

TESIS



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL
JIGSAW BERBASIS BUDAYA SEKOLAH PADA SISWA KELAS V
TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA**

Oleh

Ningrum Dwi Jayanti

NIM.201703019

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL
JIGSAW BERBASIS BUDAYA SEKOLAH PADA SISWA KELAS V
TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA**

TESIS

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

**Oleh
Ningrum Dwi Jayanti
201703019**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh Ningrum Dwi Jayanti (NIM 201703019) ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal November 2021.

Kudus, November 2021

Dewan Penguji




Dr. Drs. Achmad Hilal Madjidi, M. Pd. Ketua
NIDN.0603076101



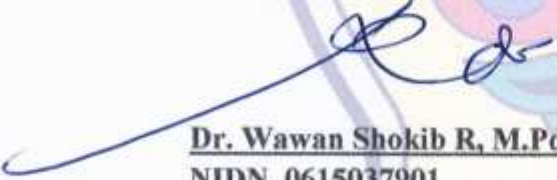
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607030901

Sekretaris



Dr. Santoso, M.Pd
NIDN. 0629086201

Anggota



Dr. Wawan Shokib R, M.Pd
NIDN. 0615037901

Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



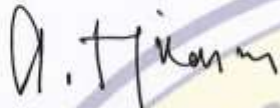
Dr. Sucipto, M. Pd. Kons
NIDN. 0629086302

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Ningrum Dwi Jayanti (NIM.201703019) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, November 2021

Pembimbing I



Dr. Drs. Achmad Hilal Madjidi, M. Pd.
NIDN.0603076101

Kudus, November 2021

Pembimbing II



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN.0607036901

Mengetahui
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN.0607036901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tanpa terus menerus tumbuh dan berkembang, kata-kata seperti kemajuan, prestasi, dan sukses tak punya arti apa-apa”. (Benyamin Franklin)

“Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah”. (Confusius)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”. (Q.S Al-Insyirah: 6-7)

PERSEMBAHAN

Tesis ini bukanlah bukti atas puncak prestasiku, bukan pula bukti atas puncak keberhasilanku, melainkan salah satu pencapaian dari ribuan titik harapan baik yang insya Allah akan ditakdirkan untukku, maka dengan kerendahan hati tesis ini aku persembahkan bagimu :

1. Orang tuaku tercinta (Bpk. Tasmin dan Ibu Endang) yang senantiasa memberikan restu pada setiap langkahku, selalu memberi kasih sayang dan dukungan yang tulus kepadaku;
2. Suamiku Tersayang (BRIPTU Teguh Purwanto, S.H) yang selalu memberi semangat dan dukungannya;
3. Anak pertamaku yang tersayang (Akbar Abyputra Purwanto) yang selalu menjadi penyemangatku;
4. Dosen pembimbing (Dr. Hilal M, M. Pd. dan Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.) yang memberi arahan, bimbingan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Sahabat-sahabatku semuanya.
6. Teman-teman kuliah Magister Pendidikan Dasar satu angkatan yang telah memberikan kenangan penuh canda tawa.
7. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyelesaian tesis ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Jayanti, Ningrum Dwi. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Kudus*. Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (1) Dr. Hilal M, M.Pd., (2) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

Kata kunci: Pengembangan, Model Pembelajaran *Jigsaw*, Budaya Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis Budaya Sekolah pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Kudus, serta menguji keefektifan penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita. Pengembangan perangkat pembelajaran difokuskan pada Model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi masal. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Penelitian ini dilaksanakan di lima Sekolah Dasar di kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus di kelas V tahun pelajaran 2019/2020.

Pengembangan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis Budaya Sekolah menghasilkan beberapa komponen di antaranya: 1) sintak model pembelajaran *Jigsaw* berbasis Budaya Sekolah; 2) sistem sosial; 3) Prinsip reaksi; 4) Sistem pendukung; 5) dampak instruksional dan dampak pengiring. Hasil analisis data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model pembelajaran berdasarkan masalah pada kelas V tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita adalah baik ditinjau dari valid, praktis dan efektif. Adanya Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebesar 0,40% dengan kriteria sedang. Uji efektivitas pada pengembangan ini menggunakan *pretest-posttest* dengan hasil perangkat pembelajaran dikatakan efektif.

ABSTRACT

Jayanti, Ningrum Dwi. 2019. *Development of School Culture-Based Jigsaw Learning Model for Grade V Elementary School students in Kudus. Master of Basic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Muria Kudus. Advisor (1) Dr. Hilal M, M.Pd., (2) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd*

Keywords: Development, Jigsaw Learning Model, School Culture

This study aims to develop a school culture-based Jigsaw learning model for fifth grade elementary school students in Kudus, as well as to test the effectiveness of implementing a school culture-based Jigsaw learning model in fifth grade on theme 8 “Our Friends Environment. The development of learning tools is focused on the Jigsaw learning model based on school culture.

This type of research uses research and development (R&D) methods. The product development steps are as follows: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) product trial; (7) product revision; (8) trial use; (9) product revision; (10) mass production. Data collection in this study was carried out by observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. This research was carried out in five elementary schools in the Kaliwungu sub-district, Kudus Regency in class V in the 2019/2020 school year.

The development of the Jigsaw learning model based on School Culture produces several components including: 1) the syntax of the Jigsaw learning model based on School Culture; 2) social system; 3) Reaction principle; 4) Support system; 5) instructional impact and accompaniment impact. The results of the data analysis that have been obtained show that the learning tools developed with the problem-based learning model in class V theme 8 “Our Friends Environment is good in terms of valid, practical and effective. There is an increase in student learning outcomes using learning tools developed by 0.40% with moderate criteria. Test the effectiveness of this development using a pretest-posttest with the results of the learning device is said to be effective.

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LOGO	ii
HALAMAN DEPAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Cakupan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Kegunaan Teoritik	8
1.6.2 Kegunaan Praktis	8
1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
1.7.1 Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> berbasis Budaya Sekolah	10
1.7.2 Panduan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> berbasis Budaya Sekolah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Model Pembelajaran	13
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	14
2.1.1.2 Sintak Model <i>Jigsaw</i>	16
2.1.2 Pengertian Budaya Sekolah	17
2.1.3 Prinsip Pengembangan Budaya Sekolah	19
2.1.3.1 Implementasi Budaya Sekolah	22
2.1.4 Rancangan Implementasi Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> berbasis Budaya Sekolah	23
2.2 Penelitian Yang Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	27
2.4 Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.1.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Prosedur Penelitian	31
3.2.1 Potensi Masalah	32
3.2.2 Pengumpulan Data	32
3.2.3 Desain Produk	33
3.2.4 Validasi Desain	33
3.2.5 Revisi Desain	34
3.2.6 Uji Coba Awal	34

3.2.7 Revisi Produk	35
3.3 Sumber dan Jenis Data Penelitian	35
3.4 Tekhnik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Metode Observasi.....	36
3.4.2 Metode Wawancara.....	37
3.4.3 Metode Tes.....	38
3.4.4 Metode Dokumentasi	38
3.4.5 Metode Angket.....	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.6 Tekhnik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	48
4.2 Pengembangan Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah ..	45
4.3 Validasi Modal Pembelajaran jigsaw Berbasis Budaya Sekolah pada Siswa Kelas V Tema 8 lingkungan Sahabat Kita	60
4.4 Hasil Uji Coba Produk	64
4.5 Pembahasan	70
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Perbedaan <i>Jigsaw</i> dengan Model <i>Jigsaw</i> berbasis Budaya Sekolah.....	57
Gambar 4.2 Gambaran Desain Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> Berbasis Budaya Sekolah	59



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pernyataan Angket Respon Siswa	41
Tabel 3.2	Pernyataan Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3.3	Instrumen Penelitian	43
Tabel 3.4	Rambu-rambu pencapaian pembelajaran pada siswa	44
Tabel 3.5	Rambu-rambu hasil analisis aktivitas dan psikomotor belajar siswa.....	45
Tabel 3.6	Rambu-rambu kelayakan produk.....	46
Tabel 4.1	Nama SD Penelitian.....	48
Tabel 4.2	Hasil Observasi guru dan siswa terhadap Sintak model <i>Jigsaw</i> di Lima SD penelitian	49
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kebutuhan Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> berbasis budaya sekolah terhadap Guru.....	50
Tabel 4.4	Rekap Observasi Kebutuhan Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> berbasis budaya sekolah terhadap Guru.....	51
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kebutuhan Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> berbasis budaya sekolah terhadap Peserta Didik	51
Tabel 4.6	Rekap Observasi Kebutuhan Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> berbasis budaya sekolah terhadap Peserta didik di Masing-masing gugus di Kecamatan Kaliwungu	52
Tabel 4.7	Hasil Wawancara Terhadap Peserta Didik Kebutuhan Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> Berbasis Budaya Sekolah.....	52
Tabel 4.8	Hasil Wawancara terhadap Guru Kebutuhan Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> Berbasis Budaya Sekolah	54
Tabel 4.9	Daftar nama validator ahli	61
Tabel 4.10	Hasil validasi pakar/ahli (peneliti, 2021)	61
Tabel 4.11	Hasil Validasi Buku Panduan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> Berbasis Budaya Sekolah.....	63
Tabel 4.12	Hasil Belajar Siswa <i>Pretest dan Posttest</i>	65
Tabel 4.13	<i>Paired Samples Test</i>	66
Tabel 4.14	Kriteria presentase respon siswa dan guru.....	67
Tabel 4.15	Respon siswa terhadap progam pendidikan karakter.....	68
Tabel 4.16	Respon Guru terhadap pendidikan Karakter berbasis Gebyar Budaya dan kearifan lokal	68
Tabel 4.17	Hasil Observasi Karakter Siswa Progam Pengembangan Model <i>Jigsaw</i> Berbasis Budaya Sekolah	69