

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
BERBANTUAN MEDIA KANTONG AJAIB PADA PEMBELAJARAN IPS**

Risna Anggraini¹⁾, Andriana Sofiarini²⁾, Aren Frima³⁾

Universitas PGRI Silampari
risnaanggraini80@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre Eksperimental Design*. Populasi kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2023 berjumlah 20 siswa dan sampel yang diambil berjumlah 20 siswa. Untuk pengambilan sampel menggunakan teknik tes. Data yang dikumpulkan setelah dianalisis dengan menggunakan uji-*z* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $z_{hitung} = 9,76 > z_{tabel} = 1,64$, sehingga bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dikelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* secara signifikan tuntas dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,60.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Jigsaw, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine student learning outcomes after the implementation of the jigsaw cooperative learning model. As for the type of research used, namely pre-ekperimental design. The population of class IV SD Negeri 41 Lubuklinggau for the 2023 Academic Year is 20 students and the sample taken is 20 students. For sampling using test techniques. The data collected after being analyzed using the z-test at a significant level of a $\alpha = 0,05$ obtained $z_{count} = 9,76 > z_{table} = 1,64$, so that it can be concluded that student learning in class IV SD Negeri 41 Lubuklinggau after the implementation of the jigsaw cooperative learning model significantly complete with an average volue of student learning outcomes of 83,60.

Keywords : *Elementary School, Jigsaw, Learning Outcomes, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting pengajar dan siswa yang saling bekerjasama (Kahar et al., 2020). Salah satu mata pelajaran dalam pembelajaran ialah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar, pembelajaran IPS membahas tentang permasalahan sosial yang sederhana atau dasar. Pembatasan pembelajaran IPS SD menyesuaikan tingkat kematangan berpikir peserta didik pada setiap jenjangnya, karena IPS memiliki kajian yang luas. Sehingga peserta didik pada tingkat SD/MI, diberikan materi tentang kehidupan dan permasalahan sosial sederhana yang terjadi di sekitar masyarakat agar dapat membentuk pribadi yang mampu mencari masalah dan solusi dengan baik yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Materi yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan kecerdasan berpikir, minat dan pemahaman peserta didik (Azlansyah, 2021).

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses kegiatan pendidikan. Dalam belajar dan pembelajaran dapat dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik. Dan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari suatu kegiatan tersebut. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, yaitu karakteristik peserta didik, materi pelajaran, interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa, alat dan media, evaluasi, serta faktor pendukung lainnya atau disebut dengan model pembelajaran,. Model pembelajaran di sini mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk pada tujuan-tujuan pembelajaran, pengelolaan kelas, serta lingkungan pembelajaran

Menurut Karima (2018), salah satu masalah umum dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran IPS di sekolah belum maksimal dalam melaksanakan dan membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokratis, sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan sekolah. Selain itu, dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hapalan belaka. Inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan "kegagalan" pembelajaran IPS di sekolah /madrasah di Indonesia.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar yaitu SD Negeri 41 Lubuklinggau pada tanggal 03 Oktober 2022, peneliti melakukan wawancara langsung kepada guru kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau, dari hasil wawancara tersebut diketahui beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran IPS, yaitu siswa yang merasa jenuh dan bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran. Terutama pada kelas IV, pembelajaran yang dilakukan guru bersifat monoton tanpa melakukan inovasi pembelajaran yang bervariasi sehingga mengakibatkan siswa mudah jenuh dan hasil belajar siswa pun tergolong rendah saat pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS siswa sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Keadaan ini didasarkan oleh beberapa penyebab, yaitu : (1) model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional, dan berpusat pada guru, (2) pada pelaksanaan pembelajaran IPS, guru tidak pernah menerapkan model dan media pembelajaran yang

inovatif dan kreatif, dan masih terfokus pada kegiatan siswa yang berupa mencatat, serta menghafal materi pelajaran, (3) sarana dan prasarana yang kurang memadai di sekolah. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata ulangan harian siswa yang masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 65. Dari kegiatan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap Ibu Listriani, S.Pd., guru wali kelas IV pada tanggal 03 Oktober 2022, bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau memang rendah. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau berjumlah 20 siswa dimana nilai rata-rata siswa adalah 40,25. Yang belum tuntas 15 siswa (75%), sedangkan yang tuntas hanya 5 siswa (25%).

Mengatasi permasalahan di atas perlu adanya solusi yang tepat untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik, maka pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, mendorong untuk berani mengemukakan pendapat, bekerjasama, menyenangkan dan mengurangi kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Suryanita (2021), salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat terserap atau dapat dipahami dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman dalam tim (Yuniarti, 2021). Diyanah (2021), menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dirancang untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa untuk belajar, serta agar siswa memahami secara pribadi dan memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya. Di dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* perlu adanya bantuan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi adalah media pembelajaran kantong ajaib.

Media pembelajaran kantong ajaib adalah media pembelajaran edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi *kevalid* sebagai pendamping proses belajar dan pembelajaran untuk anak SD (Yulia, 2019). Media pembelajaran kantong ajaib adalah salah satu media yang berbentuk kantong dan terbuat dari kertas origami serta dipasang dengan pipa dan tali sebagai gantungannya untuk mengembangkan kognitif anak SD.

Berdasarkan latar belakang dan informasi tersebut, penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media Katong Ajaib Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Penelitian *Pre Eksperimental Design* kategori pre-test dan post-test. Test ini diberikan sebanyak 2 kali yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberi perlakuan, ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding. Jenis metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menggunakan sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan *Pre-test* dilaksanakan pada pertemuan pertama yang diikuti oleh 20 siswa. *Pre-test* dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media kantong ajaib. Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk essay yang berjumlah 9 soal. Rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Tes Awal (*Pre-test*)

No	Uraian	Eksperimen
1	Jumlah Siswa	20
2	Rata-rata	28,25
3	Nilai Terendah	11
4	Nilai Tertinggi	42

Berdasarkan analisis hasil *pre-test* dapat dilihat bahwa kemampuan belajar siswa kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2022/2023, siswa mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 dalam *pre-test* ini sebanyak 0 orang (0%), sedangkan yang mendapatkan nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 20 siswa (100%). Nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 42 dan nilai terendah adalah 11.

Berdasarkan analisis hasil *post-test* dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83,60. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 65 atau di atas KKM sebanyak 20 siswa dari hasil perhitungan dapat dikemukakan rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku *post-test* dapat dilihat pada tabel 2.

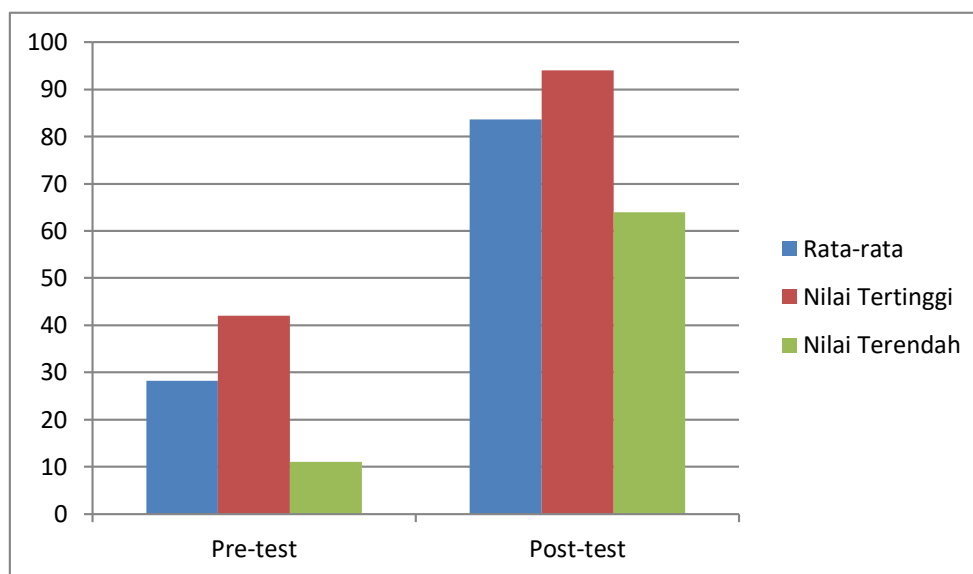
Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Tes Akhir (*Post-test*)

No	Uraian	Eksperimen
1	Jumlah Siswa	20
2	Rata-rata	83,60
3	Nilai Terendah	67
4	Nilai Tertinggi	96

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib berkategori belum tuntas, karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah KKM yaitu < 65 . Rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib adalah 28,25, dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 0%, berdasarkan hasil perhitungan data *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan dengan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib sebesar 83,60 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 100% dengan

kata lain dapat digunakan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib) kategori signifikan tuntas.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat gambaran data yang lebih jelas, nilai rata-rata tes awal dan tes akhir sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

PEMBAHASAN

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa grafik nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah siswa 20 siswa dan nilai rata-rata *pre-test* yaitu 28,25 dan *post-test* yaitu 83,60. Rekapitulasi hasil tes awal (*pre-test*) dengan nilai terendah yaitu 11, dan nilai tertinggi yaitu 42. Sedangkan rekapitulasi hasil tes akhir (*post-test*) dengan nilai terendah yaitu 67, dan nilai tertinggi yaitu 96. Berdasarkan gambar 1, secara umum menunjukkan bahwa dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib berkategori belum tuntas, karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah KKM yaitu < 65 . Rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib adalah 28,25, dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 0%, berdasarkan hasil perhitungan data *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan dengan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib sebesar 83,60 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 100% dengan kata lain dapat digunakan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib kategori signifikan tuntas.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri 41 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media kantong ajaib secara signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Disekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Arikunto (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asriningtyas, A. 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. 51, 23-32).
- Amanda, L., Yanuar, F., Devianto, D. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. *jurnal Matematika UNAND*, 81, 179-188.
- Djamaluddin, A., Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi selatan: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Diyanah, I., Atok, A. R., (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Media Game Monopoli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 61, 201-209.
- Fidayani, S., Fakhriah., Yuhatriati. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 31, 1-12.
- Fahreza, F. Dan Rahmi, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Dikelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. 51, 79-90.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Gunawan, M. A. (2013). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Helmiati (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hernawati, E. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Melalui Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas X MAN 4 Jakarta. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6(2), 118-131.
- Jihad dan Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Jakni (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Karimah, M. K., Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahnya. *Ittihad*, 21, 43-53.
- Kurniasih, I., Sani, B. (2020). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kahar, M. S., Answar, Z., Murpi, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. 9S2, 279-295.
- Nurrita, T (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 3(1), 171-187.
- Pardede, N. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Jigsaw (Tim Ahli) Dengan Model Pembelajaran Cooperative Type Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Pada Materi Bank Dikelas X MA Syekh Ahmad Basyir Parsariran. *Jurnal Misi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS)*, 2(2), 33-40.

- Putra, M. R., Valen, A., Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media *Monopoly Game* Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurna Basicedu*, 44, 1246-1256.
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Gurning, E. S. N. K., Situmorang, R. F. R., Sipayung, T. P. D., Sesilia, A. P., Purba, P. P. R. B., Chaerul, M., Siagian, I. Y. V., Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.
- Riduan (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmanurmeta, F. M., Dewi. C. (2019). *Pengembangan ILMU PENGETAHUAN SOSIAL*. Jawa timur: UNIPMA Press (Anggota IKAPI).
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setyowati, R. Dan Firmansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 31, 14-17.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 61, 163-174.
- Suratman, A., Rakhmasari, R., Apyaman, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, 51, 41-50.
- Setiawan, I., Mulyati, S. (2020). Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 71, 121-133.
- Sufiyanto, M. I., Yasin, R. (2021). Pembelajaran IPS Untuk SD/MI Di Tengah Pandemi Covid-19 Dalam Daring/Luring Di MI-AT Taubah. *Educational Journal Of History And Humanities*, 42, 1-8.
- Suryanitra, N. P., Kusmariyatni, N. N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 41, 92-100.
- Saputra, M. R. Dan Maknun, L. (2022). Konsep Dan Pengaplikasian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Tingkat MI/SD. *Journal Of Basic Education*, 31, 98-109.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114
- Winarni (2018). Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yulia, N. K. T. (2019). Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis *Scientific Approach* Di Paud Permata Bunda. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 101, 42-55.
- Yuniarti, A., Superman. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Budaya Sosial*, 12, 1-36.