

# TESIS



**PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE JIGSAW BERBASIS KARAKTER  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA DI SD**

Oleh

**MUHAMMAD IMAM SUWIJI**

**NIM 201803100**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
TAHUN 2020**

PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE JIGSAW BERBASIS KARAKTER  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA DI SD

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- ❖ "Zaman keemasan hanya akan dinikmati oleh siapa yang tidak silau melihat emas"  
(G.K. Chesterton)
- ❖ "Diam adalah emas ketika Anda tidak bisa memikirkan jawaban yang baik "  
(Muhammad Ali)

### Persembahan

Dengan segala kerendahan hati, tesis ini kupersembahkan kepada

- ❖ Almamaterku tercinta, Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus.
- ❖ Kedua orang tuaku yang tidak pernah lelah memberikan doa serta restunya.
- ❖ Istriku tercinta, Amprih Anggraeni yang senantiasa dengan tulus mendampingi, mencurahkan kasih sayang, perhatian dan dukungan hingga selesainya tulisan ini.
- ❖ Kedua anakku tersayang Keisya Aulia Azzahra dan Muhammad Arsyah Ar Rasyid, yang menjadi semangat hidupku untuk mewujudkan impian.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh MUHAMMAD IMAM SUWIJI (NIM : 201803100) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2020  
Pembimbing I



**Dr. MURTONO, M.Pd.**  
NIDN. 0007126601

Kudus, Agustus 2020  
Pembimbing II



**Dr. SUAD, M.Pd.**  
NIDN. 0601085902

Mengetahui,  
Program Studi Pendidikan Dasar  
Ketua,



**Dr. SRI UTAMINGSIH, M.Pd.**  
NIDN. 0607036901



## LEMBAR PENGESAHAN

Tesis oleh MUHAMMAD IMAM SUWLJI (NIM 201803100) ini telah dipertahankan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar

Kudus, 1 September 2020  
Tim Penguji

  
Dr. Martono, M.Pd  
NIDN. 0007126601


, Ketua/anggota

  
Dr. Suad, M.Pd  
NIDN. 0601085902

, ~~Ketua~~/anggota

  
Dr. Erik Aditia Ismaya, M.A  
NIDN. 0623038604

, ~~Ketua~~/anggota

  
Dr. Santoso, M.Pd  
NIDN. 0629086201

, ~~Ketua~~/anggota



Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,

  
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIDN. 0019126201

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* hanya karena limpahan karunia dan rahmat-Nya tesis ini terselesaikan. Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Magister pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muria Kudus, dengan judul “ **Pengembangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Pemahaman IPA di SD**”.

Penelitian ini diangkat sebagai upaya untuk merealisasikan pembelajaran IPA yaitu pembelajaran model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter. Melalui pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar serta membentuk karakter bersahabat dan peduli sosial. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Suparno, SH., M.Hum. Rektor Universitas Muria Kudus
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Dasar
4. Dr. Murtono, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan.
5. Dr. Suad, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan serta motivasi
6. Dr. Erik Aditya Ismaya, M.Pd selaku ahli materi dalam penyusunan tesis ini.
7. Yuni Ratnasari, S.Si., M.Pd selaku ahli media dalam penyusunan tesis ini.
8. Seluruh dosen Program studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus
9. Kepala SD segugus Budi Luhur yang memberikan ijin penelitian di kelas V.
10. Seluruh guru kelas V Gugus Budi Luhur beserta siswa kelas V
11. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan moril dan sprituil.

12. Istri dan kedua buah hati tercinta yang selalu mendukung dan membantu penyelesaian penelitian tesis ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.



## ABSTRAK

Muhammad Imam Suwiji, 2020. Pengembangan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Pemahaman IPA di SD. Tesis. Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing I: Dr. Murtono, M.Pd, Pembimbing II: Dr. Suad. M.Pd

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menjelaskan model faktual *cooperative learning* tipe jigsaw di SD, (2) Menjelaskan desain model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD, (3) Menjelaskan model hipotetik *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD setelah melalui uji validasi, (4) Menjelaskan model final *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD setelah melalui uji terbatas.

Protipe penelitian ini menggunakan metode *research and development*. Penelitian berorientasi pada pengembangan model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter untuk meningkatkan pemahaman IPA siswa SD materi tema 5 subtema 2. Ujicoba dilaksanakan di SD Negeri Candisari 1, SD Negeri Candisari 2 dan SD Negeri Karangsono 3 sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas control dilaksanakan di SD Negeri Karangsono 1, SD Negeri Karangsono 2 dan SD Negeri Kembangarum 4. Data diperoleh melalui pengamatan, kuesioner, tes dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.0. keefektifan model *cooperative learning* tipe Jigsaw berbasis karakter dianalisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0.05. Prototipe yang dikembangkan berupa model *cooperative learning* tipe Jigsaw berbasis karakter terbukti valid karena di atas tolok ukur.

Penggunaan model pembelajaran efektif membangun sikap bersahabat dan peduli social serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA. Hal tersebut terbukti dari peningkatan hasil belajar serta perubahan sikap siswa. Rerata persentase hasil *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol relatif hampir sama, yakni 29,43 pada kelas eksperimen dan 28,35 pada kelas kontrol. Setelah dikenai intervensi, rerata hasil *posttest* kelas eksperimen naik sebesar 8,06, sedangkan pada kelas control naik sebesar 8,03. Hasil uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,538$  dengan taraf signifikansi  $0,012 < \alpha = 0,05$ . Persentase respon positif yang diberikan oleh siswa dan guru masing-masing yakni 97,8% dan 95,3%. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen mencapai 77%, sedangkan kelas control mencapai 63%.

Kata Kunci : *cooperative learning*, karakter, bersahabat dan peduli sosial



## ABSTRACT

*Muhammad Imam Suwiji, 2020. Development of Character-Based Jigsaw Cooperative Learning Model to Improve Natural Science Understanding in Elementary Schools. Thesis. Master of Basic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisor I: Dr. Murtono, M.Pd, Advisor II: Dr. Suad. M.Pd*

The objectives of this study were (1) Explaining the factual *cooperative learning* model of the type of jigsaw in elementary school, (2) Explaining the design of the character-based *cooperative learning* model that can improve understanding of science in elementary school, (3) Explaining the hypothetical model of character-based cooperative learning. understanding of science in elementary school after going through the validation test, (4) Explaining the final model of character-based *cooperative learning* type jigsaw can improve understanding of science in elementary school after going through a limited test.

This research prototype uses research and development method. This research is oriented towards the development of a character-based jigsaw-type *cooperative learning* model to improve elementary students' understanding of science subject matter 5 sub-themes 2. Trials were carried out at SD Negeri Candisari 1, SD Negeri Candisari 2 and SD Negeri Karangsono 3 as experimental classes. While the control class was carried out at SD Negeri Karangsono 1, SD Negeri Karangsono 2 and SD Negeri Kembangarum 4. Data were obtained through observation, questionnaires, tests and interviews. Data were analyzed using the SPSS 23.0 application. The effectiveness of the character-based Jigsaw *cooperative learning* model was analyzed through the t test with a significance level of 0.05. The prototype developed in the form of a character-based *cooperative learning* model is proven valid because it is above the benchmark.

The use of effective learning models builds friendly and socially caring attitudes and increases students' understanding of the science concept. This is evident from the increase in learning outcomes and changes in student attitudes. The mean percentage of posttest results in the experimental class and control class is relatively similar, namely 29.43 in the experimental class and 28.35 in the control class. After being subjected to intervention, the mean posttest results for the experimental class increased by 8.06, while for the control class increased by 8.03. The results of the t test obtained  $t_{count} = 2.538$  with a significance level of  $0.012 < \alpha = 0.05$ . The percentage of positive responses given by students and teachers was 97.8% and 95.3%, respectively. The learning activity of the experimental class students reached 77%, while the control class reached 63%.

**Keywords:** cooperative learning, character, friendly and social care

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	
HALAMAN JUDUL .....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak .....	vii
Abstract .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Cakupan Masalah .....	4
1.4. Rumusan Masalah .....	4
1.5. Tujuan Penelitian .....	5
1.6. Manfaat Peneliian .....	5
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Kajian Pustaka .....	7
2.1.1. Model <i>Cooperative Learning</i> .....	7
2.1.2. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw.....	11
2.1.3. Pendidikan Karakter Bangsa .....	16
2.1.4. Hasil Belajar .....	20
2.1.5. Hakikat IPA dan Pengajarannya .....	20
2.2. Kajian Penelitian Sebelumnya .....	21
2.3. Kerangka berpikir .....	22
2.4. Hipotesis .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	25
3.2 Prosedur Penelitian .....	27
3.3 Sumber Data dan Jenis Data .....	30
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5. Instrumen Penelitian .....	32
3.6. Uji Keabsahan Data.....	32
3.7. Kriteria Keberhasilan Pengembangan .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	36
4.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Berbasis Karakter .....	36
4.1.2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Berbasis Karakter .....	37

4.1.3. Desain Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Berbasis Karakter .....	37
4.1.4. Hasil Validasi Ahli .....	40
4.1.5. Revisi yang Dilakukan .....	41
4.1.6. Keefektifan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Berbasis Karakter.....	42
4.1.7. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw Berbasis Karakter	46
4.2. Pembahasan .....	47
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	57
5.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	58
5.3 Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN- LAMPIRAN .....	64

