

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang di peroleh pada siklus I dan siklus II yang sudah dilaksanakan, bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw berbantuan media permainan *spinning wheel* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kelas IV SDN 99/III Sungai pegeh kabupaten kerinci dilihat dari peningkatan dari siklus I ke siklus II, Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil Minat belajar Kelas IV di SDN 99/III Sungai pegeh Kabupaten kerinci dapat meningkat. Persentase rata-rata minat siswa terhadap pelajaran IPA pada siklus I yaitu 58% Meningkat menjadi 86% pada siklus II.
2. Hasil belajar siswa kelas IV di SDN 99/III Sungai pegeh kabupaten kerinci dapat meningkat dengan menggunakan model kooperatif Tipe Jigsaw pada siklus I rata-rata sebesar 70,2% meningkat menjadi 80,2% pada siklus II.
3. Observasi aktivitas guru kelas IV SDN 99/III Sungai Pegeh kabupaten kerinci dapat meningkat menggunakan model Kooperatif Tipe Jigsaw pada siklus I rata-rata sebesar 65,60 % meningkat pada siklus II yaitu sebesar 87 %.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru SD khususnya guru kelas IV dapat menggunakan model *Cooperative* Tipe Jigsaw Berbantuan media permainan *spinning wheel* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.
3. Peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan model *Cooperative* Tipe Jigsaw Berbantuan Media Permainan *spinning wheel* ada variabel yang lain agar lebih efektif lagi dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana,Komang.Surya & Yudaparmita, Gusty.N (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- Al Fuad,Zaki. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Arfani,Laili.(2018). Mengurai hakikat pendidikan,belajar dan pembelajaran. pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 11(2),82-97.
- Arikunto,Suharsimi.(2020). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asriningtyas,Anastasia.N., Kristin, F., & Anugraheni,I. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(1), 23-32.
- Astuti, Lin.Suciani. (2017). Penguasaan konsep IPA ditinjau dari konsep diri dan minat belajar siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*.7(1),40-48.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish
- Chairina, ina (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran tematik.
- Doyama, Septi. C (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Linktree.Tesis. Tidak diterbitkan. Padang:UBH
- Faizah, Silviana. Nur. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. At-Thullab: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2), 175-185.

- Friantini, R. N & Winata,R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 4(1), 6-11.
- Gasong, Dina. (2018). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta:Deepublish.
- Gumilar, Eko.Bayu. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PEDAGOGY*. 16(1): 129-145.
- Imanuel,Sairo Awang. (2015). kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *Kesulitan Belajar*. 6(2),108-122.
- Inayah, Nailly & Prayogo, S. M. (2023). Penerapan media permainan spin roda berputar meningkatkan hasil belajar IPA. *Indonesian Journal of science learning*. 4(1),12-19
- Isjoni.(2019). cooperative learning. Bandung:Alfabeta.
- Kurnianingsih, M. F., & Amelia, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran spinning wheel materi perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPA di kelas III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 125-131.
- Kiptiyah, M.,Fatih M & Alfi, M . Pengembangan Media Permainan Spinning the wheel Berbasis Kooperatif Tipe Jigsaw materi alat dan sistem pernapasan. *Elementary school*. 10(2),229-241
- Lestari, Karunia.Eka & Mokhammad, Ridwan.Yudhanegara. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Meri, veronica.,sugiyono & Budiman, T. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. Tesis. Tidak diterbitkan. Pontianak : UNTAN
- Nasution, Eva. Tarina. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Kelas Iv Sd Negeri Suak Timah. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1), 33-45.

- Nurrita, Tenni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis peran media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar ipa smp. *JPPIPAI: Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Indonesia*, 1(2),7-12.
- Pujiono, P. (2019).Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 1 Tameng. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*. 3(4),1066-1074.
- Rahman, Sunnarti. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 2(8),203-302
- Safira,Cherly.A., Setyawan, Agung., & Citrawati, Tyasmiani. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*. 1(1),388-395.
- Samatowa,Usman (2018). Pembelajaran ipa di sekolah dasar. jakarta:indeks
- Setiawan,andi (2017). Belajar dan pembelajaran. ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia
- Siregar, Koiruddun. Saleh.(2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Kelas V SD Negeri 101114 Aek Badak Jae. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. 2(3), 128-133.
- Sugiyono.(2014). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sutianah, Cucu. (2021). Belajar dan pembelajaran. Pasuran :Qiara Media.

- Sutikno, m sobry (2019). Metode dan model-model Pembelajaran. lompok: Holistica
- Thabroni,gamal.2022. Model pembelajaran jigsaw:cooperative learning yang inovatif. Di peroleh dari https://serupa.id/model-pembelajaran-jigsaw/#google_vignette
- Utami, Tri. Hapsari. (2010). Indikator dan tujuan pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. diperoleh dari https://www.researchgate.net/publication/281288294_indikator_dan_tujuan_pembelajaran_dalam_rencana_pelaksanaan_pembelajaran.
- Wahyuni, R. A. (2020, November). Meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran predict, discuss, explain, observer In. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. 2(1),477-486
- Wedi,Ni yoman.(2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv SD. journal of Education Action Research. 6(4),533-588.
- Yandi, Andri., Nathania, A., Syaza,Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara. 1(1), 13-24
- Yestiani, Dea. Kiki., & Zahwa, Nabila. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. Fondatia. 4(1), 41-47.
- Yulianti, H., Iwan, C., & Millah, S. (2018). Penerapan metode giving question and getting answer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. 6(2), 197-216.