

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS
IV DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN
MEDIA PERMAINAN *SPINNING WHEEL*
DI SDN 55 AIR PACAH**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh

MESI GUSLI

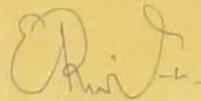
NPM: 2110013411131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Mesi Gusli
NPM : 2110013411131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul Skripsi : Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV
Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Jigsaw Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* Di
SDN 55 Air Pacah

Disetujui untuk diujikan oleh:
Pembimbing



Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M.Pd.

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yety Morelent, M.Hum.

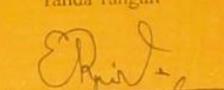
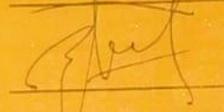
Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Kamis tanggal Dua Puluh Delapan bulan Agustus tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima bagi:

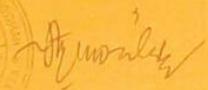
Nama : Mesi Gusli
NPM : 2110013411131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul Skripsi : Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* Di SDN 55 Air Pacah

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Erwinsyah Satria, S.T.,M.Si.,M.Pd	
2. Dr. Enjoni,SP.,MP	
3. Dr. Daswarman, S.T.,M.Pd	

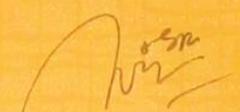
Mengetahui,

Dekan FKIP




Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dr. Wirnita Esku, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mesi Gusli
NPM : 2110013411131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul Skripsi : Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* Di SDN 55 Air Pacah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Koomperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* Di SDN 55 Air Pacah " adalah benar hasil karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 19 September 2025



Mesi Gusli

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS
IV DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN
MEDIA PERMAINAN *SPINNING WHEEL*
DI SDN 55 AIR PACAH**

Mesi Gusli¹, Erwinsyah Satria¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: mesigusli08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* Di Kelas IV SDN 55 Air Pacah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dimana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilanjutkan dengan tes di akhir siklus. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi minat siswa dan lembar tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian persentase aktivitas guru pada siklus I 67,5% meningkat pada siklus II 90% dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan minat belajar siswa dari siklus I 71% menjadi 88% di siklus II. Di mana rata-rata hasil tes hasil belajar di siklus I 65,25 dengan ketuntasan 55% meningkat 80,48 dengan ketuntasan 85% di siklus II. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan minat dan hasil belajar siswa di SDN 55 Air Pacah dan disarankan agar guru menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media permainan *spinning wheel* dalam pembelajaran.

Kata kunci: Minat, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Kooperatif Tipe *Jigsaw*, Media *Spinning Wheel*, Ilmu Pengetahuan Alam.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah S wt yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa IV dengan Menggunakan Model Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* di SDN 55 Air Pacah”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Erwinsyah Satria S.T., M.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Enjoni, S.P., M.P. dan Dr. Daswarman, S.T., M.Pd. selaku penguji yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk kesempurnaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang sudah memberikan izin penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Rismiati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 55 Air Pacah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik, dan Asnelly Sjam, S.Pd. selaku Guru Kelas IV.B SDN 55 Air Pacah yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
6. Kepada alm ayahanda, (Uli Wardi), dan ibu saya, (Gustiah), terima kasih atas cinta, kasih sayang, doa, serta segala pengorbanan yang telah diberikan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk penghargaan dan rasa terima kasih yang mendalam.
7. Kepada saudara kandung saya, (Zedri Wardi), (Yuki Maizarli), dan (Surtia Gusli), terima kasih atas kasih sayang, nasihat, dukungan, serta peran dan kehadiran yang begitu berarti dalam hidup saya.
8. Kepada (Oktavia Eka Saputri), (Fitri Suriani), dan (Puja Yefra Tilova), terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan segala kebaikan yang telah menjadi tempat berlabuh selama di perantauan.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Agustus 2025



Mesi Gusli
NPM: 2110013411131

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori	9
1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	9
2. Pembelajaran IPA	13
3. Model Pembelajaran <i>Cooperative Tipe Jigsaw</i>	14
4. Media Permainan <i>Spinning Wheel</i>	18
5. Minat Belajar	21
6. Hasil Belajar	24
B. Penelitian yang Relevan	29

C. Kerangka Konseptual	30
------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. <i>Setting</i> Penelitian	33
1. Lokasi Penelitian	33
2. Subjek Penelitian	33
3. Waktu Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	33
1. Perencanaan.....	35
2. Pelaksanaan tindakan	35
3. Pengamatan	36
4. Refleksi	37
D. Indikator Keberhasilan	37
E. Instrumen Penelitian	38
1. Lembar Observasi Guru	38
2. Lembar Observasi Siswa	38
F. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Tes	39
G. Teknik Analisis Data	39
1. Data Aktivitas Guru	39
2. Data Aktivitas Siswa	40
3. Tes Hasil Belajar	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
1. Deskripsi Data	43
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	43
a. Siklus 1	43
1) Perencanaan	43
2) Pelaksanaan	44

3) Pengamatan	50
4) Refleksi	53
b. Siklus II	54
1) Perencanaan	54
2) Pelaksanaan	55
3) Pengamatan	62
4) Refleksi	64
B. Pembahasan	65
1. Aktifitas Guru	66
2. Minat Belajar	67
3. Hasil Belajar	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR RUJUKAN	73
LAMPIRAN	78



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 55 Air Pacah	4
2. Presentase dan Keterangan Data Hasil Observasi Guru	40
3. Presentase dan Keterangan Data Hasil Observasi Siswa	40
4. Nama-nama Kelompok Asal	46
5. Nama-nama Kelompok Ahli	46
6. Nama-nama Kelompok Anggota Kelompok	49
7. Nama-nama Kelompok Ahli	49
8. Hasil Observasi Aktifitas Guru dalam Pembelajaran IPA	51
9. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa	52
10. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	52
11. Nama-nama Kelompok Asal	57
12. Nama-nama Kelompok Ahli	58
13. Nama-nama Kelompok Asal	60
14. Nama-nama Kelompok Ahli	61
15. Hasil obsevasi aktivitas guru dalam pembelajaran IPA	63
16. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa	63
17. Hasil Belajar Peserta Didik Sklus II	64
18. Persentase Pengamatan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru Siklus I dan Siklus II	66
19. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	67
20. Rekap Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Pembelajaran <i>Spinning Eheel</i>	19
2. Kerangka Konseptual	31
3. Alur Penelitian	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Sumatif Mata Pelajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV B .	79
II. Modul Ajar Pertemuan I Siklus I	80
III. LKPD Siklus I Pertemuan I	87
IV. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	88
V. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I	92
VI. Modul Ajar Pertemuan II Siklus I	94
VII. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I Pertemuan II	102
VIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II	103
IX. Lembar Observasi Minat Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model <i>Tipe Jigsaw</i> Berbantuan Media Permainan <i>Spinning Wheel</i> Di SD N 55 Air Pacah	107
X. Kisi Kisi Soal Tes Akhir Siklus I.....	114
XI. Modul Ajar Pertemuan I Siklus II	121
XII. Lkpd Siklus II Pertemuan I	127
XIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I	128
XIV. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II	132
XV. Modul Ajar Pertemuan II Siklus II	134
XVI. LKPD Siklus II Pertemuan II	140
XVII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	141
XVIII. Lembar Observasi Minat Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model <i>Tipe Jigsaw</i> Berbantuan Media Permainan <i>Spinning Wheel</i> Di SD N 55 Air Pacah	145
XIX. Kisi Kisi Soal Tes Akhir Siklus II	152
XX. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Siklus I	159
XXI. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Siklus II	160
XXII. Dokumentasi	161
XXIII. Surat Izin Penelitian	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Definisi pendidikan menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berperan penting dalam peningkatan dan mengembangkan kelebihan dari seseorang dilihat dari berbagai macam aspek, untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas dari seseorang dapat dilakukan dengan diberikan nya pembelajaran IPA disekolah, dimana pembelajaran IPA memungkinkan sebagai salah satu langkah dalam penyusunan pemikiran yang jelas, tepat dan teliti, (Gumilar, 2023:130-131).

Untuk mencapai kompetensi dalam suatu satuan pendidikan dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sidiknas,2003:2). Proses interkasi pembelajaran ini melibatkan guru sebagai penyampai pesan sedangkan pendidik sebagai penerima, maksud pesan dalam proses ini berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap pada pencapaian kompetesni tertentu, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipahami kompetensinya di tingkat sekolah

dasar. Mata pelajaran IPA merupakan cabang ilmu yang ingin mencari jawaban atas fenomena-fenomena yang terjadi di alam, (Imanuel, 2015:109).

Penyebab kesulitan belajar IPA peserta didik Sekolah Dasar menurut Imanuel (2015:110) adalah terlalu banyak istilah asing, materi yang terlalalu banyak, sehingga siswa tidak mau menghafal materi, terbatasnya media dalam pembelajaran, peserta didik susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang lebih medominasi pembelajaran, guru yang belum menguasai materi, dan materi terlalu berulang-ulang.

Pembelajaran IPA bermakna bisa mambuat siswa aktif dalam pemahaman suatu ide dan mampu menerapkan ilmunya pada kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu guru sangat berpengaruh dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Dalam penyajian materi guru harus mampu menguasai sebuah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Pada kenyataannya dalam pelaksanaan pembelajaran IPA banyak pembelajaran yang dilakukan secara konvensional dimana pembelajaran berpusat pada guru dan tanpa melibatkan siswa secara langsung yang dapat mengakibatkan tidak aktif dalam pembelajaran, (Safira dkk, 2020:389).

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru berpengaruh terhadap tercapaian pembelajaran IPA di sekolah dasar. Guru harus bisa dapat menyampaikan materi semenarik mungkin agar siswa bisa tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus mencapai tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa yang baik. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik,

guru bisa menggunakan metode, media pembelajaran dan model-model pembelajaran yang bervariasi.

Dalam pembelajaran IPA kurangnya model pembelajaran dan media yang tidak bervariasi akan membuat siswa merasa cepat bosan dan kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dalam pembelajaran di kelas justru hanya berpusat pada guru. Jika pembelajaran IPA di kelas cenderung dibelajarkan secara konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru berperan mengendalikan kebanyakan penyajian pembelajaran maka dapat menyebabkan siswa bosan dikarenakan tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan, dan pembelajaran konvensional atau bisa disebut dengan metode ceramah dianggap kurang efektif.

Permasalahan tersebut tidak jauh beda dengan yang terjadi di SDN 55 Air Pacah. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 55 Air Pacah diperoleh informasi bahwa, guru masih menerapkan pembelajaran konvensional, metode kurang variasi, dan guru kurang inovatif dalam pembelajaran IPA contohnya tidak menggunakan media pembelajaran, guru menjelaskan materi pelajaran kemudian menanyai siswa secara acak mengenai materi yang telah diajarkan, namun tampak siswa kebingungan dan kurang aktif dalam kegiatan tersebut sehingga guru perlu arahan lagi dengan jawaban dengan harapan agar siswa mau menjawab pertanyaan dari guru tersebut. Kendala-kendala itu adalah karena kurangnya minat siswa saat mengikuti pembelajaran, selama proses pembelajaran siswa tidak bisa fokus dibuktikan dengan mereka kurang memerhatikan penjelasan dari guru, dan siswa belum

mampu memahami terkait materi yang diajarkan tersebut, siswa tidak dipancing untuk berfikir kritis mengenai materi yang dipelajari hal tersebut. Selain itu siswa tidak terbiasa memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dengan cara berdiskusi. Siswa yang berkemampuan tinggi lebih mendominasi dalam belajar kelompok, sehingga siswa yang berkemampuan rendah tidak mengerti materi yang dikerjakan kelompok. Diskusi yang dilakukan masih bersifat konvensional, akibatnya siswa yang berkemampuan rendah tidak merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 55 Air Pacah yaitu hasil belajar siswa masih rendah, diperoleh informasi rata-rata skor hasil belajar siswa dalam ujian tengah semester ganjil belum optimal dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar KKTP. Seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 55 Air Pacah.

Jumlah peserta didik	Nilai IPA			Pencapaian KKTP	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	≥ 75	< 75
20	85	43	70	9	11

Sumber: Guru Kelas IV SDN 55 Air Pacah

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPA tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe jigsaw*, *cooperative Tipe jigsaw* suatu model pembelajaran yang terdiri dari beberapa

anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi pembelajaran dan mampu membelajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sutikno, Sobry 2019:79).

Model pembelajaran *cooperative tipe jigsaw* merupakan salah satu meningkatkan minat dan hasil pembelajaran IPA. Model ini melibatkan kerja sama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas bagian tertentu dari materi yang di pelajari dan kemudian saling mengajarkan hasil pembelajaran mereka kepada anggota kelompok lainnya, penggunaan media dalam model ini pada proses pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan belajar pada siswa, salah satu media yang dapat di gunakan yaitu media permainan *spinning wheel*.

Dalam konteks ini, penggunaan media permainan *spinning wheel* dapat menjadi bantuan yang efektif dalam model pembelajaran *jigsaw*. Media ini dapat digunakan untuk menentukan topik atau pertanyaan yang akan dipelajari oleh setiap kelompok. Dengan memanfaatkan elemen permainan seperti putaran roda yang acak, siswa akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu penggunaan media permainan *spinning wheel* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka memiliki peran yang jelas dalam kelompok dan memiliki tanggung jawab untuk mempelajari dan mengajarkan materi kepada anggota kelompok lainnya.

Dengan kombinasi antara model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* dan media permainan *spinning wheel*, diharapkan minat dan hasil pembelajaran

siswa dapat meningkat siswa akan lebih terlibat, aktif, dan memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti melakukan penelitian tentang “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV dengan Menggunakan Model *Kooperatif tipe jigsaw* Berbantuan Media Permainan *Spinning Wheel* dikelas IV SDN 55 Air Pacah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa
2. Guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah
3. Minat belajar siswa kurang karena siswa tidak dipancing untuk berfikir kritis mengenai materi yang dipelajari
4. Diskusi yang dilakukan masih bersifat konvensional
5. Siswa merasa bosan karena guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA dengan Menggunakan model *kooperatif tipe*

jigsaw berbantuan Media Permainan *Spinning wheel* dikelas IV SDN 55 Air Pacah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan berbantuan media *spinning wheel* dikelas IV SDN 55 Air Pacah?
2. Apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbantuan media *spinning wheel* dikelas IV SDN 55 Air Pacah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media permainan *spinning wheel* berbasis dikelas IV SDN 55 Air Pacah
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media permainan *Spinning wheel* berbasis dikelas IV SDN 55 Air Pacah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini harapan bermanfaat bagi:

1. Guru

Penambahan pengetahuan tentang menciptakan proses pembelajaran yang bias menumbuhkan karkarakteristik siswa dan menambah pedoman dalam menggunakan model *cooperative tipe jigsaw*

2. Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar dengan menggunakan model *cooperative tipe jigsaw* berbantuan media permainan *spinning Wheel*

3. Sekolah

Dapat digunakan sebagai altenative dalam benentukan strategi dalam memberikan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative tipe jigsaw* berbantuan media permainan *Spinning wheel*.

