

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS IV
KECAMATAN POLONGBANGKENG UTARA
KABUPATEN TAKALAR**

**THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE COOPERATIVE LEARNING MODEL
OF THE JIGSAW TYPE ASSISTED BY AUDIO-VISUAL MEDIA ON
INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES
AMONG FIFTH GRADE STUDENTS OF CLUSTER IV ELEMENTARY
SCHOOLS, POLONGBANGKENG UTARA SUBSDISTRICT,
TAKALAR REGENCY**



TESIS

Oleh :

SRIWAHYUNI

NIM : 105.06.11.029.23

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR MAKASSAR
2025**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS IV
KECAMATAN POLONGBANGKENG UTARA
KABUPATEN TAKALAR**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

**Program Studi
Magister Pendidikan dasar**

Disusun dan Diajukan oleh

**SRIWAHYUNI
NIM. 105.06.11.029.23**

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2025**

TESIS

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
JIGSAW BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS IV
KECAMATAN POLONGBANGKENG UTARA
KABUPATEN TAKALAR**

Yang disusun dan diajukan oleh

SRIWAHYUNI
NIM. 105.06.11.029.23

Telah dipertahankan di depan panitia ujian tesis
pada tanggal 24 Mei 2025

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.

Pembimbing II,

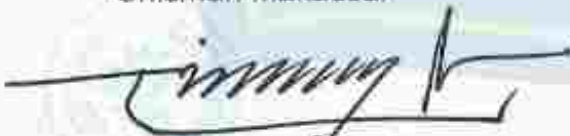


Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.

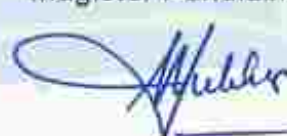
Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Prof. Dr. H. Irfan Akib, M.Pd
NBM : 613 949



Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
NBM : 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Iv Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Nama Mahasiswa : Sriwahyuni
Nim : 105061102923
Program Studi : Magisten Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 24 Mei 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 24 Mei 2025

Tim penguji

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.
(Pembimbing I)

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II)

Dr. Suardi, M.Pd.
(Penguji I)

Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
(Penguji II)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sriwahyuni
NIM : 105061102923
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 02 Juni 2025



SRIWAHYUNI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 339 Yello (0411) 846072 (line 325) Fax (0411) 846588 Makassar 90221 Sulawesi
Salasah@umh.ac.id



KARTU KONTROL Bimbingan Hasil

Nama : Sriwahyuni
NIM : 105061102923
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.
2. Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd

No	Hari / Tanggal	Bab	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	Renes, 10/4-25	-	- Rerbike Absen 6	
2.	Subt, 13/4-25	IV	- Rerisa dodriasi hasil penelitian	
3.	Subt, 3/5-25	IV	- Pengaruh hidotus: rum. juk pada hipotesis 23	
4.	Subt, 3/5-25	IV	- Rerisa dodriasi hasil penelitian	
5.	Subt, 16/5-25	IV	- Rerisa dodriasi hasil penelitian	

Makassar, 16/5/2025
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Dr. Mublis, S.Pd., M.Pd.
NIM: 935 732



Jalan Sultan Iskandar No. 238 Tegal (D41) 50072 Jember 50134 Fax (D41) 885588 e-mail: 90231@telkom.net
 Website: <http://jurnal.umsida.ac.id>

KARTU KONTROL Bimbingan Hasil

Nama : Sriwahyuni
NIM : 105061102923
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polangbangkeng Utara Kabupaten Takalar
Pembimbing : 1. Prof. Dr. H. Nurulham, M.Si.
2. Dr. Idewati, S.Pd., M.Pd

No	Hari / Tanggal	Bab	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
	Selasa 8/4-25	1.	Analisis hasil penelitian Jernang: hasil penelitian dalam bentuk Rekapitulasi Variabel Demo "mancing" Variabel	Sobarkunyo Gondokan
		2.	Pembahasan (Perhitungan Cetak Kaskes, Filat ^{isa} mngka kuantitatif	

Jumad, 9/5-25	IV	Abstrak & perhatian kearah pembelajaran perhatian Capaian (untuk bagian yg perlu & Kerasi) Simpulan dan Sopan	1 -
Jumad, 16/5-25		Ace dan layout untuk Disajikan dalam Seminar hasil penelitian	1

Makassar, 19-05-2025

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Affudin

Dr. Muhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM: 953 732



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

Jalan Sultan Alauddin No. 210 Telp (0411) 858972 (Hr. 123) Fax (0411) 858883 Makassar 90223 Sulawesi
Sekretariat@unismuh.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Iv Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Nama Mahasiswa : Sriwahyuni

NIM : 105061102923

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Setelah diperiksa dan diteliti, Tesis ini sudah memenuhi persyaratan dan layak untuk dilanjutkan pada tahap ujian tutup.

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si

Pembimbing II

Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM : 955 732

ABSTRAK

SRIWAHYUNI, 2025. Pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar Strata Dua (Pendidikan Dasar) Fakultas Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nursalam dan Pembimbing II Idawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan Pretest Posttest Control Group Design yang memiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar dan sampel yaitu UPT SD Negeri 39 Centre Paileko sebanyak 27 orang dan SD Negeri 167 Inpres Malewang sebanyak 27 orang yang jumlah keseluruhan sebanyak 54 orang. Teknik analisis data menggunakan Uji Manova dengan SPSS versi 30 untuk melihat pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw menggunakan *Audio Visual* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar IPS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya dibandingkan minat dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol, hal ini dilihat dari persentase dan deskripsi minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

Kata Kunci : Kooperatif Tipe Jigsaw, Minat, Hasil.

ABSTRACT

SRIWAHYUNI. 2025. The Effect of Implementing the Cooperative Learning Model of the Jigsaw Type Assisted by Audio-Visual Media on Interest and Learning Outcomes in Social Studies among Fifth Grade Students of Cluster IV Elementary Schools, Polongbangkeng Utara Subdistrict, Takalar Regency. Supervised by Nursalam and Idawati.

This study aimed to describe the effect of implementing the Cooperative Learning Model of the Jigsaw type assisted by audio-visual media on students' interest and learning outcomes in Social Studies among fifth-grade students in Cluster IV of Polongbangkeng Utara Subdistrict, Takalar Regency.

This research employed an experimental method using a Pretest-Posttest Control Group Design, which included experimental class and control class. The population consisted of fourth-grade students from Cluster IV in Polongbangkeng Utara Subdistrict, Takalar Regency. The sample included 27 students from UPT SD Negeri 39 Centre Palleko and 27 students from SD Negeri 167 Inpres Malewang means the total were 54 students. Data analysis was conducted using MANOVA with SPSS version 30 to examine the effect of the Jigsaw Cooperative Learning Model assisted by audio-visual media on students' learning interest and outcomes in Social Studies.

The results showed that students in the experimental class demonstrated greater improvement in interest and learning outcomes compared to those in the control class. This is evidenced by the percentages and descriptive data of students' interest and academic performance. These findings confirm that the implementation of the Cooperative Learning Model of the Jigsaw type assisted by audio-visual media has a significant effect on both the learning interest and outcomes in Social Studies of fifth-grade students in Cluster IV, Polongbangkeng Utara Subdistrict, Takalar Regency.

Keywords: Jigsaw Cooperative Model, Interest, Learning Outcomes.



KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis ini dengan judul *"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar"*.

Selesaiannya penulisan Tesis ini, tentunya tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Teristimewa Ayahanda H. Syakharuddin dan HJ. ST Saharia selaku orang tua yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan. Jasa beliau tidak akan hilang sampai akhir hayat.
2. Prof. Dr. Ir Abd. Rakhim Nanda, MT. IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Direktur Program Pasca Sarjana Unismuh Makassar, yang telah memberikan kesempatan studi di kampus Unismuh Makassar.
4. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar,
5. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si. dan Dr. Idawati S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I dan pembimbing II
6. Ansyar Dg mappaseru, Iknu Faeyza dan Nahda Ufairah cintaku terima kasih atas dukungan, do'a dan semangat yang mereka berikan selama saya menjalani masa studi.
7. Team Genre kakak Nannu, Bayank, Tasi, muna dan adik Ride, Kurni, dan Fika yang selalu jadi support system terbaik.

8. Bapak Ibu guru rekan kerja UPT SDN NO.40 Palleko II yang telah memberi izin lanjut kulan dan mendukung penuh aktivitas selama perkuliahan.
9. Kakak seperjuangan saya Darmawati, S.Pd dan Jumriati.s, S.Pd. Terima kasih telah menemani hari – hari penuh perjuangan, memberi dukukangn moral, masukan yang membangun, dan menjadi teman diskusi yang tidak pernah bosan. Tanpa kehadiranmu perjalanan ini akan terasa lebih berat.

Terima kasih penulis juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan tesis. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis

Semoga semua bantuan yang diberikan mendapatkan berkah dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar,

2025

Peneliti,



SRIWAHYUNI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
HALAMAN PEERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iv
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	15
B. Penelitian Relevan	60
C. Kerangka Pikir	68
D. Hipotesis	70

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	71
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	72
C. Populasi dan Sampel	72
D. Definisi Operasional	73
E. Variabel Penelitian	74
F. Teknik Pengumpulan Data	75
G. Teknik Analisi Data	77

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	83
B. Pembahasan	107

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	115
B. Saran	116

DAFTAR PUSTAKA	118
-----------------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	121
-----------------------------------	------------

LAMPIRAN	122
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Teks	Halaman
Tabel 2.1.	Kegiatan Guru dan Siswa	22
Tabel 2.2.	Tabel Kegiatan Siswa	23
Tabel 2.3	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	65
Tabel 3.1.	Populasi Penelitian	72
Tabel 3.2.	Sampel Penelitian	73
Tabel 3.3	Kriteria Pengukuran minat belajar	78
Tabel 3.3	Kriteria Pengukuran hasil belajar	79
Tabel 4.1.	Nilai Akreditasi SDN 39 Centre Palloko	83
Tabel 4.2	Penilaian Minat Belajar Kelas Eksperimen	85
Tabel 4.3.	Penilaian Minat Belajar Kelas kontrol	87
Tabel 4.4.	Deskripsi hasil belajar siswa kelas eksperimen	90
Tabel 4.5.	Deskripsi hasil belajar siswa kelas kontrol	93
Tabel 4.6.	Normalitas Data Minat Belajar	97
Tabel 4.7.	Uji Normalitas Data Hasil Belajar	98
Tabel 4.8.	Uji Homogenitas Varians Minat Belajar	99
Tabel 4.9.	Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar	99
Tabel 4.10.	Independent Samples Test	100
Tabel 4.11	Uji Anova Minat Belajar Siswa	102
Tabel 4.12	Uji ANOVA Effect Sizes ^a	102
Tabel 4.13	Uji Anova Hasil Belajar Siswa	103
Tabel 4.14	Uji Anova Hasil Effect Sizes ^a	103
Tabel 4.15	Uji Manova Minat Belajar Siswa	104
Tabel 4.16	Uji Manova Hasil Belajar Siswa	104
Tabel 4.17	Uji Manova Minat dan Hasil Belajar Siswa	104
Tabel 4.18	Box's Test of Equality of Covariance Matrices ^a	105
Tabel 4.19	Multivariate Tests ^a	105
Tabel 4.20	Tests of Between-Subjects Effects	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Teks	Halaman
Gambar 2.1.	Kerangka Pikir.....	69
Gambar 3.1.	Desain Penelitian.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Teks	Halaman
Lampiran 1	Persuratan	122
Lampiran 2	Modul Ajar	138
Lampiran 3	Soal Pretest dan Posttest Kelas Kontrol-eksperimen	154
Lampiran 4	Lembar Quisioner Minat Belajar	155
Lampiran 5	Hasil Pretest dan Posttest Kontrol-Eksperimen	157
Lampiran 6	Perhitungan dengan Aplikasi SPSS	161
Lampiran 7	Izin Penelitian	173
Lampiran 8	Dokumentasi Kegiatan	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang penting bagi pembangunan suatu bangsa dan negara. Sumber daya manusia yang kompeten dapat dimanfaatkan untuk membantu kemajuan suatu negara. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan kompeten maka sangat harus sejalan dengan peningkatan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat, khususnya peserta didik. Pendidikan bertanggung jawab dalam membina, mengembangkan serta meningkatkan kemampuan peserta didik. Jadi, pendidikan sangat mempengaruhi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara.

Pendidikan dilaksanakan dengan melalui proses belajar dan pendidik. Peserta didik atau siswa belajar dan guru mengajar dan mendidik. Proses belajar dan mengajar tersebut disebut dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan satu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, serta siswa dan sumber belajar. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling memengaruhi antara guru dan siswa ataupun antara siswa dengan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun

pengetahuan secara aktif dan mandiri, sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. Kompetensi yang dimaksud baik pada ranah afektif, kognitif maupun psikomotor.

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses pembentukan karakter peserta didik dan hasil dari pendidikan memang untuk menciptakan manusia yang terdidik dan berkarakter baik walaupun, dalam proses menjalankan pendidikan bukan suatu hal yang mudah, setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda. Jika proses pendidikan tidak sesuai dengan kondisi anak maka akan menimbulkan berbagai persoalan dalam kehidupan peserta didik dan berpengaruh terhadap masa depannya. Ditakutkan dengan pola pendidikan yang kurang tepat, anak tidak dapat berkembang sesuai dengan pertumbuhan yang sedang ditempuhnya. Jadi, secara holistik, karakter anak tidak dapat tergambarkan pada proses pendidikan yang dapat diterimanya. Pada setiap tahapan pendidikan, anak akan terus mengalami perkembangan karakter, anak dapat saja mengalami perkembangan karakter yang lebih baik atau bahkan lebih buruk. Hal ini dapat juga dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tinggal dan bermain atau lingkungan teman. Pada jenjang sekolah dasar, akan lebih mudah untuk membentuk karakter pada anak.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang bersifat formal ditingkat pendidikan dasar yang digunakan sebagai tempat belajar ilmu pengetahuan serta pembentukan karakter dan jiwa pada anak. Keberhasilan dari tercapainya tujuan pendidikan dapat dilihat dari hasil

belajar siswa, jika menciptakan siswa yang pandai dalam ilmu pengetahuan, mempunyai keterampilan sosial yang baik dan berkarakter baik sesuai dengan kondisi lingkungan maka proses pembelajaran dapat dikatakan berkualitas (Puspitaningdyah, 2018). Pada anak usia sekolah dasar, penanaman karakter dan nilai-nilai kebaikan akan lebih mudah karena anak sedang mengalami tahap perkembangan yang pesat.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam memajukan suatu negara. Setiap negara di belahan dunia memiliki sistem pendidikan yang berbeda-beda. Sama halnya dengan negara Indonesia, Arah pendidikan juga ditujukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki karakter dan dapat bersaing sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam tataran praktek, pelaksanaan pendidikan belum terimplementasikan secara baik atau sesuai dengan arah kebijakan pendidikan.

Pendidikan sebagai upaya untuk membantu manusia dalam melaksanakan tugasnya sebagai hamba dan khalifah Allah di muka bumi, maka ada ayat yang dapat dijadikan rujukan untuk merumuskan tujuan pendidikan menurut al-Qur'an yaitu: 1. QS. Al Isra' ayat 36 berbunyi:

ارْشَدَ عَلَّمْتَ مِمَّا تُعَلِّمْنَ أَنْ عَلَىٰ أَتَّبِعُكَ هَلْ مُوسَىٰ لَهُ قَالَ

Terjemahnya:

"Musa berkata kepada Khidhr, "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945, sejalan dengan hal tersebut, maka patutlah pendidikan menjadi salah satu prioritas. Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang dilakukan pemerintah adalah dengan meningkatkan anggaran pendidikan. Undang-undang dasar hasil amandemen telah mengamanatkan bahwa minimal 20% APBN/APBD diperuntukkan untuk bidang pendidikan.

Mengembangkan potensi peserta didik juga merupakan salah satu upaya yang dapat mendorong meningkatnya kualitas pendidikan pada suatu negara. Potensi dan karakter yang berbeda-beda pada peserta didik tentunya juga memerlukan suatu penanganan yang tepat. Setiap tahunnya ada banyak model pembelajaran ataupun strategi yang dikembangkan dalam pendidikan guna untuk menyesuaikan perkembangan teknologi. Pembelajaran di sekolah sebagai salah satu bentuk model pendidikan, seharusnya dilakukan dengan azas demokrasi. Dalam azas demokrasi, pendidikan harus berlangsung dan disesuaikan dengan potensi dan kecepatan daya tangkap masing-masing peserta didik.

Fakta empiris pembelajaran IPS di lapangan yang dianalisis dari berbagai sudut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS belum optimal. Penyebab siswa kurang fokus, kurang antusias mengikuti pembelajaran, sering mengijinkan saat pembelajaran berlangsung, tidak tepat waktu

mengumpulkan tugas, mengganggu siswa lain saat belajar, tidak mengikuti diskusi kelompok, dan menyontek saat mengerjakan tugas individu. Beberapa sikap siswa yang kurang baik menunjukkan bahwa sikap tanggung jawab belajar siswa belum nampak pada diri siswa itu sendiri. Upaya perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V di lokasi dimana akan dilakukan penelitian, ditemukan bahwa pada pembelajaran IPS terdapat permasalahan diantaranya 1) siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, 2) keaktifan siswa kurang, 3) terlihat beberapa siswa bercanda, dan tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, 4) ruang kelas yang sempit dan panas sehingga mengganggu proses pembelajaran. Permasalahan tersebut tentu akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa tidak dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik.

Konteks dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw menawarkan pendekatan yang efektif dan berkelanjutan. Dengan melibatkan siswa secara aktif, mendorong kerja sama dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, Kooperatif Tipe Jigsaw dapat membantu siswa.

Berbagai macam cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk mampu menerapkan berbagai model pembelajaran

yang inovatif dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Kooperatif Tipe Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil. Model ini mengharuskan setiap siswa untuk berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan adalah adanya minat belajar dikatakan berhasil jika dapat menumbuhkan sikap, tingkah laku dan cara berfikir dalam memecahkan permasalahan permasalahan yang dihadapi. Minat belajar ini yang akan menjadi landasan utama dalam menumbuhkan keinginan belajar seseorang. Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa.

Sebagai pendidik kita merasa sangat prihatin dengan masalah yang muncul dimana sebagian besar yang terkena permasalahan yang telah dipaparkan diatas adalah para pelajar dan generasi muda penerus bangsa. Ditengah kondisi ekonomi negara yang sedang terpuruk ini, moralitas bangsa kita juga ikut terpuruk. Keterpurukan ini sangat

mengkhawatirkan sebab mereka para generasi mudalah yang akan menjadi penerus dan pemimpin bangsa dimasa yang akan datang. Kita tidak bisa membayangkan seandainya dimasa mendatang negara ini dipimpin oleh orang-orang yang tidak bermoral, mungkin negara ini akan semakin kacau.

Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut dalam kelompoknya. pada model pembelajaran Jigsaw ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan, dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.

Media video pembelajaran merupakan jenis media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan suara. Media video pembelajaran dapat diartikan sebagai "media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual". Dengan menggunakan media video pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Selain

itu, media video pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, karena media video dapat menampilkan masa lalu dan masa sekarang, pesan yang berukuran besar atau kecil, memiliki kecepatan tinggi atau rendah, dan berwarna atau tidak berwarna. Dengan mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPS, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media audio visual dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Seiring perkembangan pendidikan, media yang saat ini digunakan oleh guru sangat bervariasi. Dewasa ini banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah media video. Video merupakan jenis media *audio visual*, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok (Daryanto, 2012).

Peningkatan hasil belajar IPS perlu adanya motivasi baik dalam diri siswa maupun dari luar dirinya. Motivasi adalah suatu dorongan baik dari luar individu maupun dari dalam individu untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu. Istilah motivasi belajar berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.² Motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang datang dari dalam diri siswa untuk belajar. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang datangnya disebabkan oleh faktor-faktor dari luar diri siswa. Seperti adanya hadiah, hukuman, dan sebagainya.

Peningkatan mutu pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar perlu adanya perbaikan kualitas pengajaran baik dari siswa maupun guru. Hal ini dapat dilakukan dengan mencari metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas. Strategi pembelajaran yang baik dan sesuai akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

۴ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنسَانَ ۚ الْأَكْرَمَ وَرَبُّكَ أَفْرَأ ۚ ۲ عَلَّمَ الْإِنسَانَ خُلُقًا ۚ ۱ خَلَقَ يَاقُوتَ رَبِّكَ بِمَنِّ أَفْرَأ ۚ
يَعْلَمُ لَمْ يَلَمْ مَا الْإِنسَانُ عَظَم

Terjemahnya :

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan.
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan

Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Hadist di atas menerangkan Perintah membaca dalam ayat ini dimaknai sebagai seruan untuk membaca buku, membaca kebesaran Allah, membaca diri sendiri, dan alam semesta. Membaca harus dengan nama Allah, artinya karena Allah dan mengharapkan pertolongan-Nya.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa. Pada tingkat pendidikan dasar, upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sangatlah krusial karena di sinilah dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan siswa dibentuk. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan memiliki peran penting dalam membentuk wawasan serta sikap sosial siswa. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran IPS yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Ada banyak materi pelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran dengan bantuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw salah satunya adalah mata pelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji ilmu-ilmu sosial baik berupa konsep, fakta, peristiwa dan berbagai isu-isu sosial yang terjadi. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam surah As-Saffat ayat

وَيُزَكِّيهِمْ آيَاتِهِ عَلَيْهِمْ يَتْلُوا مِنْهُمْ لَأَرْمُوَ الْآمِينَ فِي بَعَثَ الَّذِي هُوَ
مُبَيِّنٌ ضَلَالٍ لَفِي قَبْلُ مَنْ كَانُوا وَإِنْ وَالْحِكْمَةِ الْكِتَابَ وَيُعَلِّمُهُمْ

Terjemahnya:

"Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata."

Ayat diatas menjelaskan tentang bagaimana Nabi Muhammad mengajarkan Al-Qur'an dan Sunnah kepada orang-orang Arab yang buta huruf untuk mengubah sikap dan perbuatan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring perkembangan pendidikan, media yang saat ini digunakan oleh guru sangat bervariasi. Dewasa ini banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah media video. Video merupakan jenis media *audio visual*, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok (Daryanto, 2012).

Selain itu, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media audio visual dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik

dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik

Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar juga masih rendah. Untuk itu perpaduan Model pembelajaran Jigsaw dengan media *Audio Visual* diharapkan mampu memberi pengaruh yang positif dalam pendidikan jenjang Sekolah Dasar.

Dari beberapa uraian permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk melihat sejauh mana Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan diatas, Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar?

2. Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar?
3. Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui,

1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.
2. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

3. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat secara teoritis yakni untuk membuktikan teori yang sudah ada dan menambah sekaligus menambah ilmu terutama dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tingkat sekolah dasar berdasarkan keefektifan strategi pembelajaran tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar IPS siswa secara aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Menjadikan bahan acuan sekaligus menambah salah satu metode belajar untuk diterapkan di kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian tersebut dimanfaatkan sebagai pengembangan bagi pihak sekolah untuk lebih memperhatikan kinerja mengajar guru dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS siswa.

The background of the page features a large, semi-transparent watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo. The logo is a shield-shaped emblem with a blue and green color scheme. It contains a central sunburst or star-like symbol, surrounded by a wreath. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, and "MAKASSAR" is written below it. On the left side, it says "OPT PERKULIAHAN DAN PENERBITAN" and on the right side, it says "PENERBITAN".

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menggolongkan kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman. Kemampuan sensorik motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak

badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan. Menurut Skinner (Segala, 2010: 14) menjelaskan bahwa "Suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif". Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik sebaliknya, bila ia tak belajar maka responnya menurun. Jadi belajar adalah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon.

Adapun beberapa pendapat ahli yang membahas terkait pengertian belajar yaitu :

- a. Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku seseorang berkat pengalamannya sendiri. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi (Djamarah dan Zain, 2010: 15)
- b. Belajar adalah bukan suatu tujuan tetapi merupakan proses untuk mencapai tujuan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, 2010)
- c. Belajar merupakan suatu proses dimana suatu kegiatan lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi dengan karakteristik-karakteristik dari perubahan-perubahan aktifitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara dari organisme, (Hilgard, 1987)

Adapun teori belajar yang mendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran tersebut menurut Wahab (2020) yaitu :

1. Teori Belajar Behavioristik

Implikasi teori belajar behavioristik dalam pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pelopor terpenting teori ini antara lain adalah : Pavlov, Watson, Skinner, Thorndike, Hull, dan Guthrie.

Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti, tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan (transfer of knowledge) ke orang yang belajar atau pebelajar. Fungsi mind atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut. Pebelajar diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid

2. Teori Belajar Kognitif

Implikasi teori belajar kognitif dalam pembelajaran, guru harus memahami bahwa siswa bukan sebagai orang dewasa yang mudah

dalam proses berpikirnya, anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar belajar menggunakan benda-benda konkret, keaktifan siswa sangat dipentingkan, guru menyusun materi dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks, guru menciptakan pembelajaran yang bermakna, memperhatikan perbedaan individual siswa untuk mencapai keberhasilan siswa.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Implikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif serta mengarahkan peserta didik untuk memahami materi lalu membimbing peserta didik secara langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan mencari dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat didefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana suatu kegiatan lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi dengan karakteristik-karakteristik dari perubahan-perubahan aktifitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan

dasar kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara dari organisme.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, termasuk didalamnya penyusunan kurikulum, mengatur materi, menentukan tujuan-tujuan pembelajaran, menentukan tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Salah satu pendekatan yang secara potensial memiliki kapasitas untuk mendorong para guru dan siswa melakukan pembelajaran yang efektif adalah pendekatan pembelajaran kooperatif. Menurut Depdiknas, melalui pembelajaran kooperatif siswa mampu meningkatkan kemampuan akademik, menerima segala bentuk perbedaan teman-temannya, mempunyai jiwa sosial yang tinggi.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pada kegiatan ini keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang dalam arti guru menjadi pusat kegiatan

kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggungjawab.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, dapat dibantu dengan menggunakan berbagai macam media, salah satunya adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan jenis media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan suara.

Model pembelajaran tipe jigsaw ini memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh oleh guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya. Jadi, keberhasilan belajar dalam pendekatan ini bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan itu akan baik bila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok kecil yang terstruktur dengan baik.

Berikut sintaks atau langkah-langkah model Cooperative tipe jigsaw, yaitu :

- a. Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Fase 2: Menyampaikan/menyajikan informasi

c. Fase 3: Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar.

Fase 3 terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Mengorganisasikan ke dalam kelompok asal
2. Mengorganisasikan ke dalam kelompok ahli

d. Fase 4: Membimbing kelompok belajar. Fase 4 terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Membimbing belajar pada kelompok ahli
2. Membimbing belajar pada kelompok asal

e. Fase 5: Evaluasi

f. Fase 6: Pemberian penghargaan kelompok.

Tahap observasi/pengamatan dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model cooperative learning tipe jigsaw berupa aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik serta mencatat aktivitas-aktivitas lain yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

terdapat lima langkah untuk melakukan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, yaitu :

1. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, ini yang disebut dengan kelompok awal (asal).
2. Guru membagi tugas materi yang berbeda pada tiap siswa dalam kelompok dan membentuk kelompok ahli.

3. Siswa berdiskusi kedalam kelompok ahli berdasarkan kesamaan materi yang diberikan kepada masing-masing siswa.
4. Siswa berdiskusi kembali dalam kelompok asalnya masing-masing berdasarkan ketentuan guru.
5. Guru melakukan penilaian untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar siswa mengenai seluruh pembahasan.
6. Memberikan penghargaan kelompok dan siswa yang berprestasi

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Kelebihan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, seperti yang telah diungkapkan oleh Johnson and Johnson (dalam Rusman, 2014: 219) yang mana telah melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa:

1. Meningkatkan hasil belajar,
2. Meningkatkan kemampuan berfikir kritis
3. Digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi,
4. mendorong tumbuhnya interaksi intrinsik (kesadaran individu),
5. meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen
6. meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah,
7. meningkatkan sikap positif terhadap guru, meningkatkan harga diri anak,
8. meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif,

9. meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong

Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan Audio

Visual mempunyai kekurangan didalamnya, yaitu :

1. Perbedaan persepsi siswa dalam memahami suatu konsep;
2. Siswa cenderung sulit meyakinkan siswa lain bila percaya diri yang dimiliki siswa tersebut kurang; dan
3. Guru cenderung membutuhkan waktu yang lama

Adapun langkah-langkah kegiatan guru dalam pembelajaran

Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu :

Tabel 2.1. kegiatan guru

NO	Kegiatan Guru
1	Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran. Tahap yang pertama adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2	Guru menyajikan Informasi. Tahap kedua, guru di kelas kemudian akan menyajikan informasi
3	Guru membagi Siswa dalam Kelompok
4	Guru mengkoordinasikan Jalannya Diskusi
5	Guru melakukan evaluasi

Adapun langkah-langkah kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu :

Tabel 2.2. kegiatan siswa

NO	Kegiatan Guru
1	Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan guru
2	Siswa membentuk kelompok
3	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan secara bersama-sama
4	Membentuk kelompok ahli
5	Kembali pada kelompok awal
6	Tes pemahaman

3. Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Suprpto dkk (2011), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²³ Dalam penelitian kali ini peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupannya lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya.

4. Media Audio Visual

Secara etimologi "media" berasal dari bahasa latin yang berarti "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu". Menurut AECT (*Association For Education Communication Technology*) bahwa "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi". Audio Visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar".

Media Audio Visual ialah suatu media perantara berupa gambar dan suara yang membantu siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Sehingga dalam sebuah pembelajaran dapat terarah dan teratur.

a. Bentuk Media Audio Visual

Dilihat dari bentuk media tersebut , media sangat bervariasi dilihat dari fakta yang diberikan oleh seorang guru agar sebuah proses pembelajaran dapat bermakna karna adanya beberapa variasi yang ditampilkan guru. Adapun bentuk audio visual dapat memuat yaitu :

1. Contoh media audio visual berupa film dan televisi. Hal ini memungkinkan siswa mampu mengenali media tersebut dengan baik
2. Suara juga merupakan salah satu bentuk media audio yang diaplikasikan dalam pembelajaran yang bermakna karna audio siswa bisa mendengarkan dan melihat ada yang akan dipelajari.

3. Media board salah satu media audio gerak yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik melalui pengaplikasian didalam kelas tersebut.
4. Film bisu merupakan media visual yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran tersebut.
5. Seni gerak adalah salah satu media visual yang dapat diaplikasikan oleh peserta didik dalam pembelajaran agar media tersebut mampu menarik perhatian siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan
6. Media audio dapat berupa radio, TV dan lain-lain.

Tujuan pengajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis, dan biaya merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media dalam pengajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yakni:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai karna pada dasarnya sebuah pembelajaran akan lebih bermakna apabila mempertimbangkan terlebih dahulu apa yang akan diajarkan oleh peserta didik itu sendiri.
2. segi materi yang harus dipertimbangkan karna sangat penting dalam memilih pembelajaran tersebut, sehingga dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan peserta didik.

3. Dalam pemilihan media harus memuat media yang mudah didapatkan peserta didik sehingga mudah untuk dipelajari apalagi dengan media yang ada di lingkungannya sendiri sebagai bahan pembelajaran di sekolah.
4. Tepat sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
5. Kualitas gambar dan audio harus memenuhi persyaratan teknis tertentu misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen yang berupa latar belakang (Musfiqon, 2012: 78)

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

1. Kelebihan Media Audio Visual

Ada beberapa kelebihan media audio visual yang ditemukan untuk kelancaran proses pembelajaran sehingga siswa dapat cepat tanggap dalam memahami hal tersebut, hal ini memuat :

- a. Sajian pesan terlihat jelas sehingga siswa dapat memahami apa yang akan diajarkan oleh seorang guru.
- b. Waktu, daya indra, dan pembatasan ruang mampu diatasi dengan baik

- c. Realita yang ada seperti bingkai dibuktikan dengan media yang lebih menarik bahkan media tersebut dapat divisualisasikan dengan baik karna terlihat jelas.
- d. Objek dapat diperbesar karna ada beberapa bantuan media yang mampu memperjelas media seperti proyektor dan lain-lain.
- e. Lambat cepatnya media yang digunakan dapat dibantu dengan menggunakan media seperti time lapse
- f. Beberapa kejadian dapat ditampilkan baik kejadian masa lampau ataupun kejadian yang sedang terjadi khususnya dalam lingkungan. Hal ini dibantu dengan menggunakan film bingkai, rekaman dan foto.
- g. Dapat disajikan dengan objek yang sangat kompleks digunakan dalam pembelajaran
- h. Beberapa kejadian yang kompleks dapat diperlihatkan langsung kepada didik karna melalui media audio visual dapat berupa gambar dan suara seperti tanah longsor dan gempa bumi
- i. Dapat dijadikan sebagai pembelajaran tutorial sehingga pengaplikasiannya mudah dipahami oleh peserta didik sehingga guru sangat mudah untuk menjelaskan apa yang akan ditampilkan ataupun diterapkan dalam proses pembelajaran disekolah khususnya disekolah dasar

2. Kelebihan Media Audio Visual

Adapun kelemahan penggunaan media audio visual yaitu :

- a. Terlalu memandang materi *audio-visual* sebagai alat bantu guru dalam mengajar sehingga guru merasa sangat terbebani dengan hal tersebut sehingga pembelajaran kurang bermakna.
- b. Terkadang menggunakan model komunikasi satu arah sehingga siswa merasa bosan dengan hal tersebut karna pada dasarnya seorang peserta didik lebih paham dan lebih tertarik dengan media atau pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.
- c. *Audio-visual* cenderung tetap di tempat dan tidak memperkenalkan kepada siswa media yang ada dilingkungan sekitar mereka dimana ia tinggal karna media yang ada dalam lingkungan sekitar siswa sangat lebih mudah untuk mereka pelajari dan dapat diaplikasikan dalam masyarakat khususnya dimasyarakat dimana mereka tinggal.

Ada beberapa fungsi media Audio Visual yang diterapkan dalam pembelajaran ini yaitu :

1. Memunculkan Rasa Penasaran atau Ingin Tahu, Media audio visual ini bisa memunculkan rasa penasaran atau keingintahuan karena adanya penampilan visual yang menarik dan disertai dengan audio. Dengan begitu, anak-anak akan timbul rasa ingin tahu dengan isi yang disampaikan di dalam media tersebut.
2. Tidak Membosankan, Media audio visual ini termasuk tidak membosankan karena sangat bervariasi apabila digunakan dalam pembelajaran. Seperti yang sudah kita tahu sebelumnya dari

pengertian audio visual, yakni penggabungan media auditif dan juga visual. Penggabungan dua media tersebut bisa dikreasikan ke dalam berbagai jenis tayangan dalam proses pembelajaran.

3. Memudahkan Penyampaian, Media audio visual bisa mempermudah penyampaian materi. Sebab, media yang satu ini dapat menarik perhatian siswa dan anak-anak didik. Jadi, anak-anak tidak akan salah dalam mengetahui isi materi dan mudah untuk memahaminya.
4. Memastikan Adanya Pemahaman, Media audiovisual ini bisa memastikan informasi yang diterima oleh anak-anak bisa tersampaikan dengan baik. Sebab, tipenya yang auditif dan visual, penayangannya dapat membuat pemahaman peserta didik menjadi lebih cepat terserap.

5. Konsep Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut sukardi dalam susanto (1998:61), minat berarti suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan. Menurut Sudirman dalam susanto (2007 : 77), minat merupakan segala sesuatu yang terjadi apabila seseorang memiliki kemauan atau keinginan pada hal-hal tertentu yang mereka gemari. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat merupakan sebuah keinginan seseorang yang dapat merealisasikan sesuai dengan keinginannya, hal ini biasanya digemari dengan rasa senang karna pengaplikasiannya mereka sangat sadar diri karna itu merupakan suatu proses dimana minat seseorang tersebut dapat mereka jalankan dengan baik dan terarah.

Allah berfirman dalam surah an-Najm Ayat 39 yang berbunyi :

وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

Terjemahnya

"Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya"

Kandungan ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana hasil yang diperoleh tergantung dari kemauan seseorang, karena segala sesuatu yang mereka lakukan harus dibarengi dengan usaha untuk mencapai sebuah tujuan.

Menurut Bernard dalam Sudirman (2007 : 76), menyatakan bahwasanya minat timbul secara spontan . Minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Dimana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Adapun faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat dari pengaruh situasi kelas, sistem, dan dorongan keluarga.

Dorongan dan minat seseorang yang terjadi dalam dirinya sendiri, mereka dapat mengaktualisasikan dengan baik karna ini terkait kemauan seseorang dalam mengaplikasikan minat dan bakatnya sehingga dalam pengaplikasiaannya mudah untuk dia jalankan ataupun diaplikasikan dalam proses pembelajaran khususnya peserta didik

disekolah dasar. Oleh sebab itu, seseorang untuk lebih memahami apa yang akan diberikan maka harus sesuai dengan apa yang mereka kuasai atau mampu mereka jalankan karna pada dasarnya seseorang dapat berimajinasi sesuai dengan apa yang pernah mereka alami sebelumnya untuk menambah wawasannya

Perasaan subjektif siswa tentang mata pelajaran atau seperangkat tugas dalam pelajaran banyak dipengaruhi oleh persepsinya tentang mampu tidaknya ia dalam merampungkan tugas-tugas itu. Pada gilirannya, persepsinya adalah berdasarkan pada riwayat sebelumnya. Dengan tugas semacam itu dan terutama penilaian sebelumnya mengenai hasil belajar dalam tugas-tugas ini.

Menurut Bloom dalam Susanto (2019), minat merupakan sesuatu yang menjadi subjek, dimana didalamnya terdapat sikap dan minat terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sulit untuk menemukan sebuah pembatas yang mudah dilihat pada materi yang akan diajarkan. Namun yang dapat dilihat hanya sebuah pandangan-pandangan yang negatif terhadap apa yang akan diajarkan. Hal ini dapat ditentukan dengan memberikan sebuah pertanyaan kepada seseorang apakah seseorang tersebut telah mempelajarinya, apa yang diminatinya atau tidak diminati terhadap pembelajaran dari berbagai pendekatan dan penerapan quesioner untuk meningkatkan berbagai gagasan dan ukuran yang dapat menunjukkan suatu perilaku yang bersifat positif atau negatif terhadap pembelajaran.

Seseorang tidak selamanya untuk menyukai sebuah kegiatan yang dipastikan apakah pada saat melakukan kegiatan tersebut merasa berhasil ataupun tidak berhasil dengan apa yang mereka jalankan dalam kegiatan tersebut. pendapat tentang suksesnya kegiatan tersebut ini dapat ditentukan melalui peristiwa-peristiwa dari apa yang diperoleh dengan tugas-tugas yang ada kaitannya dengan kegiatan yang dilaksanakan tersebut atau yang sejenis, seperti halnya dengan seseorang yang diyakini orang tersebut adalah orang yang dapat diyakini, maka tugas yang akan dijalankan akan berhasil karna merasa apa yang diperintahkan oleh orang tersebut dapat berhasil dengan usaha dan keyakinan kita.

Hal ini juga menunjukkan bahwa prestasi sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Prestasi yang luar biasa akan memberikan efek yang positif juga. Efek tersebut membuat prestasi belajar seorang peserta didik meningkat karna dari efek yang baik akan menambah lagi efek yang sifatnya positif. Begitu pula sebaliknya, sebuah prestasi yang tidak memuaskan akan membuat orang lebih tidak bersemangat dan merasa tertekan dengan apa yang akan dijalankan karna menganggap apa yang akan dijalankan tidak berhasil sehingga efeknya bersifat negatif.

Timbulnya Perasaan siswa tentang materi pelajaran dan mata pelajaran yang berupa tugas dalam pelajaran banyak efek dari persepsi terhadap kemampuan dalam pembelajaran tersebut. selanjutnya, pendapatnya adalah berdasarkan pengalaman yang dialami sebelumnya

sebagai bahan pertimbangannya. Tugas inilah yang menjadi penilaian utama terkait tugas yang diberikan yang dihubungkan dengan hasil belajarnya sehingga pada pembelajaran dapat dikatakan bermakna.

b. Ciri-Ciri dan Macam-Macam Minat.

Timbulnya minat karna beberapa faktor yang menjadi pendukung didalamnya sehingga dalam pengaplikasiannya sangat terarah dan mudah untuk dipahami khususnya pada seseorang yang gemar dengan minat tersendiri. minat yang berasal dari pembawaan (faktor keturunan) dan minat yang timbul karna adanya pengaruh dari luar (lingkungan).

Gagne dalam Susanto (2019) membedakan sebab timbulnya minat pada diri seseorang kepada dua macam, minat yang timbulnya secara tidak sengaja dirasakan oleh seseorang tanpa ada faktor-faktor pendukung dari luar yang berhubungan dengan hal tersebut. Minat yang teratur adalah sebuah kegiatan yang dipengaruhi karna terpola dan terencana oleh orang yang sering melakukan kegiatan-kegiatan sehingga dapat terpengaruh, baik itu dari lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Karya tersebut ini, dapat terlihat karna kegemaran tersebut cenderung terpola dan teratur yang dilakukan oleh orang tersebut. Minat siswa tersebut dingat melalui mata pelajaran yang saling berhubungan dengan sistem pembelajaran yang dilaksanakan ataupun diterapkan dilembaga sekolah khususnya disekolah dasar.

Adapun beberapa ciri dan macam-macam minat, berdasarkan pendapat Kuder dalam Purwaningrum (1996:14) dikelompokkan beberapa jenis, yaitu :

1. Minat dengan alam sekitarnya, hal ini berhubungan dengan kejadian ataupun peristiwa yang terjadi dilingkungan dimana mereka tinggal sehingga dalam pengaplikasiannya mudah untuk mereka jalankan
2. Minat yang berhubungan dengan alat-alat mekanik, karna biasanya anak tersebut sangat senang dengan minat yang sifatnya berolahraga sehingga dimaksudkan anak tersebut minat dengan alat-alat yang disukainya untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat diaplikasikan khususnya disekolah dasar.
3. Minat berhitung, minat tersebut dikaitkan dengan kemampuan siswa dalam berhitung untuk memperoleh pengetahuan karna itu yang sudah menjadi minat seseorang dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran disekolah dasar
4. Minat dengan ilmu pengetahuan, hal ini ditunjukkan dengan menemukan berbagai macam fakta-fakta untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang bermakna karna itu yang sudah menjadi ketertarikan dalam dirinya untuk mempelajari ilmu-ilmu alam.
5. Minat yang dapat memengaruhi orang lain sehingga aktivitas ataupun minat orang lain tersebut dapat mereka samakan dengan dirinya untuk bisa bekerja sama satu sama lain.

6. Minat kesenian, minat yang berhubungan dengan kesenian yang didasari oleh pemikiran sejak dini untuk kelanjutan masa depan seseorang sehingga pembelajaran yang mereka aplikasikan dapat dikuasai dengan baik dan terarah.
7. Minat yang berhubungan dengan masalah-masalah yang ada disekolah khususnya pada kegiatan membaca dan menulismkarna ini selalu mereka pelajari disekolah.
8. Minat musik dapat dijadikan sebagai acuan atau kegemaran seseorang dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari yang dihubungkan dengan kegiatan-kegiatan disekolah
9. Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
10. Minat klirekal, yaitu minat yang saling bergantung dengan pekerjaan administratif.

Dalam hubungannya dengan ciri minat, Hurlock (1990:155) menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat, yang masing-masing dalam hal ini tidak dibedakan antara ciri minat secara spontan maupun terpola sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne dalam susanto diatas. Ciri-ciri tersebut sebagai berikut:

1. Minat dapat perkembangan melalui fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.

2. Minat bergantung dengan kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh siswa. Antusias belajar siswa yaitu salah satu sebab meningkatnya minat peserta didik yang dilaksanakan disekolah.
3. Ketergantungan anak pada minat belajarnya saat mendapatkan kesempatan karna pada dasarnya minat seorang peserta didik ditentukan oleh waktu dan kesempatan yang didapatkan agar minat yang digemarinya dapat mereka jalankan dengan baik terutama pada kesenjangan waktu yang tidak tertentu, artinya kapanpun mereka lakukan bisa dijalankan tanpa dibatasi dengan waktu.
4. Keadaan fisik membuat keterbatasan peserta didik mengaplikasikan minat dan bakat yang mereka miliki sehingga minat tersebut sulit untuk mereka jalankan dengan baik
5. Budaya yang mengakibatkan minat tersebut menjadi perlahan-lahan akan hilang karna situasi lingkungan mereka yang menjadi contoh atau panutan dimana budaya yang ada dilingkungan tersebut apabila sudah hilang secara perlahan, maka minat seseorang tersebut juga akan hilang secara bertahap bahkan minat tersebut bisa saja hilang secara permanen.
6. Minat emosional sangat berhubungan dengan fikiran dan perasaan seseorang, artinya seseorang memiliki minat ditentukan oleh perasaan mereka dengan kegiatan-kegiatan yang timbul pada kebiasaannya akan membuat perasaan tersebut dapat diminati dengan terstruktur.

Minat yang mengikuti hasrat untuk ingin memiliki sesuatu yang diminatinya tanpa memikirkan efek yang terjadi kedepannya. Sehingga tipe anak tersebut terkadang apa yang mereka inginkan harus dipenuhi karna segala sesuatu yang mereka inginkan harus terpenuhi tanpa memikirkan efek yang akan terjadi kedepannya.

c. Pembentukan Minat Belajar

Minat dapat menjadi faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. kegiatan tersebut disesuaikan dengan minat belajar siswa yang kemungkinan besar sangat memengaruhi hasil dan minat belajar peserta didik tersebut. Dengan demikian, adanya minat belajar seseorang dapat membentuk sebuah proses pembelajaran yang bermakna karna segala sesuatu yang mereka lakukan sangat berpengaruh dengan hasil belajar seorang peserta didik.

Menurut Sukartini (1986:63), minat anak dapat berkembang tergantung pada waktu dan kesempatan yang mereka dapatkan, maksud dari hal tersebut menyatakan bahwa lingkungan dapat mempengaruhi minat belajar anak karna lingkungan yang akan menjadi sebuah media untuk mereka pelajari dan akan diterapkannya baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan dimana mereka tinggal. Secara langsung kematangan psikologis anak sangat berpengaruh pada pola pikir anak tersebut. Lingkungan tempat bermain mereka, teman sebaya, dan cara didik orang tua menjadi bagian dari faktor yang berpengaruh pada minat peserta didik di lingkungan sekolah ataupun lingkungan dimana mereka tinggal...

selain itu, sesuai dengan kecenderungan masyarakat dan senantiasa berkembang, lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan pola pergaulan akan merangsang tumbuhnya minat baru secara lebih terbuka.

Secara psikologis minat banyak mempengaruhi perasaan seseorang suka atau tidak suka sama sekali yang dibentuk pada tahap perkembangan fisik dan psikologi anak tersebut. Pada tahap tertentu, regulasi rasa suka dan tidak suka ini akan melakukan pembentukan pada minat anak. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang.

Munandar (1992:9), mengemukakan bahwa tahap perkembangan minat anak didik tidak secara langsung berkembang tetapi melalui tahap-tahap perkembangan tersebut. Selain itu, kedewasaan anak individu juga berpengaruh pada perkembangan minat, karna semakin meyakinkan psikologis anak tersebut. Sehingga minat anak tersebut dapat tertata dengan baik sesuai dengan kemampuannya.

Kecenderungan siswa dalam memilih atau menekuni suatu mata pelajaran secara intensif dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat siswa yang bersangkutan. Proses pemilihan sampai diambilnya suatu keputusan oleh siswa untuk menekuni ini secara psikologis sangat ditentukan oleh minatnya terhadap mata pelajaran itu sendiri. Di samping itu, minat seorang anak juga banyak dikontribusi oleh pola dan kebiasaan yang mereka alami bersama teman

sebayanya. Artinya, bisa saja seorang anak minat terhadap sesuatu yang sebelumnya tidak mereka minati, karna kebiasaan anak itu cenderung menirukan gaya orang lain, dan pada akhirnya menjadi kesenangan dalam dirinya untuk mereka lakukan dengan kegiatan-kegiatan dilingkungan dimana mereka tinggal.

Adapun yang menjadi contoh jika minat siswa pada mata pelajaran IPS misalnya, pada dasarnya banyak pengaruh dari luar. Seperti materi pelajaran IPS yang berhubungan secara langsung dengan lingkungan ataupun gejala-gejala yang ada dalam masyarakat sehingga anak tersebut dapat menirukan dengan baik. Hal ini juga dipengaruhi oleh status ekonomi seseorang karna terkadang minat seseorang bukan karna kemampuan individual ataupun kemampuan fisik yang menjadi penghalang dalam kegiatan tersebut namun juga kemampuan ekonomi seseorang dapat menghambat keinginan terhadap apa yang akan mereka capai.

Tidak menutup kemungkinan, sebaliknya yang akan terjadi, status sosial ekonomi siswa yang menjadi pengaruh, karna terkadang anak tersebut menjadi gengsi dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Ia malah berusaha untuk mempersiapkan diri semaksimal mungkin agar dapat masuk kejurusan eksakta dikemudian hari, walaupun pada dasarnya mereka lebih berminat pada mata pelajaran ilmu-ilmu sosial. Banyak pengaruh pengaruh luar menjadi penghalang seseorang terhadap minat yang akan mereka jalankan karna mendengarkan isu-isu dari luar

bahwasanya pendidikan ilmu sosial tidak terlalu dipentingkan dalam pembelajaran bahkan mata pelajaran matematika lebih bergengsi untuk mereka pelajari karna menganggap pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak terlalu diterapkan dilembaga sekolah hanya banyak diterapkan dilingkungan masyarakat mereka tinggal dibandingkan dengan pembelajaran matematika lebih sering digunakan disekolah

d. Dampak Minat Pada Kegiatan Belajar Siswa

Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan menimbulkan pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar tadi. Dalam dunia pendidikan disekolah, minat memiliki peranan penting dalam proses belajar. Karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Kenyataan ini juga diperkuat oleh pendapat Sudirman (2007:95) yang menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Begitu juga menurut William dalam Usman (2000:27) bahwa minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan

belajar siswa. Jadi, dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar.

Dengan uraian singkat diatas, maka semakin jelas bahwa minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat tertentu dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan kegiatan belajar anak didik. Hal demikian didukung oleh pendapat Hartono dalam susanto(2005:14) yang menyebutkan bahwasanya minat memberikan pengaruh yang sangat besar pada perkembangan peserta didik tersebut karena pada saat apa yang mereka jalankan tidak sesuai harapannya maka minat tersebut yang ada pada diri anak tersebut akan hilang bahkan pengaplikasiannya tidak optimal sesuai yang mereka harapkan kedepannya.

Dalam kegiatan belajar anak, dalam sebuah proses pembelajaran, siswa diajarkan untuk selalu mengasah minat dan bakat oleh seorang guru karena pada dasarnya guru yang menjadi penentu dalam keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, sebaiknya seorang guru lebih memperhatikan kemampuan peserta didik agar kemampuan yang mereka miliki dapat mereka tuangkan dan aplikasikan dilingkungan sekolah dimana mereka belajar dan juga diaplikasikan dilingkungan dimana mereka tinggal karena pada dasarnya keberhasilan anak menjadi penentu masa depan bangsa karena anak didiklah yang bisa mengaplikasikan pada saat diajarkan dimana masa-masa sekarang seorang anak sangat tertanam dan mudah mereka pahami karena segala sesuatu yang ada

dalam dirinya yang diajarkan secara seksama menjadi panutan anak untuk bisa mereka aplikasikan dengan baik. dengan cara-cara seperti yang ditawarkan oleh Nurkacana (1993:230) yaitu :

1. Minat peserta didik meningkat karna seorang guru mampu memberikan apa yang peserta didik minati sesuai dengan kemampuannya sendiri.
2. Minat yang timbul dapat terjaga dengan baik, oleh karna itu siswa harus dilatih dengan rutin minat yang mereka miliki karna pada dasarnya sebuah minat apabila tidak diasah secara rutin maka akan hilang secara perlahan-lahan bahkan akan hilang secara permanen
3. Minat yang tidak baik dicegah karna pada saat minat anak yang tidak baik itu dibiarkan begitu saja maka minat tersebut akan mereka jalankan sehingga minat yang tidak baik mereka terus jalankan sampai masa dewasanya.
4. Dapat membimbing peserta didik yang sesuai dengan kemampuannya.

Dari berbagai uraian diatas, maka dapat ditegaskan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan

6. Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil menurut kamus besar Bahasa Indonesia Depdiknas (2006: 391) berarti segala sesuatu yang dijalankan (dilaksanakan, dijadikan) oleh sebuah usaha, akibat kesudahan (dari pertandingan, ujian dan sebagainya). Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perubahan seringkali berarti meninggalkan kebiasaan, norma dan cara berpikir lama yang sudah melekat. Selanjutnya timbul proses emosional dan intelektual sekaligus.

Belajar seringkali menunjuk apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang dapat menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Belajar bukan hanya sebagai kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat. Beberapa ahli pendidikan telah merumuskan dan menafsirkan pengertian belajar. Adanya perbedaan pengertian belajar justru menjadi sebuah pengetahuan dasar dalam pendidikan karakter anak disekolah.

Sedangkan Sudjana, (2009: 23) mengemukakan pengertian hasil belajar sebagai berikut:

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu".

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran menunjukkan perubahan perilaku siswa dalam belajar. Siswa yang

memanfaatkan kesempatan belajar bersungguh-sungguh akan memperoleh hasil belajar yang baik dan sebaliknya siswa yang tidak bersungguh-sungguh akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Kualitas pembelajaran dan pembentukan hasil belajar siswa ditentukan oleh kesiapan siswa dalam proses pembelajaran siswa yang bersungguh-sungguh memperhatikan pembelajaran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran akan memperoleh hasil belajar.

Proses belajar dan mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa sebagai makna utama proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Kedudukan siswa dalam proses belajar dan mengajar adalah sebagai subjek dan sekaligus sebagai objek dalam pembelajaran, sehingga proses atau kegiatan belajar dan mengajar adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Ada tiga macam hasil belajar, yakni "(a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita" Howard Kysley dalam (Sudjana 2009: 22). Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni "(a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik".

Beberapa pencapaian tersebut diatas bahwasanya minat belajar siswa mengalami perubahan yang cukup meningkat karna peserta didik harus menguasai berbagai pengetahuan yang dasar sekurang-kurangnya 75% dan dapat turut andil berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dilaksanakan dilembaga sekolah, serta materi yang diperoleh diterima dan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kehidupan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku tentang kognitif, psikomotor, dan afektif yang bersifat positif, efektif, dan fungsional diaplikasi dalam kehidupan. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sudjana (2009: 27) menuliskan ada enam aspek ranah psikomotorik yakni "gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative". Hasil belajar merupakan interaksi dengan berbagai faktor yang mempengaruhi".

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, Faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumadi, (2010: 233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

"Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dapat digolongkan menjadi dua golongan; yaitu (a) faktor-faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, ataupun malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis-menulis, buku-buku, alat-alat peraga, dll). (b) faktor-faktor sosial, misalnya, faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir, hanya berupa foto, gambar, suara, dll. 2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu: a. faktor-faktor fisiologis dan b. faktor-faktor psikologi".

Slameto dalam Susanto (2010: 54) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

"1) Faktor-faktor intern meliputi: faktor jasmaniah berupa; kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis berupa; inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan, dan 2) Faktor-faktor ekstern meliputi: faktor keluarga berupa; cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah berupa; metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswadengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, dan faktor masyarakat berupa; kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman gaul, dan bentuk kehidupan masyarakat".

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, hasil diartikan sebagai sesuatu yang menjadi akibat dari usaha atau pendapatan. Selain itu, hasil juga diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara individu maupun kelompok. Jadi hasil merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Berdasarkan pengertian hasil yang telah diuraikan diatas hasil belajar adalah ukuran yang menyatakan seberapa besar tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam suatu penggalan waktu tertentu melalui pemberian tes sebagai evaluasi belajar baik secara lisan maupun tulisan. Hasil belajar diukur dalam tiga domain oleh Bloom kemudian direvisi oleh Anderson & Krathwohl. Domain kognitif terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan

Bila dikaitkan dengan pembelajaran IPS, maka hasil belajar IPS merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah proses belajar-mengajar dalam selang waktu tertentu. Bila siswa telah menguasai pelajaran IPS akan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku inilah yang merupakan tujuan pengajaran IPS dalam arti siswa telah memiliki pengetahuan tentang IPS.

c. Fungsi Hasil Belajar

Fungsi hasil belajar dalam dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi pendidikan itu sendiri. Evaluasi pendidikan dimaksudkan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan kurikuler. Disamping itu juga dapat digunakan oleh guru-guru dan para pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar dan metode-metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian dapat dikatakan betapa penting peranan dan fungsi hasil belajar dalam proses belajar-mengajar.

Keutamaan belajar (Menuntut Ilmu) juga dijelaskan dalam surah Al-Mujadalah Ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَلَسُّوا فَاثْبُتُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا لَكُمُ اللَّهَ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا إِنَّ اللَّهَ يَرْفَعُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَبِيرٌ

Terjemahnya

"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Kutipan ayat tersebut menerangkan bahwa betapa Allah akan mengangkat derajat mereka yang menuntut ilmu beberapa kali lebih tinggi daripada yang tidak menuntut ilmu. Isyarat ini menandakan bahwa dengan ilmu lah manusia bisa menjadi lebih mulia, tidak dengan hartanya apalagi nasabnya.

Menurut Slameto dalam Susanto (2010: 65) secara lebih rinci fungsi hasil belajar dalam pendidikan dan pengajaran dikelompokkan menjadi empat fungsi yaitu:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Hasil belajar yang diperoleh itu selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa (fungsi formatif) dan atau untuk mengisi rapor atau surat tanda tamat belajar, yang berarti pula untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus tidaknya seorang siswa dari suatu lembaga pendidikan tertentu (fungsi sumatif);
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya; dan

3. Untuk keperluan bimbingan dan konseling (BK). Hasil-hasil belajar yang telah dilaksanakan terhadap siswanya dapat dijadikan informasi atau data bagi pelayanan BK oleh para konselor sekolah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa oleh sebab itu berbagai usaha diperlukan untuk pencapaian fungsi belajar. Dalam usaha pencapaian fungsi hasil belajar perlu memperhatikan lingkungan belajar dalam proses belajar, pada dasarnya dalam proses belajar terjadi perubahan yang senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar.

7. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan,

faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.

Hakikat IPS disekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berfikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Hakikat IPS pada dasarnya mampu mengembangkan berbagai macam konsep-konsep pemikiran yang berdasarkan kejadian-kejadian yang sebenarnya kondisi sosial yang ada di lingkungan mereka tinggal untuk dapat diaplikasikannya, dengan demikian, Pendidikan IPS sangat diharapkan penuh untuk dapat menciptakan sekumpulan warga negara yang sangat baik dan ikut andil dalam mempertanggungjawabkan bangsa dan negaranya itu sendiri. Dalam hal ini, Pendidikan IPS sangat dihadapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya pada dunia pendidikan, sebab eksistensi IPS benar-benar sangat dapat menentukan pengembangan pemahaman konsep dan

keterampilan berfikir kritis peserta didik. Sangat disayangkan, kenyataan diluar dari isu-isu yang yang diperoleh peserta didik bahwasanya pendidikan ilmu pengetahuan sosial tidak terlalu bermakna untuk diaplikasikan disekolah karna hanya dapat diaplikasikan dilingkungan mereka tinggal saja. Namun pada dasarnya pendidikan ilmu pengetahuan sosial apabila kita dapat mengaplikasikan dengan baik dilingkungan masyarakat maka pengaplikasian dilembaga sekolah juga dapat diterapkan dengan baik bukan hanya mata pelajaran lain bahkan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran yang sangat bermakna karna menyangkut hakikat bangsa kedepannya dalam menyongsong pengetahuan yang mendasar.

Anggapan tersebut sangat kurang tepat, karnakita ketahui bahwasanya pendidikan ilmu pengetahuan sosial bukan dilingkungan masyarakat saja lebih sering diaplikasikan dengan banyak namun dilembaga sekolah juga sering dilakukan hal tersebut karna perilaku ataupun norma-norma yang ada dalam masyarakat terkadang diaplikasikan dilembaga sekolah. Dari pengetahuan tersebut sangat jelas dikatakan bahwasanya pembelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial sangat bermakna dalam kelangsungan hidup bermasyarakat dan berpendidikan.

Pembelajaran IPS diharapkan dapat menyiapkan anggota masyarakat di masa yang akan datang, mampu bertindak secara efektif.

Nilai-nilai yang wajib dikembangkan dalam pendidikan IPS, yaitu : nilai-nilai edukatif, praltis, teoretis, filsafat, dan kebutuhan.

Hendaknya pendidikan ilmu pengetahuan sosial dikembangkan dilembaga sekolah karna menyangkut masalah-masalah sosail yang bisa diajarkan oleh guru sehingga siswa juga mampu mengaplikasikannya ataupun memberikan umpang balik yang baik dari apa yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dikaitkan dengan pembelajaran disekolah dasar dan pembelajaran dilingkungan sosial dimana mereka tinggal untuk dapat mengajarkan masyarakat yang lain untuk menirukan gaya yang baik dalam bermasyarakat.

Begitu luas cakupan dan kajian IPS ini, banyak ahli yang memberikan batasan dari pendidikan IPS tersebut, mulai dari ahli dalam negeri sampai ahli dari luar negeri. Maryani (2006:12), misalnya, memberikan batasan pendidikan IPS adalah bahan kajian yang terpadu (interdisipliner) yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, ekonomi dan diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran. Sementara menurut Banks (1985:3), pendidikan IPS adalah : pendidikan IPS atau yang dia sebut *Social Studies*, merupakan suatu kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar bisa meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, bahkan didunia. Banks menekankan bahwa begitu

pentingnya pendidikan IPS diterapkan disekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar sampai keperguruan tinggi, terutama di sekolah dasar.

Selanjutnya, Buchari dalam Susanto (2003:148) berpendapat bahwa pendidikan IPS sebagai sebuah sistem pendidikan yang telah mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam dan dilingkungan fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Dengan mempelajari IPS diharapkan peserta didik dapat ilmu tentang memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingan yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis.

Pendidikan IPS disekolah dasar ialah ilmu yang mempelajari tentang manusia dari berbagai aspek kehidupan serta interaksinya dalam masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil setiap mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Ada beberapa gambaran pendidikan IPS yang bertujuan untuk membentuk perilaku, sikap, dan pengetahuan seseorang sehingga pendidikan tersebut dikatakan sangat bermakna dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada kegiatan belajar disekolah dasar. Hal ini memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik dalam lingkungan keluarga ataupun dalam lingkungan masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan ilmu sosial dikembangkan berdasarkan berbagai macam pemikiran-pemikiran yang cukup berpengalaman dalam hal tersebut. Ini dibuktikan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat ditekankan diaplikasikan dalam masyarakat karna dalam masyarakat pengetahuan yang kita dapatkan akan berpengaruh dalam diri kita sendiri sehingga pengaplikasiannya mudah juga kita terapkan dilembaga sekolah khususnya disekolah dasar yang bersangkutan.

Secara perinci, Mutakin (1998) merumuskan tujuan pembelajaran IPS disekolah, sebagai berikut :

1. Sadar dan peduli terhadap masyarakat atau lingkungan, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial

3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.

Secara khusus, tujuan pendidikan IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen, sebagaimana yang dikemukakan oleh Chapin & Messick (1992), yaitu : 1) memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang; 2) menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi; 3) menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, dan 4) menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial. Keempat tujuan ini tidak terpisah atau berdiri sendiri, melainkan merupakan kesatuan dan saling berhubungan. Keempat tujuan ini sesuai dengan perkembangan pendidikan IPS sampai saat sekarang.

c. Metode Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Metode secara harfiah diartikan dengan "cara" dalam pemakaian yang umum diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Menurut Dajamarah dalam Susanto (2000:53), metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan segala sesuatu. Pemilihan metode harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun metode dengan tujuan saling berhubungan. Artinya, metode harus saling menunjang pencapaian tujuan pengajaran. Bila tidak, maka akan sia-sialah perumusan tujuan tersebut.
2. Sesuai dengan bahan yang diajarkan, pada dasarnya bahan yang akan diajarkan oleh peserta didik harus sesuai dengan apa yang akan kita sampaikan ataupun apa yang akan kita terapkan di sekolah karena ini yang menjadi tuntutan seorang guru agar anak paham apa yang kita sampaikan kedepannya.
3. Sesuai dengan kemampuan siswa pada pembelajaran tersebut, seorang guru yang baik dalam memberikan bimbingan terhadap peserta didik harus memahami berbagai macam karakter anak dalam sebuah kelas karena didalamnya banyak perbedaan karakter sehingga

pendapat mereka pun sangat berbeda sehingga pada pemberian materi pelajaran yang akan diajarkan oleh anak didik harus disesuaikan dengan kemampuannya siswa tersebut dan tidak membedakan siswa itu dalam memberikan pelajaran.

Melalui metode pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini, siswa dihadapkan langsung dengan berbagai pengalaman-pengalaman langsung, sehingga dalam memperoleh pembelajaran mudah untuk dipahami. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam menambah wawasan kedepannya sehingga dapat menemukan jati diri sebagai seorang pendidik.

d. Tema Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini dapat berupa peristiwa-peristiwa yang terkait dengan masalah sosial khususnya dalam lingkungan. Secara terperinci, pendidikan IPS di Sekolah dasar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Memuat pendidikan nilai (*Value education*), yaitu:
 - a. Menanamkan norma-norma yang baik, karena perilaku anak mencerminkan perilaku seorang pendidik dalam menanamkan perilaku yang baik terhadap peserta didik. Dan pada akhirnya peserta didik dapat mengaplikasikannya di lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah itu sendiri.

- b. Memberikan klarifikasi norma-norma yang sudah diperoleh peserta didik, harus dengan adanya pengembangan perilaku yang dimiliki oleh anak itu juga harus dikembangkan karna kadang apa yang mereka miliki perlahan-lahan akan hilang bahkan kemampuan yang mereka miliki akan hilang secara permanen.
 - c. menghargai hak-hak setiap perorangan, kesetaraan, etos kerja dan martabat manusia sebagai upaya untuk membangun pendidikan yang demokratis.
2. Memuat pendidikan multikultural (*multi culture education*), yaitu :
- a. melatih peserta didik tentang perbedaan, kita sebagai bangsa dan negara yang baik kitan harus saling menghargai perbedaan pendapat orang lain karna pada dasarnya kita ini semuanya sama dalam berkehidupan masing-masing memiliki hak dalam berpendapat dan mengeluarkan pendapatnya.
 - b. menghargai perbedaan ras, suku, agama, dan budaya yang sudah turun temurun. Ini biasanya dikaitkan dengan budaya yyang ada dimasyarakat dimana budaya tersebut apabila dapat diaplikasikan dengan baik dimasyarakat maka akan dilaksanakan baik pula dilingkungan manapun khususnya pada lingkungan sekolah.
 - c. menghargai kesetaraan kelompok etnik. Dimana seseorang tidak boleh membeda bedakan perilaku ataupun perlakuan kita terhadap seseorang harus disamakan dengan orang yang lainnya.
3. Memuat pendidikan global (*global education*), yaitu :

- a. Mengajarkan siswa tentang Bhinneka Tunggal Ika, yakni tetap bersatu dalam situasi apapun serta bersatu dan tidak membedakan karena kita ini tetap satu dengan yang lainnya
- b. Mengajari siswa bahwasanya kita bergantung terhadap bangsa lain; kita mengajarkan peserta didik tersebut untuk saling tolong menolong karena pada dasarnya dikemudian hari kita juga akan meminta pertolongan kepada orang lain tanpa kita sadari. Jadi dalam lingkungan masyarakat ataupun lembaga sekolah kita harus terus menerus tolong menolong walaupun kita dimasa kondisi yang sangat tidak memungkinkan tetapi kita tetap saudara yang harus memberikan pertolongan pada orang tersebut yang membutuhkan.

Menyadarkan siswa untuk terbuka dalam berkomunikasi, dalam hal tersebut kita mengajarkan anak didik kita untuk selalu berbagi terutama dalam berbagi ilmu karena pada dasarnya ilmu yang kita berikan kepada orang lain akan lebih bermakna kedepannya karena memberikan ilmu kepada orang lain sangat dituntut dalam bermasyarakat karena kalau bukan kita yang memberikan atau membagikan ilmu siapa lagi dan apabila orang lain tersebut membutuhkan ilmu yang kita miliki maka kita harus langsung memberikan hal tersebut tanpa berfikir panjang.

e. Pendidikan IPS Dalam Struktur Kurikulum

Salah satu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 berisi tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk mata pelajaran IPS pada jenjang pendidikan Dasar, sebagai berikut :

1. Patuh terhadap aturan-aturan sosial yang berlaku.
2. Menghargai perbedaan terutama agama, suku, ras dan budaya.
3. Kreatif dalam mengelola informasi tentang lingkungan
4. Dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
5. cinta dan peduli terhadap lingkungan.
6. Cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara
7. Hidup bersih dalam lingkungan

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian Oleh Maryani, Suparno (2018) "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar Negeri" Menyimpulkan Bahwa Model Kooperatif tipe *Jigsaw* efektif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS siswa kelas VI. Hal ini ditunjukkan pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Model Kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan alternatif untuk mengatasi masalah minat belajar siswa yang rendah, Model Kooperatif tipe *Jigsaw* sangat mudah dirancang, mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian oleh Kusmaryatni. NN, Suryanita. NP (2021) "Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa

Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media video terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS secara klasikal yang dilakukan dari siklus I ke siklus II. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian oleh Harjono, N, Widyaningrum, MD (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar" Menyimpulkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar IPS SD siswa mulai dari yang terendah 9,89% sampai yang tertinggi 85,56% dengan rata-rata sebesar 46,09%. Saran bagi penelitian selanjutnya supaya dapat menggunakan artikel atau sumber lainnya yang lebih banyak dan relevan. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya peneliti mampu agar lebih ketat dalam menyeleksi dan memilih hasil penelitian yang akan digunakan dalam penelitian meta-analisis, dan penggunaan metode statistik perlu diperhatikan agar hasil dari meta-analisis yang diperoleh lebih akurat.

Penelitian oleh Pujiono (2020) berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD" menyimpulkan bahwa Ada peningkatan minat setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* bagi siswa kelas VI SDN 1 semester 1 tahun pelajaran 2018/2019. Kesimpulan dapat dilihat dari minat belajar siswa

pada prasiklus dengan kondisi akhir siklus 2 terjadi peningkatan. 2) Ada peningkatan hasil belajar mengidentifikasi benua-benua setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw bagi siswa kelas VI SDN 1 Tameng pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019. Kesimpulan dapat dilihat dari hasil belajar pada kondisi prasiklus dan hasil belajar siswa pada akhir siklus 2 terjadi peningkatan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan.

Penelitian oleh Kusmariyatni, NN, Suryanita, NP (2019) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS" menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS secara klasikal yang dilakukan.

Penelitian oleh I Made Arta "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD" menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Peningkatan hasil belajar ini tidak lepas dari usaha peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa melalui kerja kelompok kecil yang dilengkapi dengan LKS. Jadi jika pembelajaran IPS di SD dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dilengkapi dengan LKS dan sarana yang diperlukan maka kegiatan

pembelajaran IPS akan berpusat pada siswa, menyenangkan dan bermakna

Penelitian oleh Ananda R (2017) "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD" menyimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media audio visual di kelas IV SD. Pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 7,1 untuk ranah kognitif, 7,8 untuk ranah afektif dan 6,4 untuk ranah psiomotor. Rata-rata kelas pada siklus II meningkat menjadi 8,0 untuk ranah kognitif, 8,5 untuk ranah afektif dan 7,9 untuk ranah psikomotor.

Penelitian oleh Lestari DI (2018) "Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru" menyimpulkan bahwa penggunaan media audio, visual, dan audio visual terhadap guru-guru telah dilakukan dengan tahapan pelaksanaan yang meliputi observasi, pengenalan, sosialisasi, dan implementasi (simulasi) hasil sosialisasi. Berdasarkan hasil sosialisasi yang telah dilakukan, di-ketahui bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era teknologi komunikasi dan informasi saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang di-sampaikan oleh guru. Tentunya hal ini perlu diiringi dengan kemampuan guru dalam menggunakan, mengoperasikan, dan mengaplikasikan materi ajar ke

dalam media audi, visual, dan audiovisual, serta didukung oleh fasilitas dan referensi bahan ajar yang memadai.

Penelitian oleh Ichsan. JR (2021) "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar" Menyimpulkan bahwasanya Dengan media tersebut di harapkan bisa membangkitkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang di sampaikan oleh guru.

Penelitian oleh Widodo. A (2020) "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar" Menyimpulkan bahwa pada Abad 21 tidak hanya mementingkan kemajuan dalam bidang teknologi informasi. Aspek sosial menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan. Globalisasi dan kemajuan teknologi telah nyata merubah tatanan sosial dan budaya manusia. Tantangan atas perubahan sosial tersebut harus dipersiapkan. Pendidikan IPS salah satu banteng dalam memahami fenomena tersebut. Melalui pendidikan IPS dapat dipelajari bagaimana bersosialisasi, menyesuaikan diri, menjalin kerjasama (kolaborasi), berkomunikasi, membangun relasi, berpikir analisis, dan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa IPS masih dibutuhkan untuk dipelajari dan masih relevan dengan abad 21. Hanya saja guru IPS tidak boleh anti perubahan. Dalam hal ini pendidikan IPS harus mengikuti perkembangan zaman. Metode pembelajaran harus diperbarui dan yang lebih penting lagi konten pelajaran harus lebih kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian oleh Aulia LR "Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa Pembelajaran IPS pada dasarnya memiliki peran untuk dapat membentuk kepribadian peserta didik yang peduli akan kondisi masyarakat. Tujuan akhir pendidikan dasar adalah diperolehnya pengembangan pribadi anak yang dapat membangun dirinya sendiri dan ikut serta bertanggung - jawab terhadap pembangunan bangsa, mampu melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi, dan mampu hidup di masyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan.

Adapun tabel perbedaan dan persamaan penelitian relevan dan judul yang diajukan yaitu :

Tabel 2.3 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Maryani, Suparno (2018) "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar Negeri"	• Ditunjukan pada hasil penelitian yang menunjukan peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa	• Tidak membahas penggunaan media (seperti <i>audio-visual</i>) • Tidak mengukur Hasil Belajar Siswa
2.	Kusmariyatni. NN, Suryanita. NP (2021) "Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw	• Menggunakan Audio Visual • Fokus pada hasil belajar siswa.	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa.

	Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"		
3.	Harjono. N. Widyaningrum. MD (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar"	• Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw • Fokus pada hasil belajar siswa.	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa.
4.	Kusmaryatni. NN, Suryanita NP (2019) "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS"	• Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw • Fokus pada hasil belajar siswa.	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa.
5.	I Made Arta "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD"	• Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw • Fokus pada hasil belajar siswa.	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa. • Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan bantuan LKS

6.	Ananda R (2017) "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD"	• Menggunakan Audio Visual • Fokus pada hasil belajar siswa	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa
7.	Lestari DI (2018) "Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru"	• Menggunakan Audio Visual	• Fokus pada penggunaan media untuk meningkatkan pembelajaran
8.	Ichsan JR (2021) "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar"	• Menggunakan Audio Visual	• Fokus pada penggunaan media untuk meningkatkan pembelajaran
9.	Widodo A (2020) "Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar"	• Fokus pada penggunaan media untuk meningkatkan pembelajaran	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa • Tidak mengukur Hasil Belajar Siswa

10.	Aulia. LR "Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar"	• Fokus pada penggunaan media untuk meningkatkan pembelajaran	• Tidak mengukur Minat Belajar Siswa Tidak mengukur Hasil Belajar Siswa
-----	--	---	--

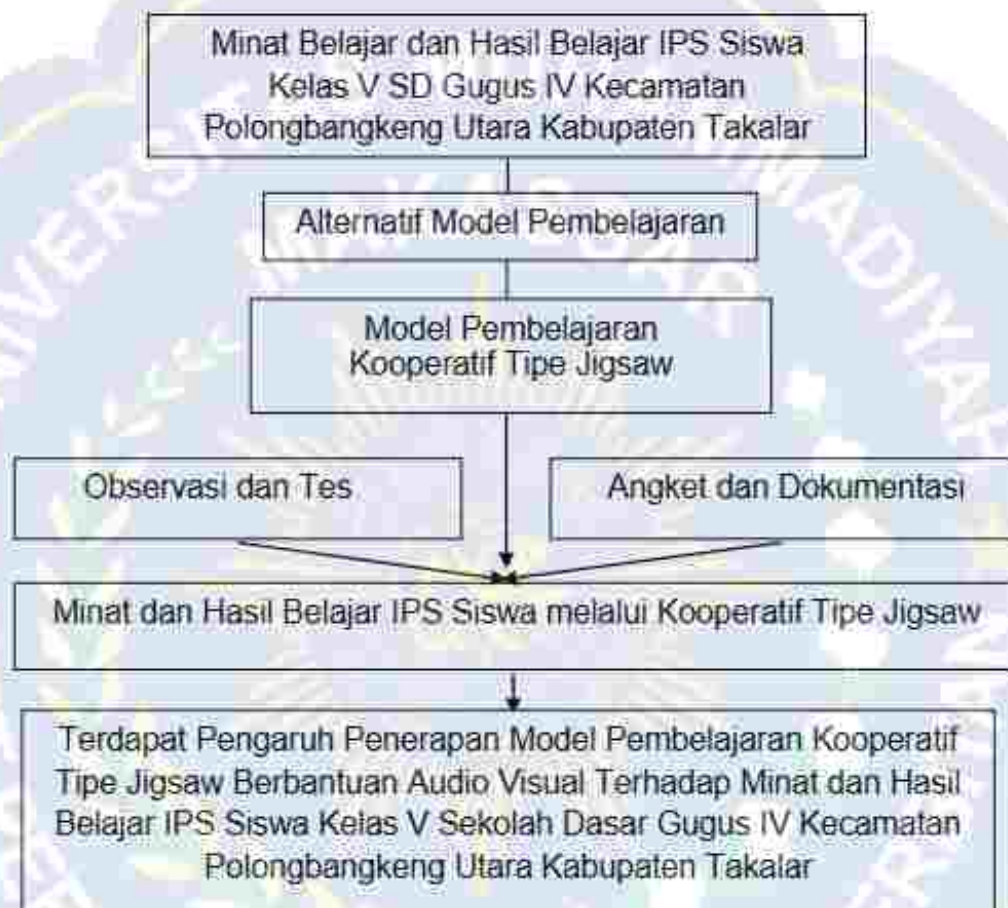
Berdasarkan penelitian relevan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini memberikan tanggungjawab kepada siswa untuk belajar dan mengajarkan pada masa yang sama, siswa telah berupaya memperbaiki kemampuan mereka dalam belajar dan mencari jawaban. Penggunaan media Audio visual sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu keterampilan seorang guru karena dengan adanya media audio visual yang diterapkan oleh seorang guru maka minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir diartikan sebagai diagram yang berperan sebagai alur logika sistematis tema yang akan ditulis. Dimana kerangka pikir tersebut dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian.

Minat dan hasil belajar siswa masih sangat rendah di lokasi penelitian pada saat dilakukan observasi awal, hal ini dikarenakan guru belum memanfaatkan media pembelajaran, model pembelajaran dengan baik sehingga peneliti disini akan menggunakan alternatif penggunaan

model pembelajaran yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat dan hasil belajar siswa



Bagan kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu :

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta.

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori serta hasil penelitian yang relevan, maka hipotesis yang di angkat dalam proposal ini adalah :

1. Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar
2. Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar
3. Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, dimana metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*), jenis penelitian ini lebih baik digunakan dibandingkan dengan jenis penelitian pra-eksperimen tersebut. Karena jenis ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, apakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah: $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

R	O_1	X	O_2
	O_3		O_4

Gambar 3.1. Desain penelitian

Keterangan:

- R : Kelas eksperimen I dan II
 X : Perlakuan
 O₁ : Nilai pretest kelas eksperimen
 O₂ : Nilai posttest kelas Kontrol
 O₃ : Nilai pretest kelas eksperimen
 O₄ : Nilai posttest kelas Kontrol
 (Sumber: Riduwan, 2014 : 86)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai tanggal 18 Januari 2025 sampai 18 Maret 2025.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN Se-Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar Sulawesi Selatan, dengan data sebagai berikut:

Tabel 3.1. Populasi penelitian

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah siswa
SDN No. 39 Centre Palleko	V	27
SDN No. 167 Inpres Malewang	V	27
SDN No. 40 Palleko II	V	15
SDN No. 41 Malewang	V	16
SDN No. 52 Lerekang	V	28
Jumlah		113

Sumber: SDN Se-Gugus IV Kecamatan Polut Kabupaten Takalar

Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Random Sampling*. *Random Sampling* adalah teknik penentuan sampel dimana semua individu dalam populasi di beri kesempatan yang sama untuk di pilih sebagai anggota sampel. Penentuan sampel yang dilakukan secara random ini dilaksanakan dengan cara di undi atau generator angka acak. Teknik ini menghasilkan sampel yang sangat representatif, tetapi mungkin sulit diterapkan jika populasi terlalu besar atau tidak terjangkau. Sehingga kelas V SDN No. 39 Centre Palloko terpilih sebagai kelas kontrol, dimana kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan Model Pembelajaran konvensional sementara yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas V SDN No 167 Inpres Malewang, dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan *Audio Visual*. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.2. Sampel penelitian

Nama Sekolah	Jumlah siswa
SDN No. 39 Centre Palloko	27
SDN No. 167 Inpres Malewang	27
Jumlah	54

D. Defenisi operasional

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini yaitu :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pada kegiatan ini keterlibatan guru dalam

proses belajar mengajar semakin berkurang dalam arti guru menjadi pusat kegiatan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggungjawab.

2. Minat belajar merupakan segala sesuatu yang terjadi apabila seseorang memiliki kemauan atau keinginan pada hal-hal tertentu yang mereka gemari. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat merupakan sebuah keinginan seseorang yang dapat merealisasikan sesuai dengan keinginannya, hal ini biasanya digemari dengan rasa senang karna pengaplikasiannya mereka sangat sadar diri karna itu merupakan suatu proses dimana minat seseorang tersebut dapat mereka jalankan dengan baik dan terarah.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai berdasarkan definisi variabel, maka yang menjadi variabel dalam

penelitian ini adalah Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw sebagai variabel bebas atau *independen* (X) dan yang menjadi variabel terikat atau *dependen* adalah minat belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2)

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara dilakukan peneliti untuk mendapatkan data. Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan pemberian tes, angket dan observasi. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*Natural setting*).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang kemudian ditelaah. Dokumentasi dapat berupa barang-barang tertulis, seperti buku, majalah, catatan harian, dan lain sebagainya. Data yang digunakan berupa Rapor Pendidikan dan Penilaian Siswa. Data

yang diambil yaitu berupa dokumentasi dan dokumen-dokumen lainnya seperti raport pendidikan.

2. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut yang kemudian dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau standar yang telah ditetapkan.

Adapun tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan strategi pembelajaran yaitu tes tertulis dalam bentuk uraian. tes tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan murid setelah diberikan perlakuan strategi pembelajaran yaitu tes tertulis bentuk uraian. Data yang diambil yaitu hasil tes siswa berupa soal uraian dan pilihan ganda.

3. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien jika peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu yang tidak bisa diharapkan dari responden. Angket sebagai teknik pengumpulan data sangat cocok untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar.

Angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan minat belajar IPS peserta didik setelah diberikan perlakuan. Angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan minat belajar IPS murid setelah diberikan perlakuan.

4. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan juga pencatatan sistematis atas unsur-unsur yang muncul dalam suatu gejala atau gejala-gejala yang muncul dalam suatu objek penelitian. Hasil dari observasi tersebut akan dilaporkan dalam suatu laporan yang tersusun secara sistematis mengikuti aturan yang berlaku.

Observasi digunakan untuk mengetahui data awal dari populasi sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dalam pemecahan masalah disekolah tersebut. Data yang diambil yaitu data awal siswa selama proses pembelajaran dari guru kelas untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan siswa tersebut di dalam kelas.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku

untuk umum atau generalisasi. Adapun diantaranya adalah penyajian data melalui tabel, menghitung skor rata-rata, persentase, dan jangkauan data.

a. Menghitung Nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: Rata-rata
 n : banyaknya data

b. Persentase (%)

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

Keterangan:

P : persentase (%)
 f : frekuensi
 N : banyaknya data

c. Jangkauan data

$$j = X_{max} - X_{min}$$

Keterangan:

j : jangkauan
 X_{max} : nilai tertinggi
 X_{min} : nilai terendah

Kriteria pengukuran minat belajar berdasarkan KKM satuan pendidikan (Depdikbud) adalah:

Tabel 3.3 Kriteria Pengukuran minat belajar

Skala	Keterangan
0-59	Sangat Kurang
60-69	Kurang
70-79	Sedang
80-89	Baik

90-100

Sangat Baik

Sumber: (Depdikbud, 2014)

Adapun kriteria pengukuran hasil belajar berdasarkan KKM satuan pendidikan (Depdikbud) adalah :

Tabel. 3.4 Kriteria Pengukuran Hasil Belajar (Kognitif)

No	Skala	Keterangan
1	0-20	Sangat Kurang
2	21-40	Kurang
3	41-60	Sedang
4	61-80	Tinggi
5	81-100	Sangat Tinggi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (Nadir, 2014)

Analisis inferensial ialah cara yang dilakukan untuk menganalisis hasil atau data yang diperoleh dalam penelitian. Pada tahap ini dibagi menjadi dua tahap yaitu : uji persyaratan analisis dan uji hipotesis.

a. Uji prasyarat

1. Uji normalitas data

Uji normalitas data dependent dilakukan dengan melihat sebaran pada *Q-Q Plots*. Pada MANOVA untuk melihat normalitas data paling tepat adalah menggunakan *Q-Q Plots*. Karena dengan menggunakan analisis ini dapat dilihat secara keseluruhan apakah variabel dependent berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas dengan signifikansi (sig) 0,05 digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi

kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$), maka data tidak dianggap berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas varians

Uji homogenitas varians dapat dilihat dari hasil uji *Levene's* dengan kriteria nilai signifikansi $>0,05$ maka dapat dikatakan dapat memiliki varians homogen.

a. Uji Anova

Analisis varians (analysis of variance) atau ANOVA adalah suatu metode analisis statistika yang termasuk ke dalam cabang statistika inferensi. Uji dalam anova menggunakan uji F karena dipakai untuk pengujian lebih dari 2 sampel. Dalam praktik, analisis varians dapat merupakan uji hipotesis (lebih sering dipakai) maupun pendugaan. Anova digunakan untuk membandingkan rata-rata populasi bukan ragam populasi

b. Uji Manova

Output manova pada dasarnya ada 2 bagian, yakni output yang menyatakan apakah ada perbedaan yang nyata antar group dan output yang menguji setiap variabel secara individual. Kedua jenis output tersebut, akan dianalisis satu-persatu.

Uji MANOVA terdapat beberapa statistik uji yang dapat digunakan untuk membuat keputusan dalam perbedaan antar kelompok, yaitu *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan

Roy's Largest Root. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada output *multivarian tests* dari hasil analisis MANOVA (GLM Multivariat). Dalam penelitian ini digunakan tingkat signifikan 0,05 ($\alpha=5\%$).

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, maka selanjutnya akan diberikan berupa tes kemudian menggunakan lembar tes untuk masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan data. Data yang sudah didapatkan kemudian disusun, selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis. Untuk melaksanakan uji hipotesis maka digunakanlah korelasi ganda. Adapun hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Ket :

H_0 : di tolak

H_1 : di terima

Hipotesis dalam uraian kalimat :

1. Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

2. Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar
3. Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

Dalam menentukan kelayakan dan tidaknya suatu *item* yang akan digunakan biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi atau dengan teknik korelasi *product moment* dengan taraf 0,05 artinya suatu *item* dianggap memiliki keabsahan atau valid jika memiliki korelasi signifikansi terhadap skor total *item*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian UPT SD Negeri 39 Centre Palleko

Penelitian berlokasi di SDN No. 39 Centre Palleko Kelurahan Palleko Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Sekolah ini berdiri tahun 1910 memiliki 12 rombongan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 273 orang, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 135 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 138 orang. Jumlah guru sebanyak 19 orang dan jumlah tenaga kependidikan sebanyak 4 orang. kurikulum yang diterapkan disekolah tersebut adalah kurikulum merdeka mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Sekolah terakreditasi nilai A yang memuat sebagai berikut :

Tabel 4.1 Nilai akreditasi sekolah SDN No. 39 Centre Palleko

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Standar Isi	93
2	Standar proses	91
3	Standar kelulusan	86
4	Standar tenaga pendidik	89
5	Standar sarana dan prasarana	88
6	Standar pengelolaan	94
7	Standar pembiayaan	97

Sumber : Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara

2. Deskripsi Lokasi Penelitian UPT SD Negeri 167 Inpres Malewang

Penelitian berlokasi di UPT SD Negeri 167 Inpres Malewang Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Sekolah ini berdiri tahun 1910 memiliki 12 rombongan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 105 orang, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 52 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 52 orang. Jumlah guru sebanyak 9 orang dan jumlah tenaga kependidikan sebanyak 4 orang. Kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini adalah perpustakaan, taman, kantin, sanitasi, WC/Toilet, Internet/Wifi, perumahan sekolah.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen (*Quasi Eksperimen*) dengan sampel kelas V, jumlah sampel sebanyak 54 orang, penelitian ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana jumlah siswa kelas kontrol sebanyak 27 orang dan jumlah siswa kelas eksperimen sebanyak 27 orang.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, apakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengujian hipotesis berupa uji Manova.

a. Analisis Deskriptif

1. Minat Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a) Minat Belajar Siswa Pada Kelas EKsperimen

Pada penelitian ini mendeskripsikan penilaian minat belajar IPS siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan. Berikut merupakan analisis deskriptif minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan yaitu:



Berdasarkan grafik tersebut di atas, dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 62.00 sedangkan nilai rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 86.00, nilai median minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 63 sedangkan nilai median minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 88, nilai modus minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 56 sedangkan nilai modus minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 88, nilai minimum minat belajar siswa kelas

eksperimen sebelum perlakuan yaitu 47 sedangkan nilai minimum minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 75, nilai maksimum minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 84 sedangkan nilai maksimum minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 97.

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan.

Hasil persentase minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu:

Tabel 4.2.1 Persentase minat belajar kelas eksperimen sebelum perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-59	Sangat Kurang	13	48.15%
60-69	Kurang	7	25.93%
70-79	Sedang	6	22.22%
80-89	Baik	1	3.70%
90-100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut di atas, menunjukkan bahwa persentase minat belajar IPS siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu terdapat 13 orang siswa atau sekitar 48.15% yang masuk dalam kategori sangat kurang, terdapat 7 orang siswa atau sekitar 25.93% siswa yang masuk dalam kategori kurang, terdapat 6 orang siswa atau sekitar 22.22% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 1

orang siswa atau sekitar 3.70% siswa yang masuk dalam kategori baik, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil persentase minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu:

Tabel 4.2.2. Persentase minat belajar kelas eksperimen setelah perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-59	Sangat Kurang	0	0%
60-69	Kurang	0	0%
70-79	Sedang	6	22.22%
80-89	Baik	11	40.74%
90-100	Sangat Baik	10	37.04%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut di atas, menunjukkan bahwa persentase minat belajar IPS siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori kurang, terdapat 6 orang siswa atau sekitar 22.22% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 11 orang siswa atau sekitar 40.74% siswa yang masuk dalam kategori baik, dan terdapat 10 orang siswa atau sekitar 37.04% siswa yang masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan persentasi minat belajar siswa pada kelas eksperimen tersebut di atas, menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan lebih besar pengaruhnya

dibandingkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan.

b) Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Penelitian ini mendeskripsikan penilaian minat belajar IPS siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan. Berikut merupakan analisis deskriptif minat belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan yaitu:



Berdasarkan grafik tersebut di atas, dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 59.00 sedangkan nilai rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 76.00, nilai median minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 56 sedangkan nilai median minat belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 72, nilai modus minat belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 53 sedangkan nilai modus minat belajar siswa pada kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 72, nilai minimum minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 50 sedangkan nilai minimum minat belajar siswa pada kelas kontrol setelah

perlakuan yaitu 59, nilai maksimum minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 78 sedangkan nilai maksimum minat belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 91.

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan.

Berikut merupakan persentase minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu:

Tabel 4.3.1 Persentase minat belajar kelas kontrol sebelum perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-59	Sangat Kurang	19	70.37%
60-69	Kurang	5	18.52%
70-79	Sedang	3	11.11%
80-89	Baik	0	0%
90-100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut di atas, menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu terdapat 19 orang siswa atau sekitar 70.37% siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang, terdapat 5 orang siswa atau sekitar 18.52% siswa yang masuk dalam kategori kurang, terdapat 3 orang siswa atau sekitar 11.11% siswa yang masuk dalam kategori sedang, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori baik, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat baik.

Berikut merupakan persentase perhitungan minat belajar siswa pada kelas kontrol setelah perlakuan yaitu:

Tabel 4.3.2 Persentase minat belajar kelas kontrol setelah perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-59	Sangat Kurang	1	3.70%
60-69	Kurang	7	25.93%
70-79	Sedang	9	33.33%
80-89	Baik	7	25.93%
90-100	Sangat Baik	3	11.11%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut di atas, menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa pada kelas kontrol setelah perlakuan yaitu terdapat 1 orang siswa atau sekitar 3.70% siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang, terdapat 7 orang siswa atau sekitar 25.93% siswa yang masuk dalam kategori kurang, terdapat 9 orang siswa atau sekitar 33.33% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 7 orang siswa atau sekitar 25.93% siswa yang masuk dalam kategori baik, dan terdapat 3 orang siswa atau sekitar 11.11% siswa yang masuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan persentasi minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan dengan minat belajar siswa kelas kontrol, baik itu sebelum perlakuan ataupun setelah perlakuan. Hal

ini dapat dilihat tabel persentase minat belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan.

2. Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

a) Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini mendeskripsikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan. Berikut merupakan deskripsi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan yaitu:



Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwasanya nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 62.59 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 82.78, nilai median hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 65 sedangkan nilai median hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 85, nilai modus hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 55 sedangkan nilai modus kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 80, nilai minimum hasil

belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 45 sedangkan nilai minimum kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 60, nilai maksimum hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 80 sedangkan nilai maksimum hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu 95.

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan.

Berikut merupakan persentasi hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu:

Tabel 4.4.1. Persentase hasil belajar siswa sebelum perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-20	Sangat Rendah	0	0%
21-40	Rendah	0	0%
41-60	Sedang	13	48.15%
61-80	Tinggi	14	51.85%
81-100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut diatas menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori rendah, terdapat 13 orang siswa atau sekitar 48.15% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 14 orang siswa atau sekitar 51.85% siswa yang masuk

dalam kategori tinggi, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berikut merupakan persentase hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu :

Tabel 4.4.2 Persentase hasil belajar siswa setelah perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-20	Sangat Rendah	0	0%
21-40	Rendah	0	0%
41-60	Sedang	2	7.41%
61-80	Tinggi	11	40.74%
81-100	Sangat Tinggi	14	51.85%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentasi minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori rendah, terdapat 2 orang siswa atau sekitar 7.41% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 11 orang siswa atau sekitar 40.74% siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan terdapat 14 orang siswa atau sekitar 51.85% siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi

Berdasarkan persentasi hasil belajar siswa pada kelas ekseprimen menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan.

b) Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Pada penelitian ini mendeskripsikan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan. Berikut merupakan deksripsi hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan yaitu:



Berdasarkan grafik tersebut di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 59.81 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 76.48, nilai median hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 60 sedangkan nilai median hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 75, nilai modus hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 60 sedangkan nilai modus kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 85, nilai minimum hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 50 sedangkan nilai minimum kelas

kontrol setelah perlakuan yaitu 60, nilai maksimum hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu 80 sedangkan nilai maksimum hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu 90.

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan.

Berikut merupakan persentase hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu:

Tabel 4.5.1. Persentase hasil belajar siswa sebelum perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-20	Sangat Rendah	0	0%
21-40	Rendah	0	0%
41-60	Sedang	19	70.37%
61-80	Tinggi	8	29.63%
81-100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut diatas menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, tidak terdapat siswa yang masuk kategori rendah, terdapat 19 orang siswa atau sekitar 70.37% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 8 orang siswa atau sekitar 29.63% siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah.

Berikut merupakan persentase hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu :

Tabel 4.5.2 Persentase hasil belajar siswa setelah perlakuan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-20	Sangat Rendah	0	0%
21-40	Rendah	0	0%
41-60	Sedang	1	3.70%
61-80	Tinggi	16	59.26%
81-100	Sangat Tinggi	10	37.04%
Jumlah		27	100%

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentasi minat belajar siswa pada kelas kontrol setelah perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori rendah, terdapat 1 orang siswa atau sekitar 3.70% siswa yang masuk dalam kategori sedang, terdapat 16 orang siswa atau sekitar 59.26% siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan terdapat 10 orang siswa atau sekitar 37.04% siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan persentasi hasil belajar siswa pada kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan.

Dari hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu sebesar 62.59 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

setelah perlakuan yaitu sebesar 82.78 sedangkan hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu sebesar 59.81 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 76.48. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol

b. Analisis Infernsial

Analisis inferensial ialah cara yang dilakukan untuk menganalisis hasil atau data yang diperoleh dalam penelitian. Pada tahap ini dibagi menjadi dua tahap yaitu : uji persyaratan analisis, Uji Manova dan Uji Hipotesis. Berikut merupakan analisis infernsial Uji prasyarat pada penelitian ini yaitu:

1. Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas Data

Berikut merupakan tabel Uji Normalitas data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Pretest Eksperimen	.920	.200
	Posttest Eksperimen	.929	.066
	Pretest Kontrol	.887	.171
	Posttest Kontrol	.947	.183

Berdasarkan hasil keluaran program SPSS di atas, dapat ditunjukkan bahwa nilai *sig.* yang diperoleh pada minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 0.200, nilai *sig.* yang diperoleh pada minat belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan sebesar 0.066, nilai *sig.* yang diperoleh pada minat belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 0.171, nilai *sig.* yang diperoleh pada minat belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan sebesar 0.183 untuk statistik Shapiro-Wilk. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (*sig.* > 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan dan setelah perlakuan terdistribusi normal. selain itu, pada gambar *Normal Q-Q Plot of Minat Belajar* sebelum dan setelah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat ditunjukkan dari titik-titik yang mewakili data minat belajar tidak berkumpul (berjauhan) pada garis normal linier.

Berikut merupakan tabel Uji Normalitas data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:

Tabel 4.7. Uji Normalitas Data Hasil Belajar				
Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.940	27	.122
	Posttest Eksperimen	.920	27	.061
	Pretest Kontrol	.926	27	.054
	Posttest Kontrol	.932	27	.077

Berdasarkan hasil keluaran program SPSS di atas, dapat ditunjukkan bahwa nilai *sig.* yang diperoleh pada hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 0.122, nilai *sig.* yang diperoleh pada hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan sebesar 0.061, nilai *sig.* yang diperoleh pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 0.054, nilai *sig.* yang diperoleh pada hasil belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan sebesar 0.077 untuk statistik Shapiro-Wilk. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (*sig.* > 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan dan setelah perlakuan terdistribusi normal. selain itu, pada gambar *Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar* sebelum dan setelah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat ditunjukkan dari titik-titik yang mewakili data hasil belajar tidak berkumpul (berjauhan) pada garis normal linier.

b) Uji Homogenitas

Adapun tabel hasil analisis uji homogenitas varian minat pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (Sebelum dan setelah perlakuan) yaitu:

Tabel 4.8. Uji Homogenitas Varians Minat Belajar

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Minat Belajar	Based on Mean	3.761	3	104	.061
	Based on Median	3.421	3	104	.060
	Based on Median and with adjusted df	3.421	3	98.955	.064
	Based on trimmed mean	3.798	3	104	.059

Berdasarkan Uji Homogenitas pada tabel di atas, nilai signifikansi ini lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan untuk siswa berasal dari populasi dengan level yang homogen.

Berikut merupakan tabel uji homogenitas varian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu :

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.961	3	104	.060
	Based on Median	3.645	3	104	.155
	Based on Median and with adjusted df	3.645	3	97.861	.148
	Based on trimmed mean	3.857	3	104	.108

Berdasarkan Uji Homogenitas pada tabel di atas, nilai signifikansi ini lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan untuk siswa berasal dari populasi dengan level yang homogen.

2. Uji Hipotesis

Berikut merupakan hasil output Uji Hipotesis minat belajar dan hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu:

Tabel 4.10. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Minat Belajar	Equal variances assumed	6.342	.015	4.701	52
	Equal variances not assumed			4.701	45.015

Hasil Belajar	Equal variances assumed	728	.397	2.458	52
	Equal variances not assumed			2.458	51.987

Tabel 4.10.1 Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Minat Belajar	Equal variances assumed	.001	10.185	2.167
	Equal variances not assumed	.001	10.185	2.167
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.009	6.296	2.562
	Equal variances not assumed	.009	6.296	2.562

Tabel 4.10.2 Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	5.838	14.533
	Equal variances not assumed	5.822	14.549
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.155	11.437
	Equal variances not assumed	1.155	11.437

Berdasarkan output (Multivariate Tests^a) pada minat belajar dan hasil belajar (sebelum dan setelah perlakuan) diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti yang disajikan pada perhitungan ringkasan Uji Hipotesis menggunakan aplikasi SPSS diatas.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu "Terdapat Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar⁸. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah statistik inferensial dengan menggunakan uji Manova. Dimana hasil dari statistik inferensial ini menunjukkan bahwa nilai P (sig2 Tailed) adalah $0.001 < 0.05$ ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.

a. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat Belajar IPS

Berikut merupakan tabel hasil uji Anova minat belajar siswa dari beberapa uji statistik yang digunakan yaitu :

Tabel 4.11. Uji Anova Minat Belajar Siswa

	Sum of Squares	Skor df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1400.463	1	1400.463	22.101	.001
Within Groups	3295.037	52	63.366		
Total	4695.500	53			

Tabel 4.12 Uji ANOVA Effect Sizes⁹

		Point Estimate	5% Confidence Interval	
			Lower	Upper
Skor	Eta-squared	.298	.282	.294
	Epsilon-squared	.285	.268	.281
	Omega-squared Fixed-effect	.281	.265	.277
	Omega-squared Random-effect	.282	.265	.276

Berdasarkan tabel tersebut di atas, koefisien signifikansi besarannya 0,001, yang lebih kecil dibandingkan 0,05. Hal ini berarti H_0 di tolak dan H_1 di terima, maka dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap minat belajar dari siswa.

b. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS

Berikut merupakan tabel hasil uji Anova hasil belajar siswa dari beberapa uji statistik yang digunakan yaitu :

Tabel 4.13. Uji Anova Hasil Belajar Siswa

	Skor				
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	535.185	1	535.185	6.040	.017
Within Groups	4607.407	52	88.604		
Total	5142.593	53			

Tabel 4.14 Uji ANOVA Effect Sizes^a

	Point Estimate	5% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Skor Eta-squared	.104	.095	.104
Epsilon-squared	.087	.078	.087
Omega-squared Fixed-effect	.085	.076	.086
Omega-squared Random-effect	.084	.076	.083

Berdasarkan tabel tersebut di atas, koefisien signifikansi besarannya 0,001, yang lebih kecil dibandingkan 0,05. Oleh karena itu, berlandaskan pada kriteria yang diberikan, maka dapat disimpulkan

bahwasanya ada pengaruh signifikansi penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar dari siswa.

c. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Minat dan Belajar IPS

Berikut merupakan tabel hasil uji Manova dari beberapa statistik uji yang dapat digunakan untuk membuat keputusan dalam perbedaan antar kelompok, yaitu *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada output *multivariate tests* dari hasil analisis MANOVA (GLM Multivariate). Dalam penelitian ini digunakan tingkat signifikan 0,05 ($\alpha=5\%$). Tabel tersebut yang dimaksud yaitu:

Tabel 4.15. Uji Manova Minat Belajar Siswa

Model Pembelajaran	Mean	Std Deviation	N
Minat Belajar Siswa			
Posttest Eksperimen	86.59	6.197	27
Posttest Kontrol	76.41	9.398	27
Total	81.50	9.412	54

Berdasarkan tabel tersebut di atas, nilai mean pada hasil uji anova minat belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu 81.50.

Tabel 4.16. Uji Manova Hasil Belajar Siswa

Model Pembelajaran	Mean	Std Deviation	N
Hasil Belajar Siswa			
Posttest Eksperimen	82.78	9.337	27
Posttest Kontrol	76.48	9.488	27
Total	79.63	9.850	54

Berdasarkan tabel tersebut di atas, nilai mean pada hasil uji anova hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu 79.63

Tabel 4.17 Uji Manova Minat dan Hasil Belajar Siswa

	Model Pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
Minat Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	86.59	6.197	27
	Posttest Kontrol	76.41	9.398	27
	Total	81.50	9.412	54
Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	82.78	9.337	27
	Posttest Kontrol	76.48	9.488	27
	Total	79.63	9.850	54

Berdasarkan tabel tersebut di atas, nilai mean pada hasil uji anova minat belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu 81.50, sedangkan nilai mean pada hasil uji manova hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu 79.63.

Tabel 4.18. Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	F	Df1	Df2	Sig
12.996	4.152	3	486720.000	.065

Tabel 4.19. Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df
Intercept	Pillai's Trace	.992	3181.442 ^b	2.000	51.000
	Wilks' Lambda	.008	3181.442 ^b	2.000	51.000
	Hotelling's Trace	124.762	3181.442 ^b	2.000	51.000
	Roy's Largest Root	124.762	3181.442 ^b	2.000	51.000
Model Pembelajaran	Pillai's Trace	.298	10.850 ^b	2.000	51.000
	Wilks' Lambda	.702	10.850 ^b	2.000	51.000
	Hotelling's Trace	.425	10.850 ^b	2.000	51.000
	Roy's Largest Root	.425	10.850 ^b	2.000	51.000

Tabel 4.19.1. Uji Multivariate Tests^a

Effect		Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.001	.992

Model_ Pembelajaran	Wilks' Lambda	.001	992
	Hotelling's Trace	.001	992
	Roy's Largest Root	.001	992
	Pillai's Trace	.001	298
	Wilks' Lambda	.001	298
	Hotelling's Trace	.001	298
	Roy's Largest Root	.001	298

Tabel 4.20 Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F
Corrected Model	Minat Belajar	1400.463 ^a	1	1400.463	22.101
	Hasil Belajar	535.185 ^a	1	535.185	6.040
Intercept	Minat Belajar	358681.500	1	358681.500	5660.464
	Hasil Belajar	342407.407	1	342407.407	3864.469
Model	Minat Belajar	1400.463	1	1400.463	22.101
	Hasil Belajar	535.185	1	535.185	6.040
Error	Minat Belajar	3295.037	52	63.366	
	Hasil Belajar	4607.407	52	88.604	
Total	Minat Belajar	363377.000	54		
	Hasil Belajar	347550.000	54		
Corrected Total	Minat Belajar	4695.500	53		
	Hasil Belajar	5142.593	53		

Tabel 4.20.1. Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Sig.
Corrected Model	Minat Belajar	.001
	Hasil Belajar	.001
Intercept	Minat Belajar	.001
	Hasil Belajar	.001
Model	Minat Belajar	.001
	Hasil Belajar	.001
Error	Minat Belajar	
	Hasil Belajar	
Total	Minat Belajar	
	Hasil Belajar	
Corrected Total	Minat Belajar	
	Hasil Belajar	

Berdasarkan hasil uji Manova dengan uji statistik menggunakan aplikasi SPSS tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan

$0.001 < 0.05$, berarti H_0 di tolak dan H_1 di terima. hal ini menunjukkan bahwa nilai pada variabel terikat Minat belajar siswa memiliki nilai yang signifikan. Sedangkan nilai dengan nilai signifikan < 0.05 , hal ini menunjukkan bahwa nilai pada variabel terikat hasil belajar siswa memiliki nilai yang signifikan.

Dari hasil Uji Manova menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0.00 < 0.05$, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw terhadap minat belajar dan hasil belajar IPS siswa.

B. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan audio visual di kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses penggalan informasi dan berbagi pengetahuan. Media audio visual berperan penting dalam mendukung pemahaman konsep secara konkret, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya membantu meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil penelitian, temuan ini sejalan dengan teori behavioristik, dimana teori behavioristik ini menekankan hubungan stimulus dan respons, di mana penguatan positif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dari teori tersebut, terdapat dampak positif terhadap hasil belajar siswa dari teori belajar ini diantaranya Teori behavioristik memberikan fokus pada tujuan belajar yang jelas dan terukur, sehingga siswa lebih mudah mengukur kemajuan mereka, Teori ini juga mendorong siswa untuk berlatih dan mengulang materi, yang membantu penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Adapun kelebihan teori behavioristik yaitu Teori ini mendorong siswa untuk lebih fokus pada detail dan belajar secara mandiri, dengan meminta bantuan guru jika mengalami kesulitan, Guru dapat menyesuaikan metode pengajaran (stimulus) hingga menemukan cara yang efektif untuk mendapatkan respons yang diinginkan dari siswa, dan Dengan memberikan reinforcement atau reward, guru dapat membentuk perilaku positif pada siswa dan mengurangi perilaku yang kurang sesuai. Adapun kekurangan dari teori behavioristik yaitu Pembelajaran yang terlalu fokus pada stimulus dan respons dapat membuat siswa terkesan seperti robot yang hanya mengikuti perintah, Teori ini kurang memperhatikan proses berpikir dan pemahaman mendalam siswa tentang materi yang dipelajari, dan Beberapa materi pelajaran mungkin kurang sesuai untuk pendekatan behavioristik, seperti mata pelajaran yang membutuhkan pemikiran kreatif atau analisis

Penelitian tersebut di atas juga sejalan dengan teori belajar kognitif, dimana teori ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata, minat belajar dapat meningkat. Teori ini lebih menekankan proses berpikir dan bagaimana informasi diproses oleh siswa. Pada penggunaan teori belajar ini, diharapkan seorang peneliti menggunakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah atau berpikir kritis. Adapun dampak positif terhadap minat belajar siswa dari teori belajar kognitif yaitu meningkatkan daya ingat, mendorong kreativitas, dan memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Teori ini juga menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar dan pemrosesan informasi, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Adapun kelebihan dari teori belajar kognitif yaitu Teori kognitif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta mandiri dalam mencari solusi, dan Teori ini membantu siswa untuk menyimpan informasi secara efektif dalam ingatan jangka panjang, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Adapun kekurangan dari teori belajar kognitif yaitu Teori kognitif belum tentu cocok diterapkan di semua tingkat pendidikan, terutama di tingkat lanjut yang mungkin memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kompleks, dan Pada pendidikan tingkat lanjut, penerapan teori kognitif bisa menjadi tantangan

karena materi yang lebih abstrak dan kompleks mungkin memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis.

1. Minat Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan Audio Visual

Hasil Penelitian pada indikator minat belajar yaitu perasaan senang, konsentrasi atau perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar di dalam kelas, siswa tersebut sudah memiliki kriteria minat dalam belajar sesuai dengan indikator minat belajar tersebut dan siswa tertarik dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, misalnya dengan bertanya, menjawab pertanyaan, atau berdiskusi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan audio visual terhadap minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara. Karena media audio visual yang menarik dan tepat guna bisa menggambarkan konsep abstrak, siswa jadi lebih tertarik dengan pelajaran. Ketertarikan inilah yang kemudian membuat minat belajar mereka bertambah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, hal ini sejalan dengan teori Maryani, Suparno (2018) dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar Negeri" Menyimpulkan Bahwa Model Kooperatif tipe *Jigsaw* efektif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS siswa kelas VI. Hal ini ditunjukkan pada hasil penelitian yang menunjukan

peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Model Kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan alternatif untuk mengatasi masalah minat belajar siswa yang rendah, Model Kooperatif tipe *Jigsaw* sangat mudah dirancang, mudah dipahami oleh siswa.

Peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan audio visual sejalan dengan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme. Siswa secara aktif membangun pemahaman mereka melalui kolaborasi, berbagi pengetahuan, dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan kelompok. Penggunaan media audio visual berperan sebagai alat bantu yang menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman konsep, yang selanjutnya mendukung proses konstruksi pengetahuan yang lebih efektif." Penelitian tersebut menghasilkan temuan yaitu terjadi peningkatan minat belajar peserta didik dan ketuntasan belajar peserta didik.

2. Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan Audio Visual

Hasil penelitian pada indikator hasil belajar siswa yaitu siswa mampu mengidentifikasi fakta-fakta dasar, konsep, dan istilah-istilah yang relevan dengan materi pembelajaran, Mampu mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dengan akurat, Mampu menjelaskan konsep dan ide-ide utama dengan kata-kata sendiri, dan Mampu

menggunakan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, sejalan antara peneliti dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusmariyatni. NN, Suryanita. NP (2021) "Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media video terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS secara klasikal yang dilakukan dari siklus I ke siklus II. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harjono. N, Widyaningrum. MD (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar" Menyimpulkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar IPS SD. Saran bagi penelitian selanjutnya supaya dapat menggunakan artikel atau sumber lainnya yang lebih banyak dan relevan. Diharapkan dalam

penelitian selanjutnya peneliti mampu agar lebih ketat dalam menyeleksi dan memilih hasil penelitian yang akan digunakan dalam penelitian meta-analisis, dan penggunaan metode statistik perlu diperhatikan agar hasil dari meta-analisis yang diperoleh lebih akurat.

Temuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Model Jigsaw memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide antar siswa, sementara audio visual menyediakan konteks dan representasi yang lebih konkret untuk memproses informasi, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Dari pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan audio visual terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menghasilkan temuan yaitu terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dan ketuntasan belajar peserta didik.

3. Minat dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan Audio Visual

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan audio visual terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara. Karena model Jigsaw yang menumbuhkan tanggung jawab individu dan saling ketergantungan positif, mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar. Proses menjelaskan

materi kepada teman sebaya juga memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan media audio visual yang menarik dan relevan berhasil memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi, serta memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih baik, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, sejalan antara peneliti dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pujiono (2020) berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD" menyimpulkan bahwa Ada peningkatan minat setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw bagi siswa kelas VI SDN 1 semester 1 tahun pelajaran 2018/2019. Kesimpulan dapat dilihat dari minat belajar siswa pada prasiklus dengan kondisi akhir siklus 2 terjadi peningkatan. 2) Ada peningkatan hasil belajar mengidentifikasi benua-benua setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw bagi siswa kelas VI SDN 1 Tameng pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019. Kesimpulan dapat dilihat dari hasil belajar pada kondisi prasiklus dan hasil belajar siswa pada akhir siklus 2 terjadi peningkatan rata-rata kelas dan persentase ketuntasan. Dari pembahasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif

tipe *Jigsaw* berbantuan audio visual terhadap minat dan hasil belajar siswa

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan audio visual dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa berhubungan dengan kerangka teoretis konstruktivisme. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pemahaman baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Penelitian tersebut menghasilkan temuan yaitu terjadi peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik dan ketuntasan belajar peserta didik

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di Kelas V SDN No. 39 Centre Palloko dan SDN No. 167 Inpres Malewang yang mengkaji tentang pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar yaitu:

1. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap Minat belajar siswa, hal ini dilihat dari persentase dan deskripsi minat belajar siswa bahwasanya penggunaan model pembelajaran pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan audio visual, mempengaruhi minat belajar IPS siswa.
2. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari persentase dan deskripsi hasil belajar siswa pada hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model

pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw menggunakan audio visual, mempengaruhi hasil belajar IPS siswa.

3. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari persentase dan deskripsi minat dan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Selain dapat mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar IPS siswa, juga dapat melibatkan murid aktif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan saran yaitu

1. Dalam mengajarkan materi pelajaran, yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah bagaimana memilih suatu pendekatan dalam pembelajaran. karena dengan pemilihan pendekatan yang tepat dapat membantu peserta didik untuk memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar,
2. Dari hasil penelitian yang di peroleh, penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw sebaiknya dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran di kelas V UPT SD Negeri 39 Centre Palleko dan di UPT SD Negeri 167 Inpres Malewang, karena dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

3. Diharapkan pada pihak sekolah agar memaksimalkan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran disekolah, karna pada dasarnya salah satu minat belajar siswa dan hasil belajar siswa didik ditentukan dengan sarana dan prasarana yang ada disekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, & Dkk. (2022). Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik. Ponorogo
- Acep Iyan, A. R. (2022). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 909.
- Agung, A. A. G. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Basicedu*, 23.
- Arif Widodo, D. I. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 186.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Shoimin. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Erlangga.
- ARTA, I. M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 11.
- ayudia, i., & dkk. (2022). pendidikan ips sekolah dasar. CV media sains Indonesia
- Denny setiawan, d. (2022). Pembelajaran IPS Terpadu. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hastati, S. (2019). konsep dasar IPS. Yogyakarta: Penerbit samudra biru
- Huda, M. (2019). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar

- lis Dewi Lestari, dkk (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-Guru. *Jurnal PKM*, 57.
- Jazilatur Rahmah Ichsan, dkk (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 184.
- Koyan. (2012). Buku Ajar Statistik. In Teknik Analisis Data Kuantitatif
- Lulu Rahma Aulia, dkk (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 67.
- Marsita Dewi Widyaningrum, N. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 57.
- Maryani, S. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 274.
- Ni Putu Suryanita SP, N. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 260.
- 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*, 93.
- Nurhasanah. (2014). Pendidikan IPS SD. Tinjauan Perkembangan Kurikulum IPS SD.
- Pujiono. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 1067.
- Rangkuti, Anna Armeini. (2017). Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Sardjiyo. (2014). Pendidikan IPS di SD. Tinjauan Perkembangan Kurikulum IPS SD, Universitas Terbuka
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Retrieved
- Sudjarwo. (2015). "Proses Sosial dan Interaksi Sosial dalam Pendidikan". Bandung: CV. Mandar
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, Komang, Almaja, & Surya, K. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar (Akademik dan Non Akademik)*. Malang: Literasi Nusantara
- Susanto, Ahmad, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Jilid II*. Prenadamedia Group: Jakarta

RIWAYAT PENULIS



Sriwahyuni. Lahir di Takalar, pada tanggal 20 Maret 1994. Anak ke tiga dari tiga bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan H.Syakharuddin dan HJ. ST Saharia. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN No 167 Inpres Malewang mulai tahun 2000 sampai tahun 2006. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Polongbangkeng Utara dan tamat pada tahun 2009. Kemudian pada akhir tahun tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Polongbangkeng Utara dan tamat tahun 2012. Kemudian pada tahun 2013 penulis berhasil lulus pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program strata 1 (S1) dan menyelesaikan studi pada tahun 2017. Penulis mengabdikan sebagai guru honorer pada tahun 2018 sampai saat ini di MI Tarbiyah dan SDN No 167 Inpres Malewang. Aktivitas sehari-hari mengajar dan memfokuskan diri untuk melaksanakan pendidikan, melakukan penelitian, menjadi ibu yang baik untuk anak tercinta Nahda Ufairah dan Iknu Faeyza. Bagi penulis keluarga yang utama, karena di dalam keluarga, kita menemukan akar yang menumbuhkan kekuatan, serta sayap yang memberi kita keberanian

untuk terbang. Mereka adalah rumah yang tidak pernah pudar, tempat dimana cinta tak pernah berhenti mengalir dan ikatan yang tak pernah terputus oleh waktu. Terima kasih

LAMPIRAN 1 (PERSURATAN)





PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 167 INPRES MALEWANG

Alamat : Borong Baji, Kel. Malewang Kec. Polongbangkeng Utara, Kab. Takalar

SURAT KETERANGAN

Nomor : 150/DISDIKBUD/UPT.SDN.167/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HJ. RATNAWATI, S.Pd
NIP : 196606201990032009
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SD Negeri 169 Inpres Malewang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Sriwahyuni
NIM : 105061102923
Universitas : Universitas Muhammadiyah makassar
Fakultas : Pascasarjana
Jurusan : Pendidikan Dasar

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian dan pengambilan data di UPT SD negeri 167 Inpres Malewang dalam rangka penyusunan TESIS sebagai penyelesaian studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Takalar, 24 Maret 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah,



HJ. RATNAWATI, S.Pd
NIP. 196606201990032009



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 39 CENTRE PALLEKO

Alamat : Palleko, Kel. Palleko, Kec. Polongbangkeng Utara, Kab. Takalar

SURAT KETERANGAN

Nomor : 059/DISDIKBUD/UPT.SDN.39/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ISKANDAR MUDA, S.Pd., M.Pd
 NIP : 198404172009031005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SD Negeri 39 Centre Palleko

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Sriwahyuni
 NIM : 105061102923
 Universitas : Universitas Muhammadiyah makassar
 Fakultas : Pascasarjana
 Jurusan : Pendidikan Dasar

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian dan pengambilan data di UPT SD Negeri 39 Centre Palleko dalam rangka penyusunan TESIS sebagai penyelesaian studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya

Takalar, 24 Maret 2025



ISKANDAR MUDA, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198404172009031005

BAB V Sriwahyuni 105061102923

by Tahap Tutup

Submission date: 22-May-2025 12:24PM (UTC+0700)
Submission ID: 2681574780
File name: BAB_V_Sriwahyuni.docx (20.09K)
Word count: 373
Character count: 2335

BAB IV Sriwahyuni 105061102923

ORIGINALITY REPORT

9%	12%	8%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	3%
2	123dok.com Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.uns.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐



Kejuruteraan
Kementerian Pendidikan
Kementerian Pendidikan

UNIVERSITAS MUHAMMAD KHIDZAM
OPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV Sriwahyuni 105061102923

by Tahap Tutup

Submission date: 22-May-2025 12:24PM (UTC+0700)
Submission ID: 3681974520
File name: BAB_IV_Sriwahyuni.docx (153.81K)
Word count: 5717
Character count: 35264



Internet Source

24

Excerpt from:
Bakker & MaguabDj
Ch

Kufakumetex - 25

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
OPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB III Sriwahyuni 105061102923

ORIGINALITY REPORT

13%	13%	12%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Elsa Sulfiana Sari, Tiara Anggia Dewi. "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE LEARNING TOGETHER (LT) TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI", PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2018 Publication 2%
- 2 jurnal.saburai.id Internet Source 2%
- 3 Mery Juliana, Periansya, Indra Samrawan. "Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Sistem Pengendalian Intern (Studi Pada OPD Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan)", JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi), 2025 Publication 2%
- 4 Ni Komang Astiri Dharmayanti, Ni Wayan Mudiasih, Ni Wayan Iriani. "PEMBELAJARAN TARI PUSPAWRESTI, MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DI SMP N 3 ABIANSEMAL", PENSI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni, 2024 Publication 2%
- 5 etd.uinsyahada.ac.id Internet Source 2%
- 6 ejournal.ust.ac.id Internet Source 2%

hidayah-pratiwi.blogspot.com

BAB III Sriwahyuni

105061102923

by Tahap Tutup

Submission date: 22-May-2025 12:23:48 (UTC+0800)
Submission ID: 20251074170
File name: BAB_III_Sriwahyuni.docx (40.19K)
Word count: 1615
Character count: 11438

Makassar", Open Science Framework, 2021
Publication

22	Hikmawati, Jafar Ahiri, Ramly. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Divison (STAD) Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas X", Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi, 2021 Publication	1 %
23	media.neliti.com Internet Source	1 %
24	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
25	vddocuments.mx Internet Source	1 %
26	1skripsi.blogspot.com Internet Source	1 %
27	lesprivatbcmalang.blogspot.com Internet Source	1 %
28	repo.lain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %
29	Penerbit FKIP USK, Bintang Zaura. "Prosiding Seminar Nasional Pekan Ilmiah Matematika (PIM) 2015", Open Science Framework, 2023 Publication	1 %

Exclude queries ☐ On
Exclude bibliography ☐ On

Exclude matches ☐ 1 %

PUSHTAKAAN DAN PENERBITAN

- | | | |
|----|--|-----|
| 11 | anzdoc.com
Internet Source | 1 % |
| 12 | ejournal.mandalanursa.org
Internet Source | 1 % |
| 13 | repository.unpas.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 14 | 46suprpto.blogspot.com
Internet Source | 1 % |
| 15 | Tugiman Tugiman. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Tematik Tema 5 Ekosistem Dengan Menggunakan Media Video Pada Siswa kelas V SDN 2 Pasir Panjang Kabupaten Kotawaringin Barat Tahun 2019/2020", Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021
Publication | 1 % |
| 16 | Marsita Dewi Widyaningrum, Nyoto Harjono. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR", JPPGuseda Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, 2019
Publication | 1 % |
| 17 | fexdoc.com
Internet Source | 1 % |
| 18 | jurnalp4i.com
Internet Source | 1 % |
| 19 | repository.radenfatah.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 20 | bagawanabiyasa.wordpress.com
Internet Source | 1 % |
| 21 | Nurul. "Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Belajar Daring Siswa SDN Pannara Kota | 1 % |

BAB II Sriwahyuni 105061102923

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

27%
INTERNET SOURCES

14%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	nur apidah, "IPS DAN ILMU – ILMU SOSIAL", INA-Rxiv, 2019 Publication	2%
2	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
3	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.iainmadura.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.untirta.ac.id Internet Source	1%
6	Ririn Ita Via Wati, Makmuri Makmuri. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak di Kelompok Bermain ABA 1 Patrang Kabupaten Jember", JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 2021 Publication	1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
8	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
9	farezasite.files.wordpress.com Internet Source	1%
10	www.neliti.com Internet Source	1%

BAB II Sriwahyuni

105061102923

by Tahap Tutup

Submission date: 20 May 2025 12:31PM (UTC+700)
Submission ID: 7631873326
File name: BAB II Sriwahyuni.docx (70.60K)
Word count: 5153
Character count: 63807

Profesional Guru dalam Menguasai Materi IPS
di Sekolah Dasar", Journal on Education, 2022

Publication

8	artikelpendidikan.id Internet Source	1 %
9	docplayer.info Internet Source	1 %
10	al-mishkat.com Internet Source	1 %
11	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnal.uin-antasari.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



BAB I Sriwahyuni 105061102923

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | repository.uinjambi.ac.id
Internet Source | 2% |
| 2 | jurnal.untad.ac.id
Internet Source | 1% |
| 3 | journal.unnes.ac.id
Internet Source | 1% |
| 4 | zh.scribd.com
Internet Source | 1% |
| 5 | Fauzia Idrus, Manda Rohandi, Mohamad Syafri Tuloli. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI LAYANAN JARINGAN", Inverted: Journal of Information Technology Education, 2023
Publication | 1% |
| 6 | Adrianus Werang, Barbara. "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Materi Aku Citra Allah Yang Unik Kelas VII SMPN Satap Nusadani Dengan Metode Diskusi", Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 2025
Publication | 1% |
| 7 | Syahla Rizkiya Putri N, Siti Zahra Al Munawaroh, Tin Rustini. "Urgensi Kompetensi | 1% |



BAB I Sriwahyuni

105061102923

by Tahap Tutup

Submission date: 22-May-2025 12:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 2681972579

File name: BAB I Sriwahyuni.docx (31,62K)

Word count: 2435

Character count: 16132

BAB V Sriwahyuni 105061102923

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

repository.uhamka.ac.id
Internet Source

5%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude references

+2%



LAMPIRAN 2 (MODUL AJAR)

MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BELAJAR	
INFORMASI UMUM	
A. Identitas Penulis	
Nama Penyusun	: SRIWAHYUNI, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: UPT SD Negeri 167 Inpres Malewang
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase	: C
Kelas / Semester	: V (Lima) / II (Genap)
Bab 7	: Daerahku Kebanggaanku
Topik C	: Wah, Ternyata Daerahku Luar Biasa
Alokasi Waktu	: 7 JP
B. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2. Berkebinekaan global, 3. Bergotong-royong, 4. Mandiri, 5. Bernalar kritis	
C. Peserta Didik	
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler/tipikal Peserta didik kecepatan belajar tinggi (<i>advanced</i>)
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
Jumlah Peserta Didik	: 10 peserta didik
D. Model Pembelajaran	
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Pendekatan	: Saintifik TPACK
Model Pembelajaran	: Pembelajaran Berbasis <i>Inquiry</i>
Metode Pembelajaran	: Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, percobaan, demonstrasi, dan penugasan
E. Sarana & Prasarana	
Media	: Komputer/laptop, proyektor, pengeras suara, jaringan internet*
Sumber Belajar	: Buku IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka Belajar Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku IPA KTSP Sumber lain yang relevan Lingkungan Sekitar

Alat & Bahan	
• Perlengkapan peserta didik: 1. Buku tulis; 2. Kertas hvs; 3. Alat mewarnai. • Persiapan lokasi: pengaturan tempat duduk berkelompok • Perlengkapan yang dibutuhkan guru: 1. Informasi data tempat wisata, produk daerah, dan produk unggulan kota atau kabupaten tempat tinggal. Bisa dicari di situs pemerintahan daerah atau menyempatkan diri pengambilan data ke pemerintahan setempat 2. Kemasan produk unggulan. Jika tidak memungkinkan untuk mendapatkannya secara fisik bisa mencari informasinya di internet. 3. Informasi lengkap tentang produk unggulan 4. Peta sebaran produk unggulan daerah.	
F. Kompetensi Prasyarat (Kompetensi Awal)	
Kompetensi prasyarat adalah kompetensi awal yang sudah dipahami peserta didik sebelum mempelajari materi ini, yaitu ❖ Peserta didik sudah mampu menyebutkan keberagaman contoh kebudayaan daerah di tempat tinggalnya. ❖ Peserta didik sudah mampu menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi keluarga dan di daerah tempat tinggalnya	
KOMPONEN INTI	
A. Capaian Pembelajaran (CP)	
Capaian Pembelajaran IPAS Fase C (Kelas V dan VI) Berdasarkan Elemen:	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/ media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/ peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik/abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.
Keterampilan proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital.

5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari	<i>Communication</i> <i>Content</i> Knowledge (CK)
Kegiatan Inti (85 Menit)	
Mengamati	
 Mari Mencari Tahu Persiapan sebelum kegiatan: Pada kegiatan ini, peserta didik akan melakukan wawancara kepada guru/staf sekolah. Lakukan koordinasi dengan terlebih dahulu untuk mendukung kegiatan ini. - Mulailah kegiatan dengan melakukan kegiatan literasi menggunakan narasi pembuka di Buku Peserta didik Bab 7 Topik C. Galilah pemahaman peserta didik terhadap bacaan dengan memberikan pertanyaan pemantik, seperti: - Apa makanan yang dimakan oleh Aga dan Banu? - Dari daerah manakah makanan tersebut? - Apa yang biasanya dibawa orang sebagai oleh-oleh? - Ajaklah peserta didik menceritakan pengalamannya membeli atau mendapatkan oleh-oleh khas. - Guru dapat menyebutkan beberapa kota dan meminta peserta didik untuk menyebutkan makanan atau barang yang berhubungan dengan kota tersebut. Peserta didik juga dapat menyebutkan tempat khusus yang mengingatkan pada kota tersebut. - Lakukan penguatan dengan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari teks Produk Unggulan daerah di Buku Peserta didik.	<i>Content</i> Knowledge (CK) <i>Collaboration</i> <i>Communication</i>
Merencanakan dan melakukan penyelidikan	
- Arahkan peserta didik untuk mencari tahu mengenai produk unggulan di daerahnya dengan melakukan kegiatan wawancara sesuai dengan instruksi di Buku Peserta didik. Lihat panduan umum kegiatan wawancara pada Panduan Umum Buku Guru sebagai referensi. - Guru dapat membuat tabel yang sama seperti pada Buku Peserta didik di papan tulis sebagai wadah untuk mengumpulkan data hasil wawancara peserta didik. - Pandu peserta didik untuk melaporkan hasil wawancaranya dan mengisi datanya dalam tabel bersama. Kegiatan ini juga dapat dijadikan sumber informasi bagi para peserta didik yang belum maksimal saat melakukan wawancara. - Informasikan kepada peserta didik bahwa mereka bisa melengkapi tabel berdasarkan laporan dari peserta didik lainnya. - Instruksikan peserta didik untuk menyimpan hasil kerjanya karena akan dipakai pada kegiatan selanjutnya. Alternatif Kegiatan: Kegiatan wawancara perlu dukungan dari semua anggota sekolah. Jika ternyata kegiatan berlangsung saat jam pelajaran sibuk, di mana guru dan anggota sekolah lainnya berkegiatan, guru bisa menyiapkan kegiatan pengganti sebagai berikut. Peta Sebaran Keunggulan Daerah - Buatlah peta wilayah daerah! Guru juga dapat mengunduh dan mencetaknya dalam ukuran HVS.	<i>Collaboration</i>

2. Bubuhkan di peta tersebut, informasi-informasi warisan budaya, produk unggulan, dan tempat wisata yang ada di daerah! Nantinya, peta akan menyerupai peta sebaran sumber daya yang biasa terdapat di atlas. 3. Buatlah minimal 5 lembar peta sebaran keunggulan daerah. 4. Sebar peta tersebut di area kelas atau area sekolah. Kegiatan belajar di luar kelas akan meningkatkan semangat anak-anak. 5. Instruksikan peserta didik untuk mengamati peta sebaran tersebut, kemudian menuliskan informasi yang diperlukan untuk mengisi tabel. 6. Ingatkan peserta didik untuk menuliskan nama produknya di kolom yang tepat. 7. Instruksikan peserta didik untuk menyimpan hasil kerjanya untuk kegiatan berikutnya. Berburu Produk 1. Tuliskan semua nama produk unggulan, warisan budaya, dan tempat wisata yang ada di daerah di kertas HVS. Tuliskan seperti contoh berikut Kemplang Kain Ulos 2. Tempelkan di seluruh area sekolah seperti di pilar, di batang pohon, atau di tiang bendera, dsb. 3. Informasikan pada peserta didik bahwa mereka dapat menemukan semua informasi itu di seluruh area sekolah. 4. Awasi peserta didik saat mereka melakukan pencarian informasi. 5. Instruksikan untuk menuliskan nama produk yang mereka temukan di kolom yang tepat. 6. Hasil kerja disimpan untuk kegiatan berikutnya.	
Kegiatan Penutup (10 Menit) 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.	<i>Collaboration</i> <i>Content</i> Knowledge (CK) <i>Communication</i> PPK – Religius
Pertemuan 2	
Kegiatan	Muatan Inovatif TPACK, PPK, 4C
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik	PPK – Religius PPK – Mandiri PPK – Nasionalis

4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari 5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari	<i>Communication</i> <i>Content Knowledge (CK)</i>
Kegiatan Inti (85 Menit)	
Merencanakan dan melakukan penyelidikan	
Kegiatan 1: Tak Kenal Maka Tak Sayang Persiapan sebelum kegiatan: • Siapkan informasi mengenai produk khas daerah (sesuai dengan kebutuhan di Buku Peserta didik) dan sejarah sebuah tempat atau warisan budaya (yang disiapkan saat pembelajaran Topik A). • • Jika tersedia fasilitas internet dan perangkatnya, guru dapat memberikan kesempatan kepada setiap kelompok yang memerlukan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet dalam pengawasan guru. 1. Bagi peserta didik secara berpasangan. Kemudian, beri instruksi untuk mengeluarkan kembali tabel produk unggulan daerah yang sudah dikerjakan di kegiatan sebelumnya. 2. Lakukan diskusi mengenai produk mana yang pernah mereka makan, mereka beli, atau mereka kunjungi. Ajak beberapa peserta didik untuk menceritakan pengalaman mereka. 3. Arahkan setiap pasangan untuk memilih satu produk yang ada di tabel data produk unggulan daerah setempat. Selesai menentukan, minta setiap kelompok untuk menuliskan nama produk yang mereka pilih di buku tugas mereka. 4. Informasikan kepada peserta didik bahwa guru sudah menyiapkan beberapa informasi yang sekiranya diperlukan. Terutama tentang sejarah, cerita tentang produk, juga tentang proses pembuatannya. 5. Arahkan setiap kelompok untuk melengkapi informasi mengenai produk unggulan yang mereka sesuai daftar yang ada di Buku Peserta didik. 6. Untuk bagian hal apa yang menyebabkan produk tersebut unggulan, berikan beberapa pertanyaan berikut kepada peserta didik. a. Apa yang menjadi pertimbangan peserta didik saat membeli sebuah produk? b. Apa yang menyebabkan peserta didik tertarik untuk membeli sebuah produk? c. Saat sebuah produk itu enak atau bagus, bahan baku seperti apa yang dipergunakan untuk produknya? d. Jika bahan baku sudah tersedia dalam kualitas bagus, hal lain apa yang diperlukan untuk menjadikan sebuah produk menjadi unggulan? Arahkan peserta didik untuk memikirkan faktor sumber daya manusia dengan memberikan contoh pengalaman, misal ibu hendak membuat kue. Bahan-bahan sudah dibeli lengkap. Ibu pun sudah mempunyai resepnya. Tapi, ternyata kue yang dibuat ibu gagal. Kira-kira, apa saja yang bisa menyebabkan kue tersebut gagal? e. Jika banyak pelaku usaha lain yang membuat produk yang sama, apa yang bisa dilakukan agar produk kita unggul?	<i>PK</i> <i>Collaboration</i> <i>Critical Thinking</i>
Memproses, menganalisis data dan informasi	
1. Bagi yang sudah selesai, arahkan kelompok untuk berkeliling dan mendapatkan	<i>Collaboration</i>

testimoni tentang produk yang mereka pilih. Tips: Untuk efektifitas waktu, guru dapat mengarahkan kelompok untuk berbagi tugas. Satu orang tetap di meja untuk mencatat informasi yang diperlukan, satu orang lagi berkeliling untuk mendapatkan testimoni tentang produk yang mereka pilih. 2. Di akhir kegiatan lakukan tanya jawab singkat tentang hasil pencarian informasi. Alternatif Kegiatan: 1. <i>Field trip</i> atau kunjungan ke pengrajin/pelaku usaha produk lokal/lokasi wisata a. Lakukan kunjungan ke salah satu pengrajin lokal atau lokasi pelaku usaha khas daerah yang ada di dekat sekolah b. Koordinasikan dengan pihak sekolah untuk kemungkinan melakukan hal ini satu bulan sebelum kegiatan dilakukan. c. Hubungi pengrajin atau pemilik usaha khas daerah yang akan dikunjungi untuk mengomunikasikan kegiatan yang diinginkan. d. Setelah pihak yang akan dikunjungi menyetujui rencana kegiatan, informasikan kepada orang tua peserta didik seminggu sebelum pembelajaran dilakukan. e. Dengan mengunjungi langsung pelaku usaha maka peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna. 2. Mendatangkan narasumber a. Guru dapat menghadirkan pelaku usaha produk lokal ke sekolah. b. Koordinasikan dengan pihak sekolah tentang rencana ini. c. Undanglah salah satu pelaku usaha produk lokal sebagai narasumber bagi peserta didik untuk dapat menyelesaikan tugas bersama mereka. d. Motivasi peserta didik untuk mencermati dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menggali informasi yang diperlukan. e. Di akhir kegiatan, lakukan refleksi dengan beberapa pertanyaan berikut. • Apa yang disukai dari kegiatan? • Informasi penting apa yang didapatkan? • Apakah kalian terinspirasi untuk menjadi pelaku usaha produk lokal juga seperti narasumber?	<i>Communication</i> <i>Technology</i> <i>Knowledge (TK)</i>
Kegiatan Penutup (10 Menit) 1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.	<i>Collaboration</i> <i>Content</i> Knowledge (CK) <i>Communication</i> PPK – Religius

Pertemuan 3

Kegiatan	Muatan Inovatif TPACK, PPK, 4C
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari	PPK – Religius PPK – Mandiri PPK – Nasionalis <i>Communication</i>

5. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme 6. Guru melakukan apersepsi: Menyimak penjelasan guru tentang keterkaitan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari	<i>Content</i> Knowledge (CK)
Kegiatan Inti (85 Menit)	
Merencanakan dan melakukan penyelidikan	
Kegiatan 2: Yuk, Bantu Promosikan! Persiapan sebelum kegiatan: Siapkan contoh brosur dapat brosur kertas ataupun digital yang dapat dipelajari oleh peserta didik sebagai contoh. 1. Arahkan peserta didik untuk kembali berkumpul dengan pasangan di kegiatan sebelumnya 2. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Ini yang disebut dengan kelompok awal (asal). 3. Guru membagi tugas materi yang berbeda pada tiap siswa dalam kelompok dan membentuk kelompok ahli 4. Siswa berdiskusi kedalam kelompok ahli berdasarkan kesamaan materi yang diberikan kepada masing-masing siswa. 5. Siswa berdiskusi kembali dalam kelompok asalnya masing-masing berdasarkan ketentuan guru 6. Informasikan kepada peserta didik tentang kegiatan membuat brosur produk. 7. Sebelum memulai, guru dapat memperlihatkan contoh brosur terlebih dahulu. Bantu peserta didik menemukan hal-hal yang penting dilakukan saat membuat sebuah brosur, seperti: a. gambar dan tulisan harus jelas; b. komposisi gambar dan tulisan harus disesuaikan ukuran kertas; c. pastikan isinya tentang produk yang ingin dipasarkan; d. dibuat semenarik mungkin sehingga orang ingin mencoba produknya 8. Bagikan selembar kertas HVS pada setiap kelompok. 9. Mintalah mereka mulai membuat brosur sesuai kriteria yang ada pada Buku Peserta didik. Jika memungkinkan, peserta didik juga dapat membuat brosur dalam bentuk digital. 10. Arahkan peserta didik untuk menggunakan catatan dari kegiatan sebelumnya sebagai bahan dan data untuk pembuatan brosur. 11. Selama kegiatan berlangsung, guru dapat mengidentifikasi kesulitan peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. 12. Berikan umpan balik langsung pada peserta didik saat sedang mengerjakan tugasnya. 13. Di akhir kegiatan, guru dapat mengecek brosur hasil masing-masing peserta didik.	PK <i>Collaboration</i> <i>Critical Thinking</i>
Memproses, menganalisis data dan informasi	
14. Minta peserta didik mengevaluasi pekerjaan mereka masing-masing yang meliputi: a. Apakah isi brosurnya sudah lengkap? b. Apakah mereka sudah puas dengan hasil pekerjaannya? Tanyakan alasan masing-masing jawaban.	<i>Collaboration</i> <i>Communication</i> <i>Technology</i> Knowledge (TK)

Tips: Guru dapat mengarahkan antarkelompok untuk menukar brosur dan memberikan pendapat/saran/apresiasi terhadap hasil kerja temannya.	
15. Minta peserta didik untuk mengemukakan apa fungsi brosur dihubungkan dengan materi yang sedang mereka pelajari yaitu produk unggulan.	
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung 1. Produk unggulan apa yang menjadi kesukaan kalian? Bervariasi 2. Mengapa kalian menyukai produk itu? Bervariasi 3. Menurut kalian apa yang menyebabkan produk itu unggul? Bahan baku dengan kualitas yang unggul, cara pengolahan yang baik, rasanya enak, kualitasnya bagus, harga murah, dan pelayanan yang baik 4. Menurut kalian apakah produk itu sudah cukup dikenal masyarakat di daerah kalian? Bervariasi 5. Menurut kalian apakah produk itu sudah cukup dikenal masyarakat di luar daerah kalian? Bervariasi 6. Jika jawaban nomor 4 dan 5 adalah tidak, tuliskan 3 cara yang kalian ketahui agar produk tersebut bisa dikenal lebih luas di masyarakat! Dijual ke seluruh daerah, melakukan promosi seperti memasang iklan, menyebarkan brosur, dan sebagainya. 7. Apakah kalian bangga dengan daerah kalian? Jelaskan alasan jawaban kalian! Bervariasi. Guru dapat menggunakan pertanyaan ini untuk menumbuhkan rasa bangga peserta didik dengan produk lokal daerahnya 2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari 4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik	<i>Collaboration</i> <i>Content</i> Knowledge (CK) <i>Communication</i> PPK – Religius

I. Refleksi Guru dan Peserta Didik

Refleksi Guru

Kegiatan refleksi guru dapat meningkatkan capaian hasil pembelajaran. Hasil refleksi pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan observasi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik yang diisi pada lembar refleksi Guru (Terlampir)

Refleksi Peserta Didik

Kegiatan refleksi peserta didik bertujuan untuk melihat respons peserta didik dari proses pembelajaran yang sedang maupun telah berlangsung. Peserta didik dapat mengungkapkan perasaannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil refleksi peserta didik sebagai bahan rencana tindak lanjut guru untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Diisi melalui lembar Refleksi peserta didik (Terlampir)

LAMPIRAN

A. Pengayaan dan Remedial**Pengayaan**

Peserta didik yang telah mencapai target kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan kegiatan pengayaan

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai target ketercapaian tujuan pembelajaran diberikan bimbingan dalam kegiatan remedial

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)**C. Lembar Kerja Peserta Didik (Terlampir)****D. Rubrik Penilaian (Terlampir)****E. Glossarium**

- Akulturasi : percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi.
- Pemugaran : proses, cara, perbuatan memugar, pembaharuan kembali; pemulihan kembali, perbaikan kembali
- Unesco : United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization
- Testimoni : bukti yang diberikan saksi di pengadilan.

F. Daftar Pustaka

Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek.

Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek.

Mengetahui
Kepala UPT SD Negeri 167
Inpres Malewang,

Takalar, 2025

Peneliti

HJ. RATNAWATI, S.Pd

SRIWAHYUNI

MATERI AJAR

Lampiran Bab 7

Daerahku Kebanggaanku

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Bahan Ajar

Informasi untuk Guru

Sejak awal peradabannya, manusia berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain untuk kemudian menetap di suatu tempat. Untuk memenuhi kebutuhannya, manusia menciptakan berbagai kebiasaan dan alat yang dikenal sebagai hasil budaya. Keduanya, baik itu kebiasaan atau alat-alat yang diciptakan, diwariskan kepada keturunannya dengan tujuan agar keturunannya pun bisa menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan.

Kita mengenal dua jenis hasil budaya: atau jika hasil budaya tersebut merupakan warisan dari leluhur disebut sebagai warisan budaya. Kedua jenis hasil budaya ini berupa hasil budaya benda dan hasil budaya tak benda. Hasil budaya benda adalah hasil budaya yang bisa diraba. Contohnya, alat produksi, alat musik, transportasi, bangunan, makanan, atau benda-benda seni. Adapun hasil budaya tak benda adalah hasil budaya yang tidak bisa diraba, seperti kebiasaan, cara bercocok tanam, keahlian menciptakan benda, tarian, musik, dan adat istiadat.

Banyak hasil budaya leluhur yang bisa bertahan sampai sekarang sehingga kita bisa menelusuri sejarah. Perbedaan letak geografis dan sejarah peradaban di suatu daerah membuat warisan budaya di satu tempat berbeda dengan warisan budaya di tempat lain. Budaya Indonesia dengan sejarah peradaban dan perkembangannya mengalami banyak pengaruh dari bangsa luar. Mulai dari masa masuknya para pedagang Tionghoa, India, dan Arab yang membawa pengaruh agama, seperti Hindu, Budha, dan Islam, hingga sejarah kolonialisme yang bertahan lebih dari 300 tahun. Hal ini menimbulkan sebuah akulturasi budaya, yaitu percampuran dua budaya atau lebih yang membentuk hasil budaya baru tanpa menghilangkan ciri budaya yang membentuknya.

Pada topik ini, peserta didik diajak untuk mengenal lebih lanjut budaya daerah setempat dan juga budaya daerah lain yang ada di sekitar mereka. Diharapkan dengan semakin mengenal budaya daerah yang merupakan sumber budaya nasional, peserta didik dapat mengembangkan karakter berkebhinekaan global di mana mereka dapat menghormati perbedaan dengan tidak menganggap budaya daerahnya sebagai budaya yang lebih baik dari budaya daerah lain, tetapi merasa bahwa setiap budaya yang ada di Indonesia merupakan warisan leluhur yang patut dihargai, dicintai, dan dilestarikan.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Indonesia memiliki wilayah sangat luas, yaitu 7,81 juta km² yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Wilayah tersebut dihuni 1.340 suku bangsa yang tersebar di 34

provinsi, lengkap dengan keragaman budayanya.

Pernahkah kalian melihat peta? Coba perhatikan ada di bagian manakah tempat tinggal kalian sekarang! Apakah nama daerah kalian? Berasal dari suku manakah penduduknya? Dan apakah kalian sudah mengetahui keunikan dan keistimewaan yang dimiliki daerah kalian? Yuk, kita pelajari hal-hal tersebut di bab ini!

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Pertanyaan Esensial

1. Apa saja jenis warisan budaya yang ada di daerahku?
2. Apakah warisan-warisan budaya daerahku memiliki sejarah khusus?
3. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasil gabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?

Indonesia merupakan negara maritim. Laut merupakan bagian yang menyatukan setiap pulau yang ada di Indonesia. Terlebih setelah manusia menemukan berbagai alat transportasi yang mempermudah aktivitas mereka untuk berpindah tempat.

Jauh sebelum bangsa asing datang ke nusantara, masyarakat sudah terlebih dahulu mengarungi lautan untuk berdagang dan melakukan kerja sama antarkerajaan di nusantara. Mereka datang dan berinteraksi dengan masyarakat setempat. Bahkan, ada yang sampai menikah dan menetap.

Hal yang sama terjadi saat bangsa asing mulai berdatangan ke Nusantara. Pedagang dari Tionghoa, Arab, India, Portugis, Inggris, dan Belanda juga melakukan interaksi dengan masyarakat Nusantara. Mereka banyak yang tinggal dan menetap lalu memperkenalkan budaya yang mereka bawa dari negara asal. Budaya-budaya tersebut lambat laun diterima oleh masyarakat setempat sehingga memengaruhi budaya lokal dan membentuk budaya yang merupakan percampuran dari keduanya. Proses percampuran dua budaya ini disebut sebagai akulturasi.

Nah, bagaimana cara kita mengetahui bentuk akulturasi yang ada di wilayah kita? Yuk, kita pelajari bersama dalam bab ini.

Jenis Warisan Budaya

Indonesia memiliki berbagai keragaman warisan budaya. Ada dua jenis warisan budaya, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda.

Warisan budaya benda adalah warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba. Contohnya bangunan, pakaian, makanan, senjata tradisional, alat musik, dan alat-alat produksi.

Warisan budaya tak benda adalah warisan budaya yang tidak bisa kita raba, namun bisa kita lihat di sekitar kita. Contohnya musik, tarian, kebiasaan, keterampilan, bahasa, dan adat istiadat.



Mari Refleksikan

1. Apa yang paling menarik dari kegiatan ini?
2. Warisan budaya apa saja yang menurut kalian paling menarik di daerah kalian?

3. Adakah warisan budaya di daerah kalian yang merupakan hasil dari akulturasi budaya? Jika ada, apakah nama warisan budayanya dan kebudayaan apa sajakah yang membentuknya?
4. Menurut kalian apa dampak dari akulturasi budaya?
5. Apa perasaan kalian setelah mengenal warisan budaya di daerah kalian?
6. Menurut kalian apakah manfaat warisan budaya bagi daerah kalian?
7. Adakah warisan budaya yang kalian lakukan sehari-hari? Apa tujuan dari warisan tersebut?
8. Menurut kalian adakah kemungkinan warisan budaya daerah kalian rusak atau hilang? Lalu, bagaimana caranya agar warisan budaya tersebut tidak rusak atau hilang?



Cara Menjaga Warisan Budaya

Warisan budaya tentu akan rusak, bahkan hilang jika kita tidak menjaganya dengan baik. Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk menjaga warisan budaya tersebut agar kelak masih bisa dinikmati oleh anak cucu kita. Yuk, kita lihat beberapa cara menjaga warisan budaya!

Pemugaran Borobudur

Borobudur dibangun pada abad ke-8, yaitu pada masa Kerajaan Mataram Kuno. Kemudian, candi ini ditemukan oleh Sir Thomas Stamford Raffles pada abad 19 dalam keadaan rusak parah. Beberapa kali, candi Borobudur berusaha dibersihkan, sebelum akhirnya dilakukan pemugaran pertama pada tahun 1907. Pemugaran berlangsung sampai sekarang untuk mengembalikan keutuhan dan kekuatan candi agar Candi Borobudur dapat kokoh berdiri sampai ratusan tahun ke depan. Pada tahun 1991, UNESCO menetapkan Candi Borobudur sebagai Situs Warisan Dunia yang berasal dari Indonesia bisa menembus benda-benda gelap. Ada pula benda yang sedikit ditembus cahaya atau buram. Pada benda ini, cahaya hanya bisa menembus sebagian. Oleh karena itu, kita hanya bisa melihat benda dengan samar.

Yuk, Belajar Silat!

Pencak silat merupakan seni bela diri tradisional dari berbagai suku di Indonesia dan tersebar melalui kesenian Melayu Nusantara yang kepopulerannya kalah dari bela diri yang berasal dari negara lain, seperti karate dan taekwondo. Untuk mengatasinya, dibuatlah upaya-upaya untuk memunculkan kembali pencak silat di masyarakat, seperti memasukkan pencak silat sebagai pelajaran di sekolah, mendirikan berbagai klub pencak silat, dan mengadakan lomba-lomba tingkat nasional maupun internasional. Bahkan, bela diri pencak silat muncul di beberapa film internasional sebagai upaya untuk memperkenalkannya kepada dunia.



Ada dua jenis warisan budaya, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda.

Warisan budaya benda berupa warisan budaya yang bisa kita lihat dan bisa kita raba, seperti gedung, alat musik, dan pakaian adat. 3. Warisan budaya tak benda adalah warisan budaya yang tidak bisa kita raba, namun bisa kita lihat di sekitar kita, contohnya musik dan tarian.

Warisan budaya bisa terbentuk karena adanya akulturasi dari budaya lain yang masuk ke suatu daerah. Seperti Candi Borobudur yang ada pengaruh dari budaya Hindu-Budha India.

Warisan budaya harus dilestarikan agar tidak rusak atau punah.

Pelestarian warisan budaya dapat dilakukan dengan cara pemugaran dan mempelajari warisan budaya yang ada.



Lembar Kegiatan Peserta Didik

Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku?

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kegiatan : 1
 Kelompok :
 Nama Peserta didik :
 Nama Anggota Kelompok :

Jenis Warisan Budaya

Sebelum kalian mengetahui bentuk akulturasi yang ada di daerah kalian, ada baiknya kalian mengetahui jenis warisan budaya yang ada.

Salinlah tabel berikut di buku tugas kalian dengan menambahkan tiga baris tambahan ke bawah!

No	Jenis Warisan Budaya Daerahku	
	Warisan Budaya Benda	Warisan Budaya Tak Benda

Untuk mengisi tabel, lakukan wawancara kepada ayah, ibu, atau keluarga yang mungkin mengetahui hal-hal yang ditanyakan.

Kalian juga bisa melakukan studi literatur dengan mengunjungi perpustakaan sekolah.

Jika memungkinkan, kalian juga bisa meminta bantuan ayah atau ibu untuk mencari informasinya di internet.

Presentasikan jawaban kalian di depan kelas.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kegiatan : 2
 Kelompok :
 Nama Peserta didik :
 Nama Anggota Kelompok :



Lakukan Bersama

Mencari Tahu Sejarah Warisan Budaya di Daerah

Nah, kalian sudah mengetahui berbagai warisan budaya yang ada di daerah kalian. Sekarang, coba cari tahu sejarah salah satu warisan budaya yang ada di daerah kalian. Berkumpullah bersama kelompok yang sudah ditentukan.

Pilih salah satu warisan budaya daerah kalian yang terdapat di dalam daftar tabel pada tugas sebelumnya. Kalian bisa memilih salah satu dari warisan budaya benda atau warisan budaya tak benda.

Gambar warisan budaya yang kalian pilih di dalam kerta HVS yang telah dibagikan guru kalian.

Cari informasi tentang sejarah atau asal usul warisan budaya tersebut dan buatlah laporan sederhana.

Kalian bisa melakukan wawancara atau studi literatur untuk menyelesaikan tugas

ini.

Tuliskan laporan kalian di dalam kertas HVS.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Kegiatan : 3

Kelompok :

Nama Peserta didik :

Nama Anggota Kelompok :

Tantangan 1.

Agen Promosi Budaya Daerah

Siapkan laporan sejarah salah satu warisan budaya yang sudah kalian kerjakan.

Salinlah tabel berikut pada buku tugas kalian! Tambahkan 4 baris ke bawah.

No	Nama	Komentar tentang Presentasi Sejarah Budaya	Paraf

Lakukanlah presentasi di depan 5 orang teman kalian, dan atau anggota keluarga kalian.

Jangan lupa menerapkan etika presentasi sebelum, saat, dan sesudah kalian presentasi.

Mintalah peserta menuliskan komentar mereka tentang presentasi kalian dan membubuhkan paraf sebagai tanda bahwa mereka sudah mendengarkan presentasi kalian.

**LAMPIRAN 2 (SOAL HASIL BELAJAR
KELAS KONTROL-EKSPERIMEN)**

LEMBAR SOAL HASIL BELAJAR

Nama : **Mata Pelajaran** : IPS
Kelas : V **Alokasi waktu** : 60
menit

1. Kapan warisan budaya ini muncul? (20 Poin)

2. Apa fungsi warisan budaya tersebut bagi masyarakat? (Jika merupakan warisan budaya benda) (25 Poin)

3. Apa tujuan dilakukannya upacara/adat tersebut? (jika merupakan warisan budaya tak benda) (20 Poin)

4. Adakah budaya lain selain budaya daerah kalian yang memengaruhi warisan budaya tersebut? Jika ada, budaya manakah itu? (15 Poin)

5. Apakah warisan budaya tersebut merupakan bentuk akulturasi budaya? (20 Poin)

LAMPIRAN 3 (LEMBAR KUISIONER MINAT BELAJAR)

LEMBAR KUISIONER MINAT SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN IPS (ANGKET)

NAMA :

NISN :

Hari/Tanggal :

Petunjuk: berilah tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan pada tabel

Ket:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = SangatTidak Setju

No	Pernyataan	Skala			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tetap mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru walaupun tidak dibimbing oleh orang lain yang lebih mampu.				
2	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw mempengaruhi semangat belajar dan keberhasilan dalam pelajaran IPS				
3	Saya akan berusaha untuk mendapatkan nilai IPS yang setinggi-tingginya diantara teman-teman satu kelasku.				
4	Saya menargetkan nilai tes/ulangan IPS yang lebih baik jika dibandingkan nilai tes sebelumnya.				
5	Jika saya menjumpai soal IPS yang sulit saya kerjakan, maka saya akan mencari jawaban di buku IPS lain.				

6	Saya akan berusaha sebaik-baiknya dalam menghadapi tes/ulangan IPS agar mendapatkan nilai yang sangat baik.				
7	Dalam mengerjakan tugas IPS, saya berusaha sebaik-baiknya menyelesaikan dengan tepat waktu.				
8	Saya selalu berusaha untuk mempersiapkan materi pelajaran dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung				
Jumlah Skor					



LAMPIRAN 4 (HASIL PRETEST-POSTTEST MINAT-HASIL BELAJAR)

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS EKSPERIMEN
(MINAT BELAJAR)**

NO	NAMA SISWA	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	ABDUL WAHID	63	81
2	ABID PRANAJA. R	75	88
3	HAIKAL	50	78
4	KASMA RAISA	84	88
5	MUHAMMAD ARIL	53	84
6	MUHAMMAD FAIS	56	88
7	RAHMAT	63	91
8	RAHMI	75	94
9	SALSABILA SYAM	56	78
10	SINTA	66	97
11	SITTI KHADIJA MAJID	47	78
12	ADNAN ATMA PURNAMA	75	88
13	AHMAD FEBRI SAPUTRA	53	91
14	AHMAD TAUFIK SIDQHI	53	91
15	JUNIARTI	75	94
16	KHUSNUL KHOTIMAH. A	63	94
17	MUH. IKRAM	56	75
18	MUH. FAUZAN PRAMANA	66	91
19	MUH. ADAM ARDIYANSYA	66	94
20	MUSDALIFAH. S	66	91
21	MUSDALIFAH. M	72	84
22	NUR HIKMAH. H	53	84
23	NUR FITRI AISYATIN	56	88
24	RAHMATULLAH	56	78
25	RAMLAH	75	78
26	RESKY SYUBAH	56	84
27	RISAL AKBAR	53	88
Jumlah		1681	2334
Rata-rata		62.00	86.00

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS KONTROL
(MINAT BELAJAR)**

NO	NAMA SISWA	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AHMAD ALIRUDDIN	53	88
2	AI SYA RAHMADANI	50	88
3	AMAL MULIA ABADI	59	72
4	ANDI MUH. FATURRAHMAN	56	91
5	FAUZIA PRAMANA	50	72
6	FITRIA AULIA RAMADANI	60	81
7	MUH. NURSYAM FATIN	59	78
8	MUHAMMAD FAIZ	63	81
9	MUHAMMAD RIFAL	56	69
10	NAUFAL AFKAR YUSUF	53	72
11	NUR SALAM	56	63
12	NURUL HUSNAH	53	75
13	SITI MUNAWWARAH	78	72
14	AINA TALITA ZAHARAN AKBARIA	63	69
15	AMELIA AKBAR	72	88
16	AMIRA AHZAHRA	56	66
17	DZAKI ANUGRAH	53	78
18	IRWAN	50	91
19	MUH. FARHAN	59	78
20	MUHAMMAD ASRUL	59	91
21	MUHAMMAD FAREL	66	84
22	MUHAMMAD MUIZ	72	84
23	MUHAMMAD USMAN	56	69
24	SALSABILA	66	59
25	SYAMSINAR	59	69
26	WAHID SALIM	53	72
27	HASNIAR NADIRA	53	63
Jumlah		1585	2059
Rata-rata		59.00	76.00

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS EKSPERIMEN
(HASIL BELAJAR)**

NO	NAMA SISWA	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	ABDUL WAHID	65	80
2	ABID PRANAJA. R	80	85
3	HAIKAL	50	90
4	KASMA RAISA	50	90
5	MUHAMMAD ARIL	60	95
6	MUHAMMAD FAIS	70	70
7	RAHMAT	50	95
8	RAHMI	65	80
9	SALSABILA SYAM	45	75
10	SINTA	70	85
11	SITTI KHADIJA MAJID	60	85
12	ADNAN ATMA PURNAMA	55	90
13	AHMAD FEBRI SAPUTRA	75	95
14	AHMAD TAUFIK SIDQHI	65	75
15	JUNIARTI	75	80
16	KHUSNUL KHOTIMAH. A	75	95
17	MUH. IKRAM	70	90
18	MUH. FAUZAN PRAMANA	65	85
19	MUH. ADAM ARDIYANSYA	80	80
20	MUSDALIFAH. S	55	90
21	MUSDALIFAH. M	55	80
22	NUR HIKMAH. H	55	80
23	NUR FITRI AISYATIN	75	85
24	RAHMATULLAH	55	80
25	RAMLAH	70	80
26	RESKY SYUBAH	55	60
27	RISAL AKBAR	45	60
Jumlah		1690	2235
Rata-rata		62,59	82,78

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS KONTROL
(HASIL BELAJAR)**

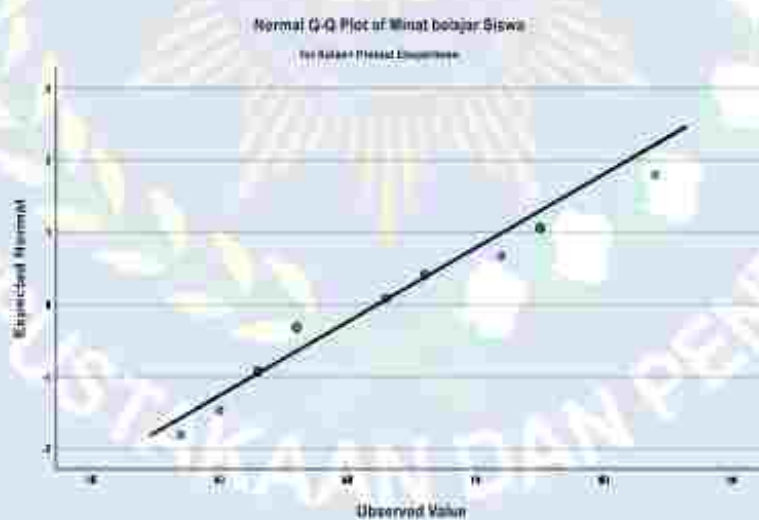
NO	NAMA SISWA	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AHMAD ALIRUDDIN	60	85
2	AI SYA RAHMADANI	50	85
3	AMAL MULIA ABADI	60	65
4	ANDI MUH. FATURRAHMAN	50	85
5	FAUZIA PRAMANA	50	65
6	FITRIA AULIA RAMADANI	60	75
7	MUH. NURSYAM FATIN	60	75
8	MUHAMMAD FAIZ	70	75
9	MUHAMMAD RIFAL	50	65
10	NAUFAL AFKAR YUSUF	50	70
11	NUR SALAM	60	65
12	NURUL HUSNAH	60	75
13	SITI MUNAWWARAH	80	70
14	AINA TALITA ZAHARAN AKBARIA	65	70
15	AMELIA AKBAR	70	90
16	AMIRA AHZAHRA	65	65
17	DZAKI ANUGRAH	55	80
18	IRWAN	55	90
19	MUH. FARHAN	60	80
20	MUHAMMAD ASRUL	60	90
21	MUHAMMAD FAREL	65	85
22	MUHAMMAD MUIZ	75	85
23	MUHAMMAD USMAN	60	70
24	SALSABILA	65	60
25	SYAMSINAR	60	70
26	WAHID SALIM	50	90
27	HASNIAR NADIRA	50	85
Jumlah		1615	2065
Rata-rata		59,81	76,48

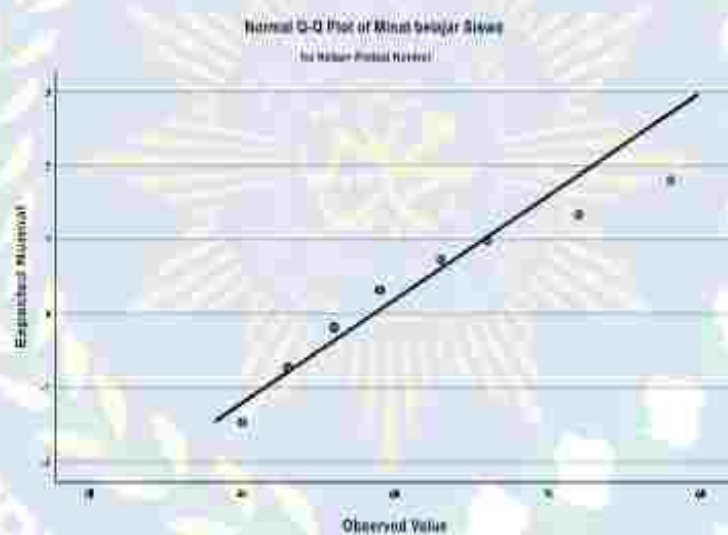
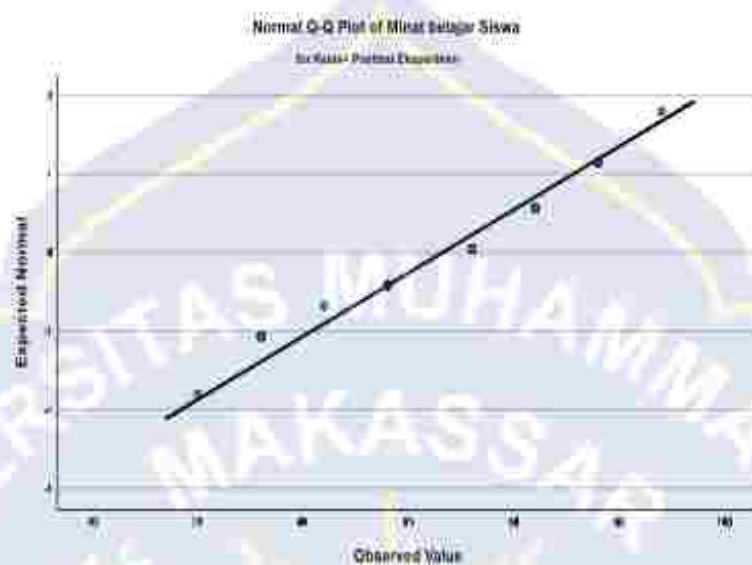
LAMPIRAN 5 (PERHITUNGAN DENGAN APLIKASI SPSS)

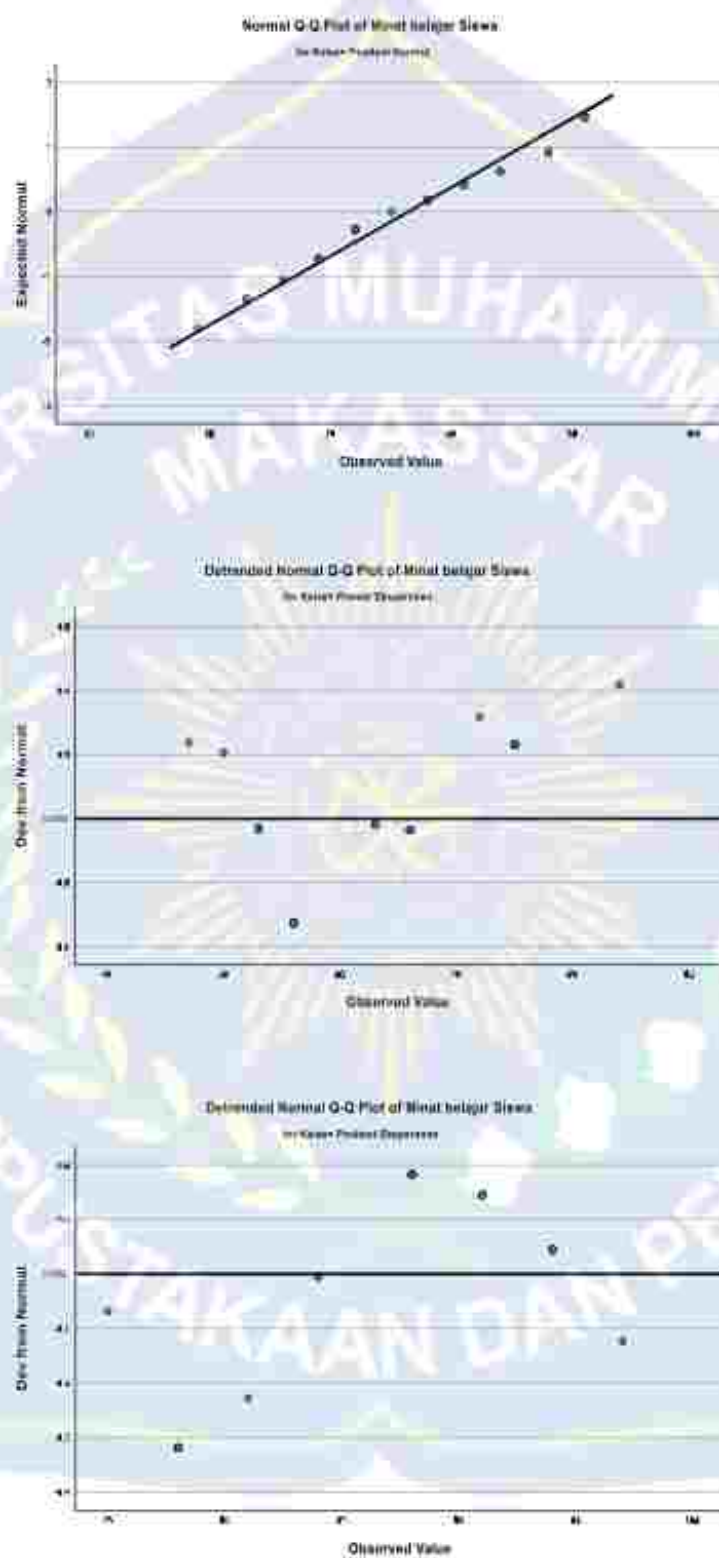
UJI NORMALITAS DATA

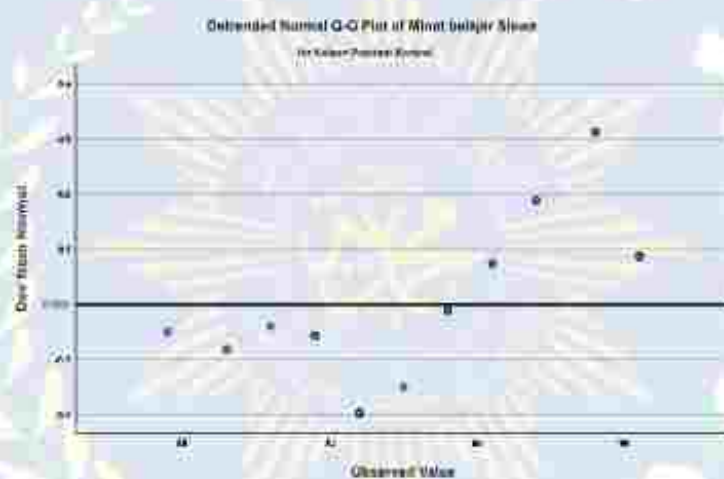
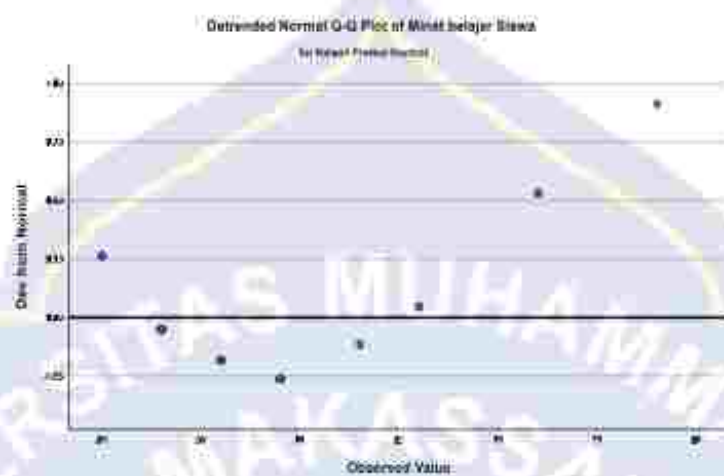
Uji Normalitas Data Minat Belajar						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Minat Belajar	Pretest Eksperimen	.222	27	.001	.920	.200
	Posttest Eksperimen	.182	27	.022	.929	.066
	Pretest Kontrol	.218	27	.002	.887	.171
	Posttest Kontrol	.162	27	.067	.947	.183

Adapun normal Q-Q Plots minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:



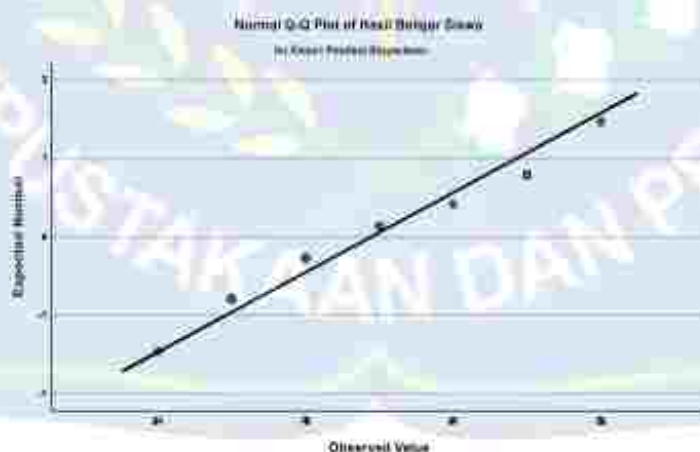
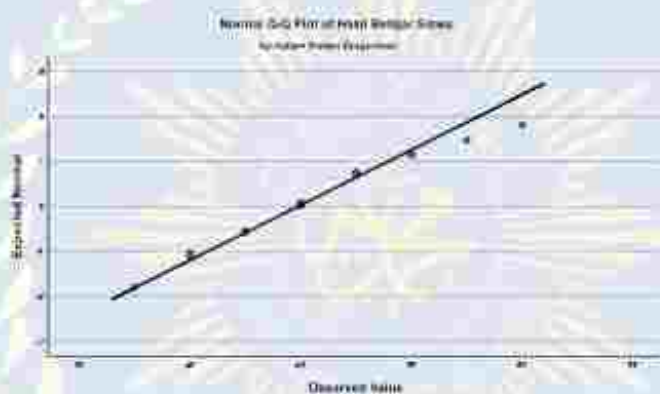


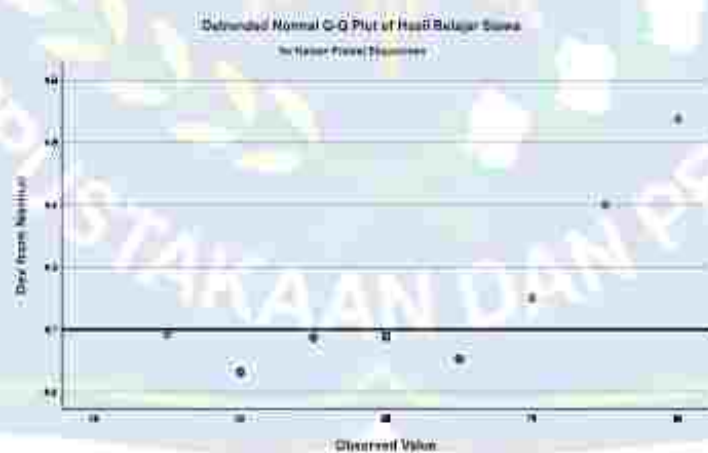
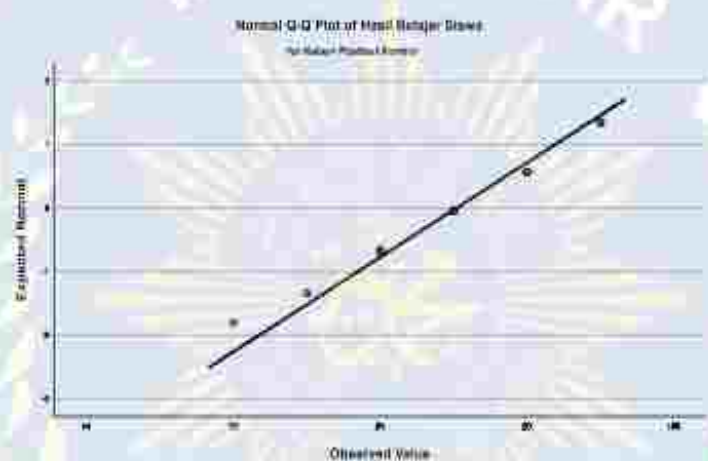
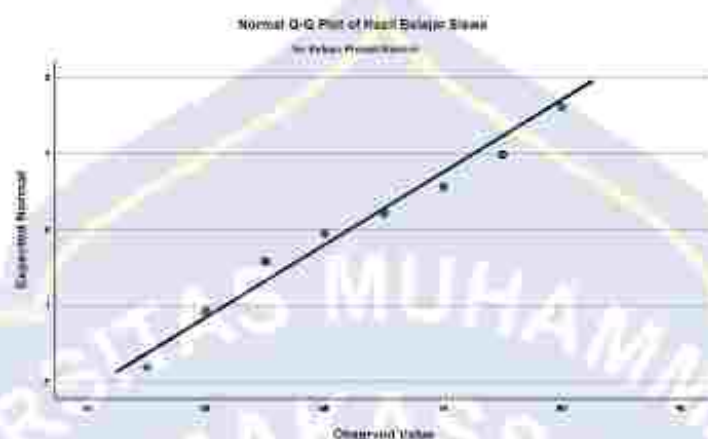


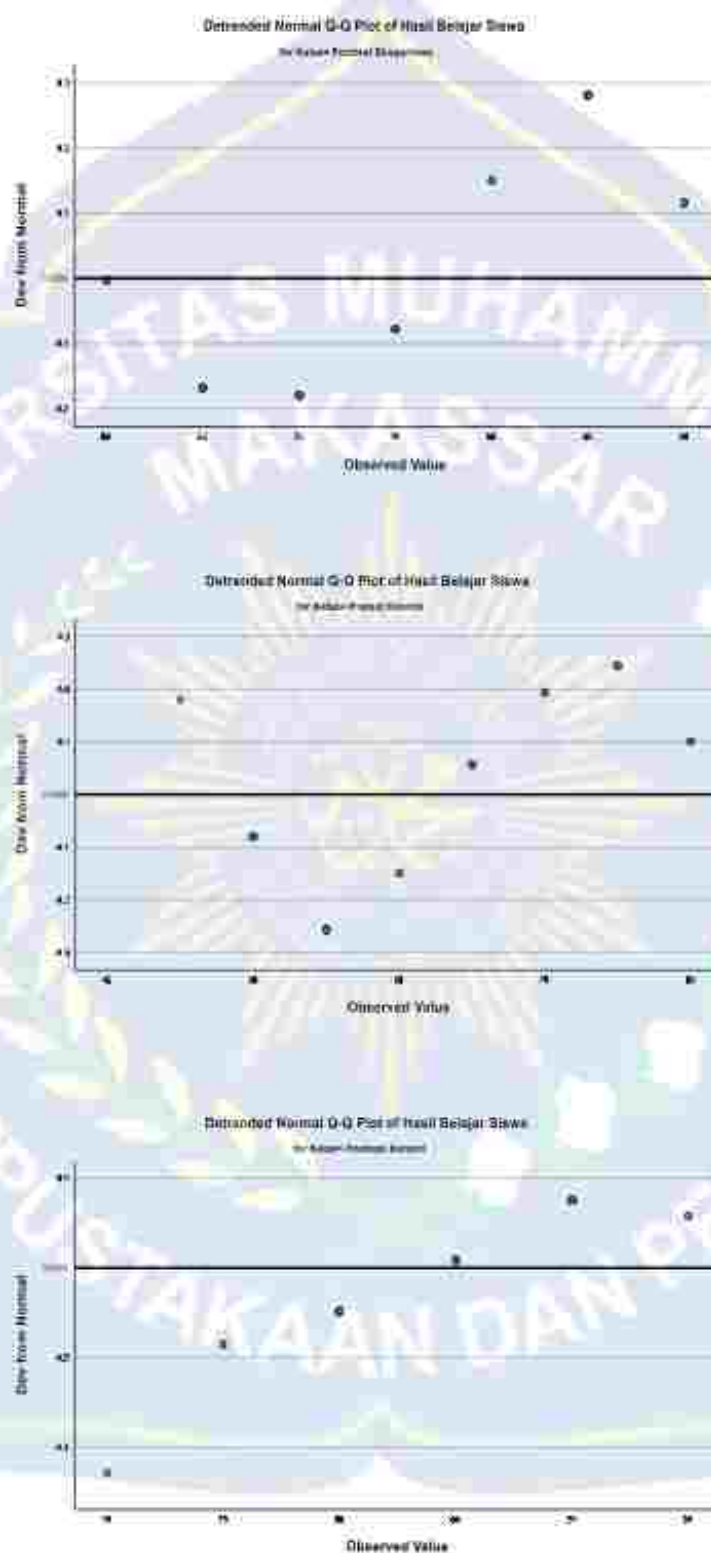


Uji Normalitas Data Hasil Belajar						
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.195	27	.010	.940	.122
	Posttest Eksperimen	.156	27	.091	.920	.061
	Pretest Kontrol	.193	27	.011	.926	.054
	Posttest Kontrol	.171	27	.042	.932	.077

Adapun normal Q-Q Plots hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:



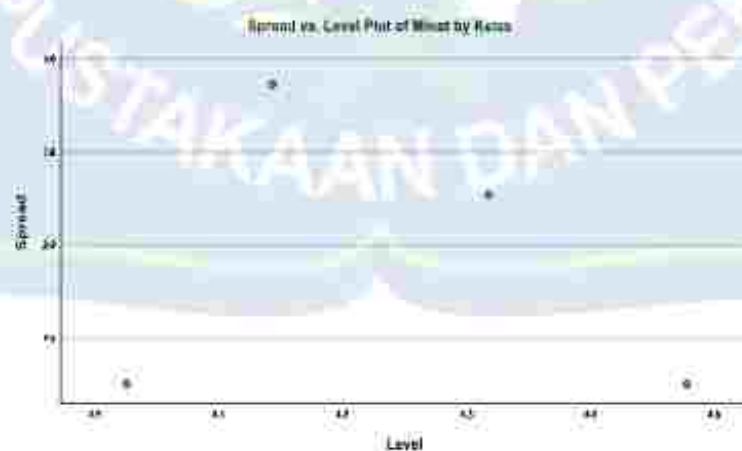
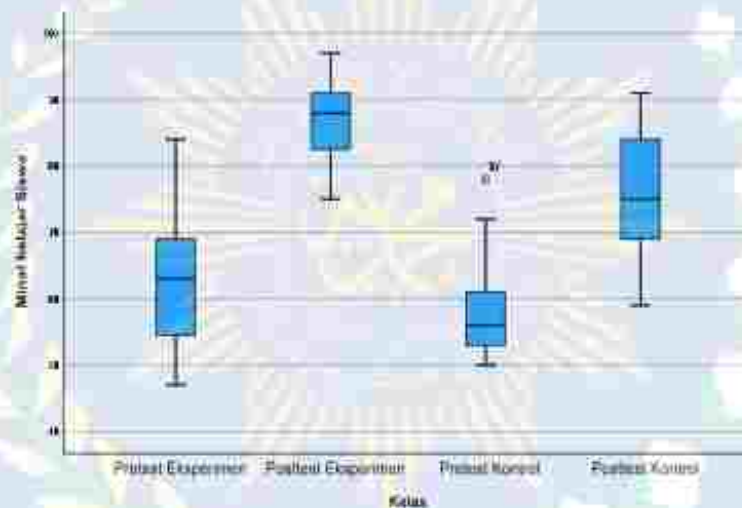




UJI HOMOGENITAS

Uji Homogenitas Varians Minat Belajar					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	3.761	3	104	.061
	Based on Median	3.421	3	104	.060
	Based on Median and with adjusted df	3.421	3	98.955	.064
	Based on trimmed mean	3.798	3	104	.059

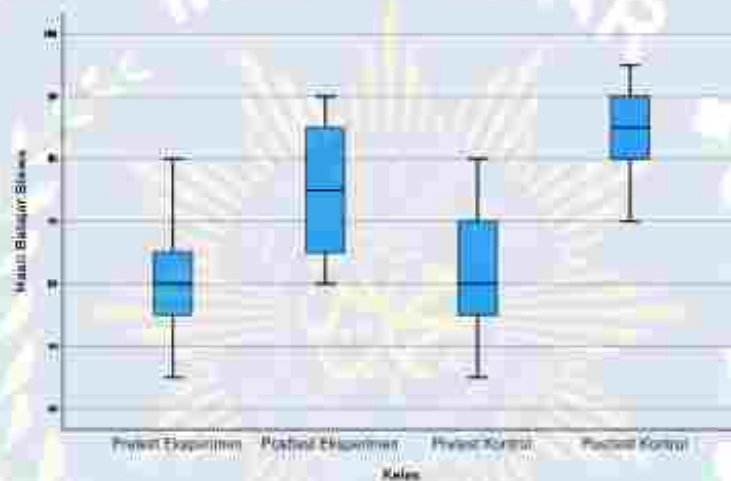
Adapun Stem-and-Leaf Plots minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:



Plot of 100% of Spread vs. 100% of Level
Scale = 1.00 Power for nonnormality = 1.000

Uji Homogenitas Varians Hasil Belajar					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.961	3	104	.060
	Based on Median	3.645	3	104	.155
	Based on Median and with adjusted df	3.645	3	97.861	.148
	Based on trimmed mean	3.857	3	104	.108

Adapun Stem-and-Leaf Plots hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu:



Plot of LN of Spread vs. LN of Level
 Slope = -0.27 Power for hypothesis test = 1.000

UJI MANOVA

Tabel 4.10. Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	F	Df1	Df2	Sig
12.996	4.152	3	486720.000	.065

Multivariate Tests ^a					
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df
Intercept	Pillai's Trace	.992	3181.442 ^b	2.000	51.000
	Wilks' Lambda	.008	3181.442 ^b	2.000	51.000
	Hotelling's Trace	124.762	3181.442 ^b	2.000	51.000
	Roy's Largest Root	124.762	3181.442 ^b	2.000	51.000
Model Pembelajaran	Pillai's Trace	.298	10.850 ^b	2.000	51.000
	Wilks' Lambda	.702	10.850 ^b	2.000	51.000
	Hotelling's Trace	.425	10.850 ^b	2.000	51.000
	Roy's Largest Root	.425	10.850 ^b	2.000	51.000

Lanjutan Uji Multivariate Tests ^a			
Effect		Sig	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.001	.992
	Wilks' Lambda	.001	.992
	Hotelling's Trace	.001	.992
	Roy's Largest Root	.001	.992
Model Pembelajaran	Pillai's Trace	.001	.298
	Wilks' Lambda	.001	.298
	Hotelling's Trace	.001	.298
	Roy's Largest Root	.001	.298

Tests of Between-Subjects Effects					
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F
Corrected Model	Minat Belajar	1400.463 ^a	1	1400.463	22.101
	Hasil Belajar	535.185 ^b	1	535.185	6.040
Intercept	Minat Belajar	358681.500	1	358681.500	5660.464
	Hasil Belajar	342407.407	1	342407.407	3864.469
Model	Minat Belajar	1400.463	1	1400.463	22.101
	Hasil Belajar	535.185	1	535.185	6.040
Error	Minat Belajar	3295.037	52	63.366	
	Hasil Belajar	4607.407	52	88.604	
Total	Minat Belajar	363377.000	54		
	Hasil Belajar	347550.000	54		
Corrected Total	Minat Belajar	4695.500	53		
	Hasil Belajar	5142.593	53		

Lanjutan Tests of Between-Subjects Effects		
Source	Dependent Variable	Sig.
Corrected Model	Minat Belajar	.001
	Hasil Belajar	.001
Intercept	Minat Belajar	.001
	Hasil Belajar	.001
Model	Minat Belajar	.001
	Hasil Belajar	.001
Error	Minat Belajar	
	Hasil Belajar	
Total	Minat Belajar	
	Hasil Belajar	
Corrected Total	Minat Belajar	
	Hasil Belajar	

UJI HIPOTESIS

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Minat Belajar	Equal variances assumed	6.342	.015	4.701	52
	Equal variances not assumed			4.701	45.015
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.728	.397	2.458	52
	Equal variances not assumed			2.458	51.987

Lanjutan Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Minat Belajar	Equal variances assumed	.001	10.185	2.167
	Equal variances not assumed	.001	10.185	2.167
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.009	6.296	2.562
	Equal variances not assumed	.009	6.296	2.562

Lanjutan Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	5.838	14.533
	Equal variances not assumed	5.822	14.549
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.155	11.437
	Equal variances not assumed	1.155	11.437

LAMPIRAN 6 (IZIN PENELITIAN)


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Khudatun No. 279 Telp. 083722 Fax. 0831365088 Makassar 90211 E-mail: lp@umhammadiyah-makassar.com

Nomor : 1453/A.2-II/I/1446/2024

15 Rajab 1446 H.

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

15 Januari 2025 M.

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di-

Makassar

Berdasarkan Surat dari Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor: 0009/A.2-II/I/1446/2025 tanggal 7 Januari 2024 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

 Nama : Sriwahyuni
 No. Stambuk : 105061102923
 Fakultas : Pascasarjana
 Jurusan : S2 Pendidikan Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa S2

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Tesis dengan judul :

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS IV KECAMATAN POLONGBANGKENG
UTARA KABUPATEN TAKALAR**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 18 Januari 2025 s.d 18 Maret 2025

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan *Insha'allahu khaeren katziraa*

Ketua LP3M,


 Dr. Muh. Arief Muhsin., M.Pd
 NPM 1127761



LAMPIRAN 7 (DOKUMENTASI)



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a large, light blue pentagon with a yellow border. Inside the pentagon is a circular emblem featuring a green wreath, a yellow sunburst, and a central yellow symbol. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR" is written in yellow around the top of the emblem, and "OPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written in yellow around the bottom. The title "LAMPIRAN 7 (DOKUMENTASI)" is written in bold black text across the center of the logo.

LAMPIRAN 7
(DOKUMENTASI)

1. Penyerahan Izin Penelitian

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



2. Penandatanganan Lembar Observasi Oleh Guru Kelas

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



3. Proses Belajar Mengajar

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



STAKAAN DAN P

4. Pemberian Angket Minat Belajar

Kelas Eksperimen



STAKAAN DAN P

Kelas Kontrol



5. Diskusi Kelompok

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



6. Pemberian Tes Hasil Belajar

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol

