Analisis Data

Data uji t *Paired Sample Test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7
Hasil Analisis Uji t

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-8.929	5.669	1.071	-11.127	-6.730	-8.333	27	.000

Berdasarkan data hasil perhitungan pada Tabel 4.7 perhitungan menggunakan uji t *paired sample t-test* diperoleh nilai Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai SDbm = 1,071, t_{hitung} = -8,333 dan t_{tabel} = 2,052. t_{tabel} diperoleh dengan melihat tabel distribusi t dengan taraf signifikansi 5% dan db (derajat bebas) = $n_1 - 1 = 28 - 1 = 27$, maka diperoleh nilai t_{tabel} = 2,052. Dari keterangan tersebut, dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu -8.333 < 2,052 , sehingga Ho diterima dan Ha ditolak pada taraf signifikan (5%). Dengan demikian, dapat diartikan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *kooperatif jigsaw* terhadap hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uangb sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN I Nglongsor Tahun Pelajaran 2015.

3. Interpretasi Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil pengujian analisis data tersebut, maka dapat diinterprestasikan sebagai berikut.

a. Hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dikatakan cukup. Ternyata dari 28 siswa yang memperoleh nilai dibawah nilai rata-rata kelas (*mean)* 63,93 sebanyak 15 siswa, dan siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata 13 siswa. Jumlah siswa yang mendapatkan niai dibawah rata-rata lebih banyak

dari pada jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata.

b. Hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dikatakan tinggi. Ternyata dari 28 siswa yang memperoleh nilai dibawah nilai rata-rata kelas (*mean)* 72,86 sebanyak 9 siswa, dan 18 siswa mendapatkan nilai diatas rata-rata. Jumlah siswa yang mendapatkan niai dibawah rata-rata lebih sedikit dari pada jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata.

c. Berdasarkan nilai rata-rata yang didapat sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, nilai rata-rata kelas posttest lebih tinggi dari pada pretest. Selain itu dari hasil analisis uji-t dengan menggunakan *paired sample test* didapat sig.2-tailed 0,00, maka 0,00 > 0,05 sehingga Ho diterima. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa tentang mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN I Nglongsor pada tahun ajaran 2014/2015.

C. Pengujian Hipotesis

1. Langkah-langkah pengujian Hipotesis 1.

   a. H_o = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Cooperatif Jigsaw*

terhadap hasil belajar siswa .

b. H_a = Ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif jigsaw* terhadap hasil belajar siswa

2. Menetapkan taraf signifikan : α = 0,05

Dengan menggunakan angka probabilitas, dengan ketentuan :

Jika signifikasi > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Jika signifikasi < 0,05 Ha diterima dan Ho ditolak

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 dan dimana lebih besar dari taraf signifikan 0,05 dengan demikian Ho diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dapat diputuskan bahwa "Tidak ada pengaruh pembelajaran pada Model Pembelajaran *kooperatif Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa".

D. Pembahasan

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan dengan rata-rata kelas 70,00. Maka data yang diperoleh, dari 28 siswa diperoleh nilai prosentase kelas 46,43% dengan nilai maksimum 85 dan minimum 30. Dalam kegiatan pembelajaran juga ditemui siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, hal ini dikarenakan siswa kurang diikut sertakan dalam pembelajaran, guru lebih banyak ceramah dan siswa lebih banyak mendengar dari pada didengar sehingga siswa merasa jenuh, bosan bahkan ngantuk. Akibatkan konsentrasi siswa pada pembelajaran berkurang dan ketika siswa diberikan test tentang materi yang

telah dipelajari hasilnya tidak maksimal.

2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan dengan rata-rata kelas 70,00, dari 28 siswa didapat nilai prosentase kelas 67,86% dengan nilai maksimum 90 dan minimum 45. Ternyata sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw nilai rata-rata yang diperoleh siswa lebih tinggi daripada yang sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Hal ini dikarenakan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memberi pendapat terhadap suatu hal. Siswa diminta untuk mengamati dan memberikan pendapat berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu mengidentifikasi suatu hal secara utuh bukan hanya teori berdasarkan buku pelajaran serta ketika siswa diberikan tes/masalah yang berkaitan dengan materi tersebut siswa akan dengan mudah dapat menyelesaikannya sehingga nilai akhir yang didapat akan maksimal.

3. Berdasarkan hasil penelitian sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw yang telah dilakukan, jika dilihat dari rata-rata kelas didapat hasil yang berbeda. Namun masih perlu pendekatan lebih lanjut mengenai model pembelajaran kooperatif jigsaw untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Dari hasil pretest sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw mendapatkan nilai rata-rata dibawah hasil posttest. Selain itu berdasarkan hasil analisis uji-t dengan menggunakan *Paired*

sample t test sig.2-tailed 0,00, maka 0,00 > 0,05 sehingga Ho diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar materi pengenalan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan pada siswa kelas III SDN I Nglongsor pada tahun ajaran 2014/2015.

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini mendukung teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan terbukti bahwa dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan memupuk rasa kerjasama antar siswa dan menumbuhkan sikap tanggung jawab. Arends (1997, dalam Martinis, 2013: 92) mengatakan model pembelajaran kooperatif jigsaw sebagai berikut.

> Model pembelajaran kooperatif jigsaw dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Berdasarkan teori-teori tersebut, model kooperatif jigsaw menuntut siswa agar melatih kerjasama dalam memecahkan masalah konsep teori yang ada pada penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menguasai konsep materi secara utuh tidak hanya berdasarkan buku saja.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Proses pembelajaran kooperatif jigsaw melatih kemampuan siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah pada soal yang diberikan. Pembelajaran kooperatif jigsaw diteliti untuk mengetahui bisa atau tidak proses pembelajaran materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan tersebut diberikan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar. Dari penelitian tersebut menghasilkan data sebagai berikut,

1. Hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada siswa kelas III SDN I Nglongsor Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015 adalah 46,43% sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah 70 (KKM) prosentasenya adalah 53,57%.
2. Hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada siswa kelas III SDN I Nglongsor Kecamatan Tugu Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015 nilai prosentase siswa 67,86% kurang dari

KKM dan nilai rata-rata siswa yang diatas 70 (KKM) prosentasenya adalah 32,14%.

3. Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN I Nglongsor mengenai materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

B. Implikasi

Implikasi hasil penelitian ini adalah menerima materi yang telah di teliti sebelumnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw yang memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran IPS kelas III SDN I Nglongsor. Model pembelajaran kooperatif jigsaw tidak hanya digunakan untuk mata pelajaran IPS, melainkan dapat digunakan untuk mata pelajaran yang lainnya.

C. Saran

1. Bagi Guru

a. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran seperti model pembelajaran yang dapat mengasah pengetahuan siswa, supaya pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

b. Karena penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw yang

dalam penerapannya menggunakan 2 kelompok, maka guru disarankan untuk mendalami maksud dari langkah-langkah model pembelajaran, memperhitungkan alokasi waktu, dan menyesuaikan media pembelajaran dengan materi. sehingga materi dapat tersampaikan secara maksimal.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

a. Memperluas pengetahuan dan mengembangkan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan memperbanyak sampel penelitian.

b. Dalam penelitian ini, sebaiknya peneliti mendalami materi yang diteliti yang akan digunakan untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan dan menguji ketepatan jawaban yang telah di buat.

D. Kelemahan Penelitian

1. Pembelajaran hanya dilakukan satu kali sehingga perlu adanya pembelajaran ulang untuk menguji validitas soal serta menguji kesiapan proses pelaksanaan pembelajaran.
2. Untuk melihat pengaruh

model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa dalam mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SDN I Nglongsor tahun ajaran 2014/2015, peneliti hanya meninjau dari perbedaan nilai pretest dan posttest dan peneliti tidak meninjau dari aspek keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Peersada

Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta :Rineka Cipta.

Dr.H.Yamin Martinis. 2013. Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran, Jambi: GP Press Group

H.M.Surya,dkk. 2007. Kapita Selekta Kependidikan S. Jakarta: Universitas Terbuka

Nana Sudjana. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Prof.Ir.Sukandarrumidi. 2006. Metodelogi Penelitian Petunjuk

Praktis Untuk Pemula. Jogjakarta: Gajahmada University.

Pupuh Fatorrohman & M. Sobry Sutikno. 2007. Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami. Refika Adi Tama Bandung.

Purwanto, M.Pd. 2007. Metodelogi Penelitian Kualitatif. Surakarta: Pustaka Belajar.

Rusman; 2010. model-model pembelajaran. Bandung: Rajawali Press.

Suprijono, Agus. 2012. Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sutikno Sobry. 2014. Metode & Model-Model Pembelajaran. Mataram: Holistica Lombok.

Sudjana. 1996. Metode Statiska Bandung: PT Tarsito Bandung.

Triyanto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Wardoyo Sigit Mangun; 2013. Pembelajaran Konstruktivisme Teori dan Aplikasi Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter, Bandung Alfabeta

Wina Sanjaya. 2008. Strategi Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media