

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI INPRES 6.88  
PERUMNAS II YABANSAI**

**Diana Lumban Gaol**

Guru SD Negeri Inpres 6.88 Perumnas II Yabansai

**Abstrak** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan metode konvensional. (2) Perbedaan hasil belajar siswa kelas SDN IV Inpres 6.88 Perumnas II yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan metode konvensional. (3) Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan metode konvensional. peneliti ini menggunakan metode analisis desain quasi eksperimen (*quasi experimental desing*), dengan jenis desain *non equivalent pre test-post test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan dibandingkan dengan model konvensional. Dalam hasil pengolahan data termasuk dalam kategori baik. Hasil perhitungan statistik terlihat bahwa sig hitung  $0,000 < 0,05$ . (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan dibandingkan dengan model konvensional. Hasil perhitungan statistik menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 0,6 sedangkan kelas kontrol 0,5. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II yang hendak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan dibandingkan dengan model konvensional. Berdasarkan hasil penelitian setiap RPP pada kelas eksperimen nilainya meningkat dibandingkan model konvensional.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw, Motivasi dan Hasil Belajar IPA.

**Abstract.** Purpose of this study was to determine: (1) Differences in student motivation instruction IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II grade applied *jigsaw* cooperative learning model with conventional method (2) Differences in student learning outcomes instruction IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II grade applied *jigsaw* cooperative learning model with conventional method (3) Improving student learning outcomes after the IV grade SDN Inpres 6.88 Perumnas II applied *jigsaw* cooperative learning with the conventional method. This research uses quasi experimental design analysis method, with this type of design *non equivalent pre test-post test* The results showed that: (1) There are differences in student motivation class IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II applied *jigsaw* cooperative learning model and compared with conventional models. In the data processing included in both categories. The results of the statistical calculation shows that the count sig  $0.000 < 0.05$ . (2) There is a difference in student learning outcomes Instruction class IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II applied learning models kooperatif *jigsaw* type and compared with conventional models. The results of the statistical calculation shows the experimental class has an average value of 0.6 while the control class 0.5. (3) There is an increase in student learning outcomes Class IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II to be applied model cooperative learning *jigsaw* and compared with conventional models. Based on the results of each lesson plan on the experimental class nilainya increased compared to conventional models

**Keywords :** Coperative learning model Jigsaw, Motivation, learning outcomes science

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan setiap bangsa dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman. Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitannya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Komponen itu adalah tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan. Kelima komponen pendidikan tersebut, akan terimplementasikan dalam proses pembelajaran, yaitu aktivitas belajar mengajar. Seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sekolah Dasar sebagai penggal pertama pendidikan, semestinya dapat memberikan landasan yang kuat untuk tingkat selanjutnya. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian Sekolah Dasar harus memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dasar strategis sejak kelas-kelas awal. Upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar ini tidak dapat ditunda-tunda lagi terutama dalam peningkatan mutu proses pembelajaran Sekolah Dasar di era globalisasi. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan dasar yang tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai sarana sosialisasi anak didik, melainkan sejak dini sudah harus menumbuhkan secara potensial manusia Indonesia yang kelak mampu menjadi agen pembaharuan. Fungsi Sekolah Dasar tidak semata-mata menjadikan keluarannya melek huruf dalam arti melek teknologi dan melek pikir.

Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar menginginkan agar siswanya memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap dan nilai yang sesuai dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh yang

mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk memenuhi tuntutan tersebut guru perlu memahami tugas dan tanggung jawabnya. Menurut Amstrong (Nana Sudjana 2002:15) dinyatakan bahwa guru mempunyai lima tanggung jawab dalam proses pembimbingan pembelajaran, yaitu: 1) dalam proses pembelajaran, 2) dalam memberikan bimbingan siswa, 3) dalam mengembangkan kurikulum, 4) dalam mengembangkan profesi, dan 5) membina hubungan dengan masyarakat. Dengan beban tanggung jawab tersebut maka guru bertanggung jawab penuh mencari solusi untuk keluar dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Dari berbagai metode yang ditawarkan, guru dapat menggunakan model pembelajar kooperatif dengan tipe jigsaw untuk mengangkat semangat belajar dari para siswa Sekolah Dasar.

Pembelajaran dengan kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang di dalamnya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dan dihargai atas prestasi kolektif mereka (Slavin 2005:2; Cruickshank, Bainer, dan Metcalf, 1995:205). Pembelajaran model kooperatif (*cooperative learning*) bisa menumbuhkan semangat belajar di dalam kelas. Terjadinya komunikasi yang intensif antara siswa dengan dengan rekan di dalam kelompoknya

akan meningkatkan kualitas pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Seperti halnya pembelajaran Sains khususnya pada pokok bahasan rangka dan panca indra manusia yang diterapkan di kelas IV Sekolah Dasar Inpres 6.88 Perumnas II, siswa cenderung dipaksa untuk mendengarkan penjelasan dari gurunya dan diharuskan untuk menghafal, sehingga membuat siswa menjadi malas dan bosan. Kondisi yang mem bosankan tersebut selalu tertanam dalam diri siswa sehingga pada akhirnya akan menyebabkan motivasi berprestasi rendah dan mempengaruhi kompetensi belajar menjadi rendah. Untuk menciptakan suasana belajar siswa lebih aktif maka diperlukan kemauan dan kemampuan guru dalam mengambil keputusan yang tepat dengan situasi belajar yang diciptakan dan mempertimbangkan kondisi pengajaran yang diprediksi dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar. Selain itu diupayakan suatu metode yang mengarah pada pengembangan berpikir logis, sikap yang kritis dan kepekaan siswa terhadap lingkungan sendiri sampai terluas.

Untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang hasil belajar yang efektif dan efisien dalam setiap materi pelajaran memerlukan metode penyampaian yang tepat dan pengorganisasian materi yang tepat pula. Metode pembelajaran hendaknya berprinsip pada belajar aktif sehingga dalam proses

belajar dan perhatian pembelajaran utama ditujukan kepada siswa yang belajar, oleh karena itu guru harus dapat menggunakan berbagai macam metode dan pengorganisasian materi dengan tepat. Metode pembelajaran yang mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah metode pembelajaran diantaranya adalah tipe jigsaw. Pendekatan tipe jigsaw dikembangkan untuk memberikan satu cara untuk membuat kelas sebagai suatu komunitas belajar yang saling menghargai terhadap kemampuan masing-masing siswa.

Sejalan dengan itu tipe Jigsaw di Sekolah Dasar kiranya merupakan alternatif untuk memenuhi kebutuhan siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran, dan keterampilannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sains. Selain itu berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sendiri selama ini proses pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Inpres 6.88 Perumnas II, jarang/belum menggunakan metode *Jigsaw*. Hasil belajar/kompetensi belajar merupakan hasil dari suatu usaha kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang dipelajari. Hasil belajar dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dipandang sebagai barometer keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran tertentu maupun sebagai ukuran keberhasilan guru dalam melaksanakan proses belajar pembelajaran.

Hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagne (Nana Sudjana 2002:45-46) mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar yakni: 1) *verbal information*, 2) *intelektual skill*, 3) *cognitive*, 4) *attitude*, 5) *motor skill*.

Pencapaian kompetensi belajar mata pelajaran Sains khususnya materi rangka dan panca indar manusia yang belum sesuai dengan salah satu diantaranya adalah metode yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran diupayakan pada kegiatan belajar yang bermakna melalui strategi pengajaran, diskusi, bekerja kelompok, dan memecahkan masalah serta menyimpulkannya. Berangkat dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka penelitian ini diajukan dengan judul “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi rangka dan panca indra kelas IV Sekolah Dasar Inpres 6.88 Perumnas II-Yabansai”.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan metode analisis desain quasi eksperiment (*quasi experimental desing*), dengan jenis desain non equivalent pre test-post test:

$$\boxed{Q1} \quad \times \quad \boxed{Q2} \quad : E$$

$$\boxed{Q3} \quad - \quad \boxed{Q4} \quad : K$$

Keterangan:

Q1 = pre test pada kelas E

Q2 = post test pada kelas E

Q3 = Pre test pada kelas K

Q4 = Post test pada kelas K

Pre-test diberikan sebelum siswa mendapatkan perlakuan berupa penerapan model belajar dengan tipe *jigsaw* (E) dengan metode pembelajaran konvensional (K). Setelah mengadakan pre-test selanjutnya peneliti memberikan post-test.

### Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Inpres 6.88 Perumnas II Yabansai tahun ajaran 2013/2014 semester ganjil. Siswa kelas IVa yang berjumlah 30 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen, siswa kelas IVb dengan jumlah siswa 35 siswa sebagai kelas kontrol, dan siswa kelas IVc kelas tersebut memiliki varian yang sama (homogen).

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut

diambil sebagai sampel penelitian, karena kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berada pada kondisi sama

### Teknik Analisa Data

Untuk menguji hipotesis dari data yang terkumpul, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut : Menghitung  $N - gain$  Ternormalisasi, melakukan uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji perbedaan (uji-t).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Perbedaan Motivasi Belajar yang diterapkan dengan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Model Konvensional.

Dari hasil uji coba hipotesis didapat bahwa  $sig \text{ hitung} = 0,000 < 0,005$  kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang digunakan guru, mendapat tanggapan positif karena kebanyakan siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Selain tertarik, para siswa juga bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* . menggunakan media dan juga model eksperimen yang dilakukan oleh siswa sendiri khususnya sub pokok materi rangka dan panca indra, setiap kelompok mampu untuk bekerja sama dan rasa ingin tahu begitu besar pada saat proses pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung memberi

motivasi siswa untuk belajar IPA sebab banyak siswa beranggapan pelajaran IPA itu sulit dan membosankan. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, pembelajaran IPA tidak dianggap sulit namun sebaliknya justru dianggap menyenangkan dan membuat siswa lebih memahami konsep pelajaran IPA.

Dengan demikian motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri setiap siswa untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku khususnya sewaktu belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw*. Hasil menunjukkan sig hitung  $0,000 < 0,05$  dan hal itu berarti terima  $H_a$  dan tolak  $H_o$ .

### Hasil Belajar Materi Mengenal Rangka dan Bagian Rangka (RPP 1)

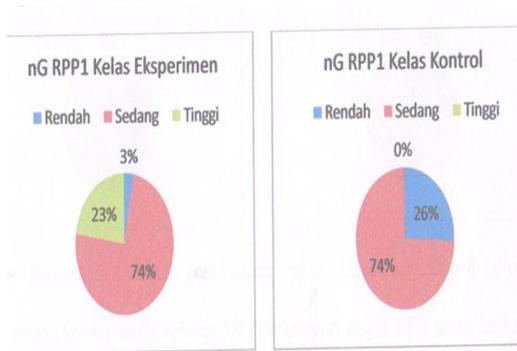


Diagram 1. Presentase n-Gain RPP 1 Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dari hasil analisis sig-hit =  $0,000 < 0,05$  untuk materi mengenal rangka manusia dan bagian rangka pada kelas eksperimen dengan rata-rata n-Gainnya 0,5 yang

termasuk dalam kategori sedang. Untuk kelas kelas kontrol rata-rata n-Gainnya 0,4 termasuk dalam kategori sedang. Meskipun kedua kelas (eksperimen dan kontrol) sama-sama memiliki kategori sedang, namun di kelas eksperimen hasil n-Gainnya lebih tinggi dibandingkan dengan n-Gain di kelas Kontrol. Hal ini membuat peneliti semakin percaya bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional karena siswa bekerja secara tim untuk memecahkan masalah melalui penyelidikan, menganalisis kemudian mempresentasikan hasil diskusi, sehingga membuat siswa lebih memahami dan mengerti apa yang dipelajari saat itu. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan model konvensional (ceramah), n-Gainnya lebih rendah karena ada beberapa siswa yang tidak memahami materi disebabkan adanya beberapa siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak memiliki motivasi belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar.

### Hasil Belajar Materi Mengetahui Rangka dan Memelihara Rangka (RPP 2)

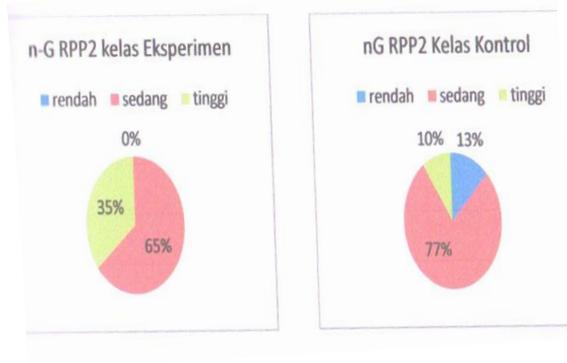


Diagram 2. Precentage n-Gain RPP 2 kelas eksperimen dan kontrol

Hasil analisis statistik pada materi mengenai rangka manusia dan memelihara rangka diperoleh sig hitung  $0,000 < 0,05$  dan hal itu berarti terdapat perbedaan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran konvensional.

Untuk materi mengenai rangka manusia dan memelihara rangka, pada kelas eksperimen rata-rata n-Gainnya 0,6 yang termasuk dalam kategori sedang, dan pada kelas kontrol rata-rata n-gainnya 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai n-Gainnya rata-rata masuk dalam kategori sedang, namun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih unggul bila dibandingkan penerapan pembelajaran tipe konvensional.

Pada RPP2 untuk kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, hasil n-Gainnya semakin meningkat jika dibandingkan dengan hasil n-gain RPP 1. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin termotivasi menerima pengetahuan dalam bentuk diskusi kelompok atau kerja kelompok seperti diterapkannya model pembelajaran tipe *jigsaw*. Pada RPP 1 terlihat ada siswa yang tidak suka dengan penerapan pembelajaran tipe *jigsaw*, perlahan-lahan mulai menerimanya sehingga terlihat nilai n-Gainnya pada RPP 2 semakin meningkat bila dibandingkan dengan n-gain RPP 1.

### Hasil Belajar materi Mengetahui Alat Idera dan Cara Kerja serta Kepekaan terhadap rangsangan Alat Indera (RPP 3)

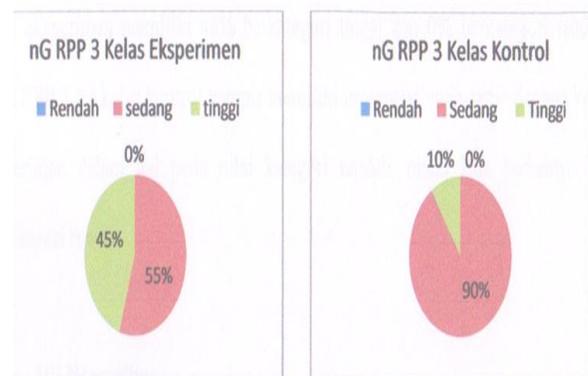


Diagram 3. Presentase n-Gain RPP 3 Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil analisis statistik pada materi mengenal alat indera manusia dan cara kerja serta kepekaan terhadap rangsangan alat indera diperoleh sig hitung  $0,000 < 0,05$  dan hal itu berarti terdapat perbedaan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan model pembelajaran konvensional.

Untuk materi mengenal alat indera manusia dan cara kerja serta kepekaan terhadap rangsangan alat indera, pada kelas eksperimen rata-rata n-gainnya 0,7 yang termasuk dalam kategori sedang. Untuk kelas kontrol rata-rata n-Gainnya 0,6 termasuk dalam kategori sedang. Dari RPP 3 terlihat jelas nilai rata-ratanya n-Gainnya, bahwa siswa dengan perlakuan khusus yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih tinggi nilai rata-rata n-gainnya, dibandingkan dengan siswa menggunakan pembelajaran tipe konvensional.

Pada RPP 3 hasil n-Gainnya semakin meningkat bila dibandingkan hasil n-Gainnya RPP1 dan RPP2. Kebanyakan siswa lebih senang jika pembelajaran menggunakan model kooperatif, mana kala dalam pembelajaran tersebut siswa dituntut bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah secara bersama. Jika ada siswa yang kesulitan mengerjakan soal maka siswa yang sudah mengetahuinya dapat membantu rekannya sehingga tidak heran kalau pada

RPP 3 n-gainnya semakin naik dibandingkan dengan RPP 1 dan RPP 2. Oleh karena itu peneliti merasa lebih yakin bahwa, jika pembelajaran diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### **Rata-Rata Hasil Belajar**

Dari keseluruhan hasil belajar mulai dari RPP1 sampai RPP3 diperoleh rata-rata hasil belajar 0,000 dimana sig hitung  $< 0,05$  dengan keputusan  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak dan itu berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan siswa yang diterapkan model pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil belajar ini dapat kita lihat pada rata-rata n-Gain mulai dari RPP1 sampai dengan RPP3. Disitu terlihat bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* n-Gain rata-ratanya 0,6 lebih tinggi dari pada hasil rata-rata n-Gain kelas kontrol hanya 0,5. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar untuk kelas yang diterapkan model pembelajaran tipe konvensional. Dari hasil penelitian ini terlihat dengan jelas bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II Yabansai-Jayapura dibandingkan dengan model konvensional. Keunggulan dari

penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* seperti penjelasan pada hasil n-gain RPP1-RPP3 adalah semua siswa dituntun untuk berinteraksi/berdiskusi secara bersama teman tanpa bekerja secara individu sehingga suatu permasalahan dalam diskusi kelompok dapat dipecahkan secara bersama-sama.

Dari hasil interpretasi statistik di atas terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang mendapat perlakuan khusus yakni diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan kelompok siswa yang tidak mendapat perlakuan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru menerapkan pembelajaran model yang sesuai dengan karakter materi maka hasil belajar siswa akan meningkatkan atau dengan kata lain dapat memberi efek positif dari perlakuan yang diterapkan yaitu pada kelas eksperimen, sedangkan hasil belajar lebih rendah karena ketidaksesuaian model pembelajaran yang diterapkan pada materi tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut maka sebenarnya guru memiliki peranan yang unik dan kompleks di dalam proses belajar mengajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### *Simpulan*

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV SDN

Inpres 6.88 Perumnas II yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan dibandingkan dengan model konvensional. Dalam hasil pengolahan data termasuk dalam kategori baik. Hasil perhitungan statistik terlihat bahwa sig hitung  $0,000 < 0,05$ .

2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan dibandingkan dengan model konvensional. Hasil perhitungan statistik menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 0,6 sedangkan kelas kontrol 0,5.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Inpres 6.88 Perumnas II yang hendak diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan dibandingkan dengan model konvensional. Berdasarkan hasil penelitian setiap RPP pada kelas eksperimen nilainya meningkat dibandingkan model konvensional.

## Saran

1. Peneliti hendaknya berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar kepada ssiwa dengan memilih model pembelajaran yang tepat.
2. Untuk peneliti selanjutnya, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran dimulai sebaiknya membentuk kelompok diskusi antara kelompok ahli dan kelompok asal agar tidak terlalu banyak menyita waktu. Selain dari itu dalam sebuah kelompok diskusi tidak baik kelompok diskusi tipe *jigsaw* melebihi dari 6 orang dan peneliti hendaknya mengenal secara lebih mendalam karakter siswa selama proses belajar mengajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat diujicoba pada bidang studi yang lainnya. .

Ihalauw,J.O.I,1985.*Bangunan.Teori*,Salatiga :UKSW.

Peraturan Pemerintah Nomor 19. *Tentanang Standar Pendidikan Nasional*

Soetjipto dan Rafli Kosasi,1994. *Profesi Keguruan*, Jakarta : DIRJEN DIKTI DEPDIKBUD.

Salvin. 2005. *An Introduction to Cooperative Learning Research*. London: Plenum Press.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005. *Tentang Guru Dan Dosen*.

Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2001. *Tentang Otonomi Khusus Bagi Provinsi Papua*.

Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan . 2004-2008. *Renstra dinas pendidikan kota jayapura*. Pemerintah Kota Jayapura. 2008
- Darmadi.H., 2013. *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Konsep Dasar dan Implementasi*. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Dinas Pendidikan . 2004-2008. *Renstra dinas pendidikan kota jayapura*. Pemerintah Kota Jayapura. 2008