

**KOMPARASI HASIL BELAJAR *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
(TGT) DAN *JIGSAW* PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
BEKONANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :
SUCI MELANI ULFAH
A510150045**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**KOMPARASI HASIL BELAJAR *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
DAN *JIGSAW* PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
BEKONANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

PUBLIKASI ILMIAH

Disusun Oleh :

SUCI MELANI ULFAH

A510150045

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Drs. Muhroji, S. E., M. Si., M. Pd.

NIDN. 0604025901

HALAMAN PERSETUJUAN

KOMPARASI HASIL BELAJAR *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
DAN *JIGSAW* PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
BEKONANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh :

SUCI MELANI ULFAH

A510150045

Telah Dipertahankan Di Depan Penguji Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada Hari Rabu 21 Agustus 2019
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat.

Dewan Penguji

1. Drs. Muhroji, SE., M.Si., M.Pd.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr Yulia Maftuhah H, M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dra Sri Hartini, S.H., M.Pd.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....
Paul.....)

(.....
Yulia.....)

(.....
Sri Hartini.....)

Dekan,



Hartono
Prof. Dr. Hartono Joko Prayitno, M.Hum

0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 21 Agustus 2019

Penulis



SUCI MELANI ULFAH

A510150045

**KOMPARASI HASIL BELAJAR *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
DAN *JIGSAW* PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
BEKONANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perbedaan hasil belajar ditinjau dari pembelajaran TGT di kelas IVA dan *Jigsaw* di kelas IVB SD Muhammadiyah Bekonang. (2) Lebih baik mana antara pembelajaran menggunakan strategi TGT di kelas IVA dan strategi *Jigsaw* di kelas IVB pada SD Muhammadiyah Bekonang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bekonang. Kelas IVA berjumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen I yang diberi perlakuan pembelajaran dengan strategi pembelajaran TGT dan kelas IVB berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen II yang diberi perlakuan dengan strategi *Jigsaw*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan teknik test dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t yang didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $0,520 > 0,361$. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara strategi pembelajaran TGT dengan strategi *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa melalui penggunaan strategi *jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Jigsaw*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas IVB sebagai kelas eksperimen I yang menggunakan strategi *jigsaw* adalah 82,66. Sedangkan nilai rata-rata kelas IVA sebagai kelas eksperimen II yang menggunakan strategi TGT adalah 78,77.

Kata Kunci : Strategi TGT, Strategi *Jigsaw*, Hasil Belajar

Abstract

This research aims: (1) to know differences of study case reviewed from Teams Games Tournamens (TGT) method in IVA grade and Jigsaw method in IVB grade in SD Muhamadiyah Bekonang. (2) To know which are better between Teams Games Tournamens (TGT) method in IVA grade and jigsaw method in IVB grade in SD Muhamadiyah Bekonang. This research is a experimental research. The target of this research are all students from IV grade in SD Muhamadiyah Bekonang. There are 31 students in IVA grade as 1st subject experiment which is used the Teams Tournaments Games (TGT) learning techcnique and 32 students in IVB grade which is used the Jigsaw learning technique. The data collection technique which is used in this research is primary data collection including test and observation technique. The analysis technique which is used in this research is test technique which is preceded by precondition test analysis including normality test and balance test. The results of this research indicates that with level of significance by 5%; the result obtained by this technique is the average mark from IPA IVB grade $0,520 > 0,361$ is greater than IPA $0,680 < 1,840$. The results of this research show that The Teams Tournaments Games (TGT) learning strategy is better than the Jigsaw learning Strategy. This results shown in the average mark of IVA grade as 1st subject experiment by using the Teams Games Tournaments (TGT) is 82,66. Whereas, the average mark of IVB grade is 78,77.

Keywords : Teams Games Tournaments (TGT), Jigsaw, and Study Result

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam kehidupan setiap manusia. Inti dari pendidikan adanya interaksi antara Pendidik dengan siswa. Interaksi tersebut salah satunya dapat terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Samino dan Saring (2013: 27 - 28) agar aktivitas yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran terarah pada proses peningkatan potensi siswa secara komprehensif, pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip - prinsip yang benar, yaitu bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar.

Strategi pembelajaran meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Untuk melaksanakan strategitertentudiperlukan seperangkat metode pengajaran. Dari pengertian tersebut sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh Ani Kurniasari (2006). Salah satu metode pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Samino dan Saring (2013: 35) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Metode pembelajaran koperatif selain membantu memahami siswa memahami konsep konsep yang sulit juga membantu siswa untuk menumbuhkan keterampilan bekerja sama dalam kelompoknya serta melatih siswa untuk berfikir kritis sehingga keterampilan siswa dalam memahami pelajaran dapat meningkat.

Strategi pembelajaran meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Untuk melaksanakan strategi tertentu diperlukan seperangkat metode pengajaran. Salah satu metode pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Samino dan Saring (2013: 35) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Metode pembelajaran kooperatif selain membantu memahami siswa memahami konsep-konsep yang sulit juga membantu siswa untuk menumbuhkan keterampilan bekerja sama dalam kelompoknya serta melatih siswa untuk berfikir kritis sehingga keterampilan siswa dalam memahami pelajaran dapat meningkat.

Strategi TGT dan *jigsaw* memiliki kemiripan namun tidak seutuhnya mirip. Kemiripan-kemiripan dari kedua strategi tersebut diantaranya strategi tersebut merupakan strategi yang membutuhkan kerjasama antar kelompok, terjadi di dalam proses kelompok, dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen, adanya ketergantungan positif dan membuat siswa lebih bertanggungjawab dalam belajar. Menurut Slavin, (2008:35) metode pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan bentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang heterogen baik prestasi akademik jenis kelamin dan suku, dan strategi pembelajaran *jigsaw* merupakan strategi pembelajaran yang sama-sama menggunakan kerjasama kelompok. Ada dua kelompok yaitu kelompok ahli dan kelompok asal. Dari kedua strategi ini, siswa dapat menghargai setiap perbedaan dan dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota, sama-sama melatih siswa agar mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Siswa tidak tergantung pada guru saja, tetapi siswa dapat berfikir sendiri untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber termasuk temannya sendiri.

Pembelajaran akan lebih efektif bila disampaikan melalui strategi yang tepat. Strategi TGT dan *Jigsaw* merupakan strategi yang inovatif dan kreatif, tetapi satu diantara dua strategi itu pasti ada yang lebih unggul bila diterapkan di kelas IV, salah satu strategi itu akan lebih unggul dalam proses pembelajarannya sehingga hasil belajar siswa kelas IV juga akan lebih baik. Menurut Slavin (2008: 143), penerapan model kooperatif dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi siswa dan interaksi pembelajaran yang positif diantara para siswa. Dilandaskan pada hakikatnya kedua strategi tersebut mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajarannya dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dari permasalahan tersebut di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Komparasi Hasil Belajar *Teams Games Tournaments (TGT)* Dan *Jigsaw* Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Bekonang Tahun Pelajaran 2018/2019.**

2. METODE

Jenis penelitian berdasarkan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian eksperimental. Prosedur penelitian eksperimen bermaksud untuk membandingkan efek variasi variabel bebas terhadap variabel tergantung melalui manipulasi atau pengendalian variabel bebas tersebut. Subyek penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDM Bekonang. Sampel pada penelitian ini sebesar 63 siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *teams games tournaments* dan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Bekonang, sebelum penerapan strategi dan sesudah penerapan strategi akan dibandingkan dan ditarik kesimpulan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan test soal, dan nilai ujian semester siswa kelas IV. Pertama penelitian ini melalui uji validitas dan realibilitas untuk menguji instrumen terlebih dahulu. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji keseimbangan. Uji keseimbangan digunakan untuk mengetahui apakah sebelum perlakuan, kedua kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t independen. Uji t independen digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi /kelompok data yang independen. Dasar pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka ada pengaruh yang signifikan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka tidak ada pengaruh yang signifikan. Sedangkan untuk menguji hipotesis ketiga menggunakan regresi ganda (uji F) dengan membandingkan nilai uji F hitung terhadap F tabel dengan kriteria: hipotesis diterima apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu terdapat pengaruh yang signifikan strategi TGT dan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Bekonang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian perbandingan strategi TGT dan *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa diperoleh data berupa hasil test dan dokumen ujian tengah semester siswa di semester genap tahun ajaran 2018/2019. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini meliputi tes hasil belajar pada tema lingkungan tempat tinggalku, sub tema bangga terhadap daerah tempat tinggalku pembelajaran 4. Soal test terdiri dari 23 soal obyektif yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Sebelum soal test diberikan, terlebih dahulu dilakukan uji coba (*try out*) kepada siswa kelas IV di SD Negeri Palur 03. Tujuan uji coba adalah untuk mendapatkan soal-soal yang valid dan reliabel.

Berdasarkan pengujian validitas menggunakan rumus korelasi produk moment dari pearson, item angket uji coba diketahui $n = 30$ maka r table pada taraf kesalahan 0,05 sebesar 0,361. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus K-R 20 untuk tes yang berbentuk objektif. Hasil uji reliabilitas hasil test sebesar 0,880. Sedangkan r table untuk taraf signifikansi 5% dengan $n = 30$ adalah 0,361. Sehingga r hitung $>$ r table, yaitu $0,880 > 0,361$. Maka dapat disimpulkan bahwa soal yang diuji memiliki reliabilitas yang sangat tinggi

3.1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

Berdasarkan hasil tabulasi data pembelajaran dengan menggunakan strategi TGT diperoleh skor hasil belajar tertinggi 96 dan terendah 57. Nilai rata rata sebesar 78,77 dan standar deviasi sebesar 11,445 Hasil pengelompokan dengan interval yang dilakukan terhadap data siswa kelas eksperimen I dipaparkan pada table 1. berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

Interval	Xi	Fi	Fk	Frekuensi Relatif
51-60	55,5	2	2	5,88%
61-70	65,5	7	9	20,58%
71-80	75,5	6	15	19,35%
81-90	85,5	10	25	32,26%
91-100	95,5	6	31	19,35%
Jumlah		31		100%

Untuk lebih jelasnya data tersebut disajikan dalam bentuk histogram seperti pada gambar berikut :

3.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

Berdasarkan tabulasi data pada pembelajaran dengan menggunakan strategi Jigsaw diperoleh skor hasil belajar tertinggi 100 dan terendah 61. Nilai rata rata sebesar 82,66 dan standar deviasi sebesar 10,947. Hasil pengelompokan dengan interval yang dilakukan terhadap data hasil belajar siswa kelas eksperimen II dipaparkan pada table berikut :

Tabel 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen II

Interval	Xi	Fi	Fk	F. Relatif
51-60	55,5	1	1	3,12%
61-70	65,5	5	6	15,63%
71-80	75,5	7	13	21,88%
81-90	85,5	11	24	34,38%
91-100	95,5	8	32	25,00%
Jumlah		32		100%

Setelah dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Dalam penelitian ini uji prasyarat analisis menggunakan uji keseimbangan dan uji normalitas. Uji keseimbangan dilakukan dengan uji F dan Uji normalitas dengan metode *lilliefirs*. Hasil uji keseimbangan pada mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP diperoleh nilai F hitung < F table, yaitu $0,680 < 1,840$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang sama atau dalam kondisi yang seimbang. Untuk uji Normalitas diperoleh kedua kelas memperoleh hasil L hitung < dari L tabel. Sehingga dapat disimpulkan kedua kelas berdistribusi normal.

3.3 Hasil Analisis Data

Setelah mengetahui bahwa kedua kelas baik kelas eksperimen I maupun kelas eksperimen II dalam keadaan normal, kemudian dilakukan analisis data. Analisis data berupa pengujian hipotesis dengan uji t. Rangkuman hasil perhitungan analisis dengan uji t disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	$t_{0,025,61}$	Keterangan
Eksperimen I	78,77	2,369	2,000	H_0 ditolak
Eksperimen II	82,66			

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari kedua kelas tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung sebesar 2,369 sedangkan t tabel adalah 2,000 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tema berbagai pekerjaan subtema jenis - jenis pekerjaan pembelajaran 4 melalui strategi pembelajaran TGT dengan strategi *Jigsaw*.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar pada tema pada tema berbagai pekerjaan sub tema Bangga terhadap tempat tinggalku pembelajaran 2 diperoleh rata-rata kelas IVB lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas IVA, yaitu $78,77 < 82,66$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan pembelajaran 4 melalui strategi *jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran TGT. Hal itu sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ari Suryawan:2011) yang berjudul Studi Komparasi Metode Ceramah dan Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Ayu Dian Anggraeni. Dari ketiga penelitian tersebut memiliki hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu hasil akhir strategi *jigsaw* lebih baik dalam melakukan pembelajaran dengan system group dan kerjasama. Pada pembelajaran 2 pada tema Daerah tempat tinggalku dengan strategi TGT siswa bersama-sama menghadapi masalah yang dihadapi, membandingkan jawaban dan pendapat, serta memperbaiki miskonsepsi. Kelompok diharapkan bekerjasama dengan sebaik-baiknya, dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Sedangkan dalam TGT terdapat penelitian yang sejalan dengan hal ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Fathoni yang berjudul Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Kooperatif Tipe TGT Siswa Kelas V SD Negeri Purwodiningratan Surakarta, penelitian tersebut sebanding dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam masalah yang dihadapi saat penerapan strategi TGT

Sedangkan strategi *jigsaw* pada kelas IVB, mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar yang kooperatif. Siswa dari tiap-tiap kelompok bertanggung jawab terhadap subtopik yang diberikan dan membentuk kelompok lagi. Tugas kooperatif siswa dalam strategi ini yaitu belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya, setelah itu siswa kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut (Hamdani, 2010: 92). Dengan demikian, seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Oleh karena itu, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan. Siswa melakukan kegiatan tersebut secara bekerjasama dalam kelompok kecil.

Strategi ini siswa harus menjelaskan pendapat dan ide-idenya kepada siswa lain, sehingga pemahaman siswa lebih meningkat. Selain itu siswa juga mendapat kesempatan untuk menanggapi pendapat siswa lainnya, sehingga memberi kesempatan lebih kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Siswa saling berbagi pengetahuan dan mencari informasi tentang materi yang sedang dipelajari dengan siswa lainnya melalui diskusi kelas. Selama proses pembelajaran semua siswa mengikuti setiap kegiatan pembelajaran dengan aktif dan antusias. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Richard K. Col dan penelitian yang dilakukan oleh Garonia L. Parchmen. Kedua penelitian tersebut juga menjelaskan penerapan yang sama dalam strategi *Jigsaw* dalam proses pembelajaran supaya siswa aktif dan antusias untuk belajar.

Hasil belajar yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan. Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *jigsaw* ini yaitu sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan juga membantu siswa apabila dalam pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada saat diskusi. (Majid, 2013: 187) Strategi ini baik diterapkan dalam pembelajaran karena strategi ini mendorong siswa berpikir kritis untuk memecahkan suatu persoalan. Pada prinsipnya penerapan strategi TGT tidak jauh berbeda dengan strategi *jigsaw*, hanya saja strategi TGT lebih memakan waktu untuk game nya

Menurut Purwanto (2009: 44) hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sedang diajarkan. Setelah dibandingkan ternyata rata - rata hasil belajar kelas IVB lebih besar daripada kelas IVA. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan strategi *jigsaw* di kelas IV B lebih baik daripada penggunaan strategi TGT di kelas IVA. Berdasarkan fakta yang ada di lapangan, strategi *jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan strategi TGT. Strategi *jigsaw* lebih baik karena dalam penerapannya siswa tidak hanya berfikir satu kali dalam diskusi, setiap anak mempunyai tanggungjawab terhadap materi atau sub topik yang ditugaskannya, serta pada akhirnya semua anak akan menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus Hariyanto, Darmiyati yang berjudul “Keefektifan Model *Tgt* Dan *Jigsaw* Dengan Pendekatan Saintifik Pembelajaran Ekonomi SMA Negeri Di Sleman”

4. PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Ada perbedaan hasil belajar pada tema berbagai pekerjaan sub tema Bangga terhadap tempat tinggalku, pembelajaran 2 dalam penggunaan strategi TGT dan *jigsaw* pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bekonang. Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $1,369 > 2,000$. Strategi *jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan strategi TGT dalam tema Tempat tinggal ku sub tema Bangga terhadap tempat tinggalku pembelajaran 2 terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bekonang. Berdasarkan rata-rata kelas eksperimen I $78,77 <$ Rata-rata kelas eksperimen II, yaitu $82,66$. Pembuktian hipotesis antara lain: Hipotesis pertama yang menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar ditinjau dari pembelajaran TGT dan *jigsaw* dapat diterima kebenarannya. Hipotesis kedua yang menyatakan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan strategi TGT dapat diterima kebenarannya

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyan, D. (2010). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dengan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Alat Pernafasan Pada Hewan Pada siswa Kelas V SDN Wirogunan 01 KTS Th.2010/2011. *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Coll, K. R. (2017). *Thai Undergraduate Chemistry Practical Learning Experiences Using the Jigsaw IV Method*. Jurnal Internasional. Faculty of Science Mahidol University: Thailand
- Fathoni, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas V SD Negeri Purwodiningratan Surakarta. *Skripsi*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gambari, A. I. (2017). *Relative Effectiveness of Computer-Supported Jigsaw II, STAD and TAI Cooperative Learning Strategies on Performance, Attitude, and Retention of Secondary School Students in Physics*. Journal Internasional. Nigeria: University of Ilorin
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Haryanto, Agus & Darmiyati Z. (2016). *Keefektifan model TGT dan Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Pembelajaran Ekonomi SMAN di Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniasari, A. (2006). Komparasi Hasil Belajar Antara Siswa yang Diberi Metode TGT (*Teams Games Tournament*) dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Kelas X Pokok Bahasan Hidrokarbon. Skripsi Jurusan Kimia FMIPA, Universitas Negeri Semarang

- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ni Putu, D.A. & Dedi.T. (2012). *The Comparison Of Students' Writing Descriptive Text Ability By Using Jigsaw And Scaffolding Technique In Even Semester At Grade X State Senior High School 1 Seputih Raman Academic Year 2012/2013*. Journal. Metro:Muhammadiyah University of Metro.
- Purwanto.(2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Samino dan Saring M. (2011). *Layanan Bimbingan Belajar: Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Surakarta: Fairus Media.
- Suryawan, A. (2011). *Studi Komparasi Metode Ceramahdan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.