

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan latihan yang berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara utuh.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) yang dimaksud dengan pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 3, 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, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan penjelasan Pasal 35 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, standar kompetensi lulusan dirumuskan sebagai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan tertentu.

Pendidikan juga memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa, sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan serta menjadi manusia yang berakhlak mulia dan berguna bagi bangsa dan negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Berdasarkan PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 6 ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah salah satunya yaitu kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan teknologi. Cakupan materinya dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran.

Saat ini meskipun sudah banyak metode dan model pembelajaran tetapi masih banyak tenaga pengajar dalam proses pembelajaran cenderung asal menyampaikan materi. Kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dimana siswa hanya duduk, mendengarkan, melihat, dan mencatat tanpa melibatkan siswa secara langsung. Pada pembelajaran IPA perlu diciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dan menimbulkan rasa ingin tahu pada siswa, serta terjadi suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa, maupun siswa dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian siswa akan lebih mudah memahami materi.

Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaann-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan

kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan (6) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Pembelajaran IPA seringkali mendapat kendala ketika diajarkan pada peserta didik di SDN Karang Pawitan II. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan nampak peserta didik pasif, antusias belajar rendah dan guru mendominasi kegiatan. Dari data hasil ulangan harian semester 1 tahun 2015/2016 khususnya materi rangka manusia terlihat bahwa dari 31 siswa, hanya 10 siswa atau 32,2% yang lulus dengan KKM 69. Sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM 21 siswa atau 67,7%. Perolehan hasil belajar siswa tersebut perlu mendapat perhatian dengan cara menerapkan model yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Banyak siswa yang tidak mencapai KKM disebabkan oleh kurangnya pemberian tugas, sehingga siswa hanya mendengar yang disampaikan oleh guru. Dan juga kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas selama pembelajaran sehingga menimbulkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, selain itu siswa kurang memiliki motivasi belajar dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik minat siswa untuk belajar sehingga siswa merasa cepat bosan. Bahkan ada beberapa siswa yang bergurau dengan temannya saat guru sedang menjelaskan materi. Kurangnya pemahaman siswa pada materi yang disampaikan, hal tersebut dikarenakan siswa tidak dihadapkan pada pembelajaran yang konkrit dan bersifat kontekstual serta kurangnya kemampuan siswa dalam berdiskusi.

Berdasarkan fakta dan data tersebut penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran terhadap materi rangka manusia, yaitu model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Menurut Sudjana (2008, h. 1) pengertian pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Sementara menurut Lie (1993, h. 73) bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Model kooperatif tipe *jigsaw* memiliki kelebihan atau keunggulan, yaitu:

- (1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- (2) Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah.
- (3) Dapat meningkatkan kemampuan sosial: mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif.
- (4) Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-

masing kelompok. (5) Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya. (6) Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman kelompok belajarnya. (7) Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok. (8) Materi yang diberikan kepada siswa dapat merata. (9) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dini Setyaningrum dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 73,95 dengan ketuntasan belajar klasikal 73,69%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 74,60% dengan kriteria tinggi, dan nilai performansi guru 85,21 (A). Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa 81,84 dengan ketuntasan belajar klasikal 78,95%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 81,47% dengan kriteria sangat tinggi, dan nilai performansi guru 92,86 (A). Hasil belajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terbukti dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa, serta performansi guru.

Pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* diperlukan adanya kerjasama antara guru dan peneliti, yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti. Proses dari PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di SDN Karang Pawitan II sehingga

dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan permasalahannya. Dengan demikian proses pembelajaran IPA di SDN Karang Pawitan II diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berupaya melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dalam Pembelajaran IPA Materi Rangka Manusia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”. (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Karang Pawitan II Kelas IV A Semester I Tahun Akademik 2016/2017 Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah dijelaskan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan, hal tersebut dikarenakan siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengaplikasikannya.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengelola kelas selama pembelajaran sehingga menimbulkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, hal tersebut dikarenakan guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat seperti menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw*.
3. Siswa kurang memiliki motivasi belajar, hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik minat siswa untuk belajar.

4. Beberapa siswa bergurau dengan temannya saat guru sedang menerangkan pelajaran, hal tersebut dikarenakan guru lebih mendominasi pembelajaran dan siswa hanya dituntut untuk mendengarkan saja.
5. Kurangnya pemahaman siswa pada materi yang disampaikan, hal tersebut dikarenakan siswa tidak dihadapkan pada pembelajaran yang konkrit dan bersifat kontekstual.
6. Kurangnya kemampuan siswa dalam berdiskusi dengan temannya, hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran siswa tidak pernah membentuk kelompok.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah utama dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPA materi rangka manusia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV A SDN Karang Pawitan II?”

2. Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah di atas masih terlalu luas sehingga belum jelas batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah dapat dirinci dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimana hasil belajar siswa pada materi rangka manusia sebelum menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw*?

- b) Bagaimana dokumen guru saat proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw pada materi rangka manusia?
- c) Bagaimana aktivitas guru saat proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw pada materi rangka manusia?
- d) Bagaimana respon siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan model rangka manusia pada materi rangka manusia?
- e) Bagaimana aktivitas siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw pada materi rangka manusia?
- f) Bagaimana hasil belajar siswa pada materi rangka manusia setelah menggunakan model kooperatif tipe jigsaw?

D. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya mengenai penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw*. Oleh karena itu, agar masalah terarah dan tidak meluas penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi IPA yang digunakan dalam penelitian ini adalah rangka manusia
2. Penelitian ini dilakukan di SDN Karang Pawitan II
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV A semester ganjil
4. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-September semester ganjil tahun ajaran 2016/2017
5. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*

6. Kemampuan pemahaman konsep yang diukur adalah hasil belajar aspek kognitif, proses belajar siswa yang diteliti adalah sikap siswa terhadap pembelajaran IPA

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada pembelajaran IPA materi rangka manusia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IV A SDN Karang Pawitan II.

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum di atas dalam penelitian ini terdapat beberapa tujuan khusus, yaitu:

- a) Untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IV A SDN Karang Pawitan II pada materi rangka manusia melalui model kooperatif tipe jigsaw.
- b) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Karang Pawitan II pada materi rangka manusia melalui model kooperatif tipe jigsaw.
- c) Untuk meningkatkan rencana pelaksanaan pembelajaran kelas IV A SDN Karang Pawitan II pada materi rangka manusia melalui model kooperatif tipe jigsaw.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk memberi sumbangan informasi dan masukan bagi pengembangan teori aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dalam materi rangka manusia agar siswa meningkatkan pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu model pembelajaran alternatif dalam pembelajaran IPA pada materi rangka manusia di kelas IV A.
- 2) Dapat memperluas dan memperkaya pemahaman guru tentang penerapan model kooperatif tipe jigsaw.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPA materi rangka manusia.
- 2) Dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami.

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan mampu menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPA materi rangka manusia.

- 2) Dapat memberikan sumbangan pada sekolah-sekolah dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Diharapkan memberikan pengalaman nyata bagi peneliti sehingga dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPA.
- 2) Dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penerapan model kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPA.

G. Kerangka Pemikiran

Hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai ketuntasan serta kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru mendominasi kegiatan pembelajaran dan faktor siswa yang belum bisa berperan aktif, antusiasme belajar siswa rendah. Untuk itu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi rangka manusia yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw.

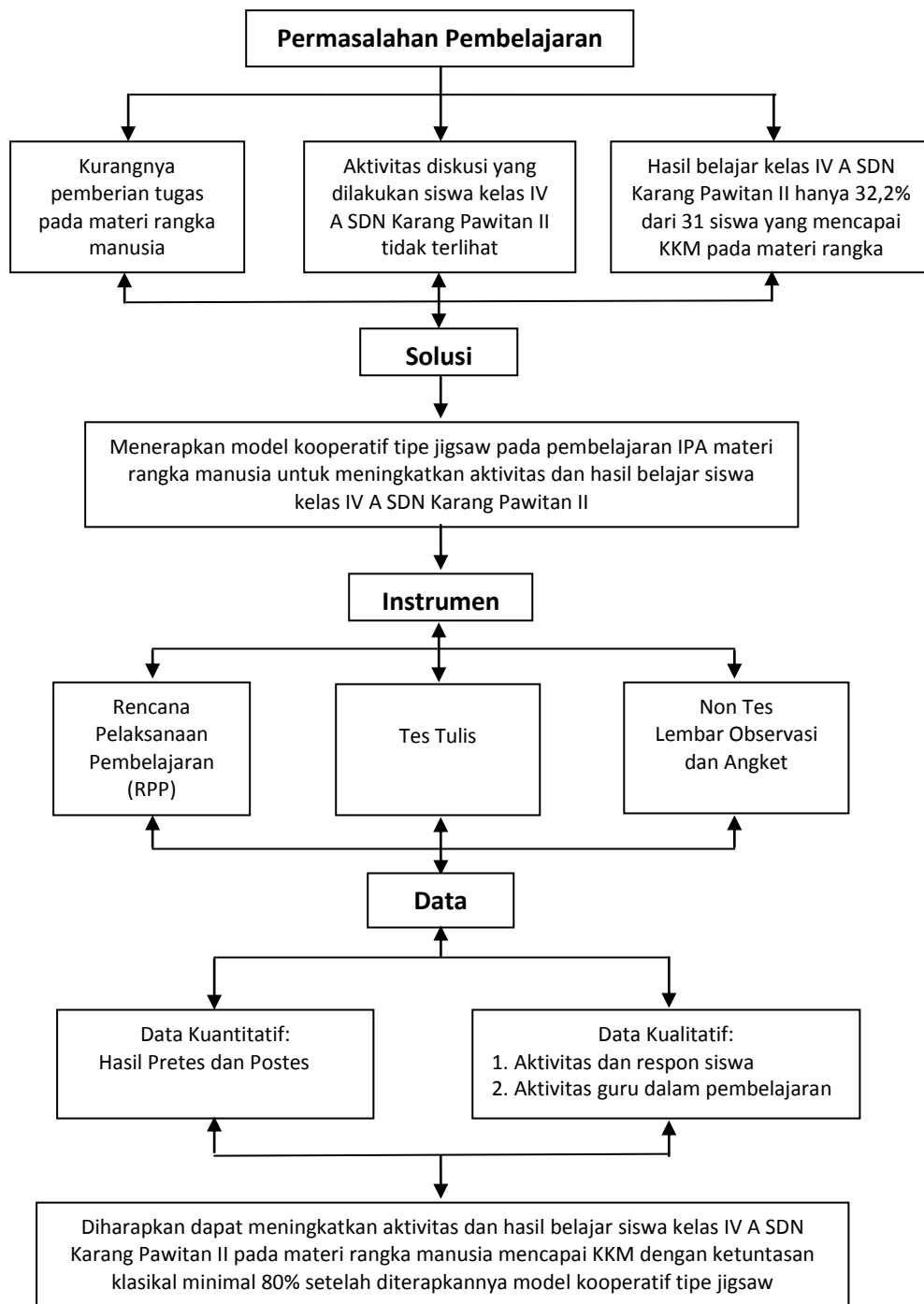
Kelebihan model kooperatif tipe jigsaw yaitu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain, siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi bertambah, menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam hubungan dengan belajar, dan

meningkatkan kerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Hasil penelitian Desi Irianti menyatakan bahwa model kooperatif tipe jigsaw mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal di kelas V SD Negeri Kebalen 03 Bekasi.

Hasil penelitian Nugrananda Janattaka dan Anik Ghufron menyatakan bahwa model kooperatif tipe jigsaw mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 1 Jimbung Klaten.

Berdasarkan uraian di atas bahwa dengan menerapkan model kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV A SDN Karang Pawitan II. Penerapan model pembelajaran dapat dilihat dari bagan berikut ini:



Bagan 1.1
Kerangka Pemikiran Penelitian Tindakan Kelas

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas, maka asumsi dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Model kooperatif tipe jigsaw menurut Agur Suprijono (2009, h. 89) adalah pembelajaran kooperatif dimana guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok lebih kecil. Jumlah kelompok tergantung pada konsep yang terdapat pada topik yang dipelajari. Jika satu kelas ada 40 siswa, maka setiap kelompok beranggotakan 10 orang. Keempat kelompok itu disebut kelompok asal, setelah kelompok asal terbentuk guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok. Berikutnya membentuk kelompok ahli, berikan kesempatan untuk berdiskusi setelah itu kembali pada kelompok asal dan menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok masing-masing.
- b) Model kooperatif tipe jigsaw menurut Yuzar dalam Isjoni (2010, h. 78), “siswa belajar dengan kelompok kecil yang terdiri 4 sampai 6 orang, heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Pembelajaran ini dimulai dengan pembelajaran bab atau pokok bahasan, sehingga setiap anggota kelompok memegang materi dengan topik yang berbeda-beda. Tiap siswa dari masing-masing kelompok yang memegang materi yang sama selanjutnya berkumpul dalam satu kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggungjawab untuk sebuah bab atau pokok bahasan. Setelah kelompok ahli selesai mempelajari satu topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan

materi keahliannya kepada teman-teman dalam satu kelompok dalam bentuk diskusi.”

- c) Model kooperatif tipe jigsaw menurut Lie dalam Rusman (2012, h. 218) merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dimana siswa belajar secara bekerja sama yang saling berketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

2. Hipotesis

Berdasarkan asumsi dan kerangka pemikiran sebagaimana telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Model kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPA materi rangka manusia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Karang Pawitan II”.

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini, maka ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan terlebih dahulu secara operasional, yaitu:

1. Model kooperatif merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Depdiknas, 2003, h. 5).
2. Model kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab

atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sudrajat, 2008, h. 1).

3. Pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan (Dimiyati dan Mudjiono, 2009, h. 7).
4. IPA adalah pengetahuan alam yang sistematis dan dirumuskan , yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi (H. W. Fowler).
5. Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas (Anton M. Mulyono, 2001, h. 26).
6. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2003, h. 3).

I. Struktur Organisasi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal
 - a) Halaman sampul
 - b) Halaman pengesahan
 - c) Halaman moto dan persembahan

- d) Halaman pernyataan keaslian skripsi
- e) Kata pengantar
- f) Ucapan terima kasih
- g) Abstrak
- h) Daftar isi
- i) Daftar tabel (jika diperlukan)
- j) Daftar gambar (jika diperlukan)
- k) Daftar lampiran (jika diperlukan)

2. Bagian Isi

- a) Bab I Pendahuluan:
 - 1) Latar belakang masalah
 - 2) Identifikasi masalah
 - 3) Rumusan masalah dan pertanyaan penelitian
 - 4) Batasan masalah
 - 5) Tujuan penelitian
 - 6) Manfaat penelitian
 - 7) Kerangka pemikiran
 - 8) Definisi operasional
 - 9) Struktur organisasi skripsi
- b) Bab II Kajian Teoritis:
 - 1) Kajian teori
 - (a) Model kooperatif
 - (b) Model kooperatif tipe *jigsaw*

- (c) Pembelajaran
 - (d) Konsep pembelajaran IPA
 - (e) Aktivitas
 - (f) Hasil belajar
- 2) Analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti
- (a) Keluasan dan kedalaman materi
 - (b) Karakteristik materi
 - (c) Bahan dan media
 - (d) Strategi pembelajaran
 - (e) Sistem evaluasi
- c) Bab III Metode Penelitian:
- 1) *Setting* penelitian (tempat penelitian)
 - 2) Subjek penelitian
 - 3) Metode penelitian
 - 4) Desain penelitian
 - 5) Tahapan pelaksanaan PTK
 - 6) Rancangan pengumpulan data
 - 7) Pengembangan instrument penelitian
 - 8) Rancangan analisis data
 - 9) Indikator keberhasilan (proses dan *output*)
- d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan:
- 1) Deskripsi hasil dan temuan penelitian
 - 2) Pembahasan penelitian

- e) Bab V Penutup:
 - 1) Simpulan
 - 2) Saran
- 3. Bagian Akhir
 - a) Daftar pustaka
 - b) Lampiran-lampiran
 - c) Daftar riwayat hidup