

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Bagi Siswa Kelas VB SD GMIT Ende Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Arlyn Martha Aurelia

e-mail: [aureliaarlyn@gmail.com](mailto:aureliaarlyn@gmail.com)

SD GMIT Ende 4, Ende, Indonesia

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan: 1) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS, dan 2) prestasi belajar IPS siswa kelas V SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende semester 2 tahun ajaran 2018/2019 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende pada semester 2 tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai pada bulan Februari sampai dengan April 2012. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende semester 2 tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 26 siswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat: 1) meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS, dan 2) prestasi belajar IPS siswa kelas V SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende semester 2 tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: jigsaw, aktivitas belajar, prestasi belajar

**ABSTRACT:** *The research is aimed to improve: 1) students' activities in learning social studies, and 2) students' achievement in social studies for fifth grade students in SD GMIT Ende 4Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende of 2<sup>nd</sup> semester academic year 2018/2019through the application of cooperative learning type Jigsaw learning model. The research was done in Class V of SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende at 2<sup>nd</sup> semester of academic year 2018/2019. The research was taken place in three months, started on February up to April 2012. The subject of the research were Class V students at SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende of 2<sup>nd</sup> semester acedemic year 2018/2019 consisted of 26 students. The research concludes that the application of cooperative learning type Jigsaw learning model can: 1) improve students' activities in learning social studies, and 2) students' achievement in social studies for fifth grade students in SD GMIT Ende 4Kecamatan Ende Utara Kabupaten Endeof 2<sup>nd</sup> semester academic year 2018/2019.*

*Keywords: jigsaw, learning activities, students' achievement*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan, kelemahan dalam pembelajaran IPS di SD GMT Ende 4 antara lain disebabkan karena a) Guru belum optimal dalam meyakinkan siswa untuk belajar IPS dan lebih bergairan dan bersungguh-sungguh, siswa tidak dibelajarkan untuk membangun konseptualisasi yang mandiri; b) Guru lebih mendominasi siswa (*teacher centered*). Kadar pembelajaran yang rendah, kebutuhan belajar siswa tidak terlayani; dan c) Guru belum membiasakan pengamalan nilai-nilai kehidupan demokrasi sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan seluruh komunitas satuan pendidikan dalam berbagai aktivitas kelas dan satuan pendidikan.

Kelemahan tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Kurang optimalnya hasil belajar siswa tersebut diindikasikan dengan belum optimalnya hasil belajar siswa baik dari nilai rata-rata kelas maupun tingkat ketuntasan kelas, khususnya pada siswa kelas V di semester II tahun pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilaksanakan pada awal semester II, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan kelas baru mencapai 53.88%. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh masih di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 65, yaitu baru mencapai 53.88. Atas dasar hal tersebut maka siswa kelas V belum mencapai ketuntasan belajar.

Kondisi tersebut memerlukan suatu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga penguasaan konsep pada siswa semakin meningkat. Salah satu upaya perbaikan tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning*.

Metode pembelajaran *cooperative learning jigsaw* termasuk faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari luar diri siswa, karena

pembelajaran *cooperative learning jigsaw* memiliki kelebihan di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Pembelajaran kooperatif melibatkan proses pembelajaran secara kooperatif antar siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

## LANDASAN TEORI

### Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang didapat oleh seseorang setelah melakukan kegiatan. “Prestasi adalah bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai” (Winkel, 2001:15). Menurut Pasaribu dan Simanjuntak “*Achievement* (prestasi) adalah isi dari kapasitas seseorang, yang dimaksud di sini ialah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti didikan atau latihan tertentu” (Pasaribu dan Simanjuntak, 2003:85). Dari ungkapan tersebut jelaslah bahwa prestasi akan terjadi, setelah adanya kegiatan tertentu.

Menurut Sutratinah Tirtonagoro (2001: 43) bahwa: “Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar mengajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.”

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (2001:70) yang dimaksud prestasi belajar adalah “penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran,

lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa dengan bekerja keras, ulet, tekun, sehingga bisa memberikan kepuasan dan pemenuhan hasrat ingin tahu siswa. Berdasarkan pendapat tersebut jelaslah bahwa prestasi belajar merupakan hasil siswa setelah melakukan suatu proses pembelajaran.

Tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor termaksud akan selalu ada sepanjang proses belajar mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Ngalim Purwanto (2002:107) sebagai berikut: “a. Faktor dari luar, meliputi: lingkungan dan instrumental; b. Faktor dari dalam, meliputi: fisiologis, psikologis, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.”

### **Pembelajaran Kooperatif**

Hakikat *cooperative learning* adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan (Johnson dan Johnson, 1996: 4). Dalam kegiatan *cooperative*, individu mencapai tujuan yang menguntungkan untuk dirinya dan juga menguntungkan bagi semua anggota kelompok. Selanjutnya dikatakan *cooperative learning* adalah suatu bentuk pembelajarna dalam kelompok kecil di mana para siswa bekerja sama untuk memaksimalkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Pendapat para ahli lain tentang pendekatan *cooperative learning* adalah suatu pendekatan di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar (Slavin, 1997: 5). Yacobs (1999: 5) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pendekatan dalam pengajaran yang membagi siswa dalam satu kelompok kecil untuk bekerja sama dan saling

membantu menyelesaikan tugas-tugas pelajaran.

Anita Lie (2004: 29) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asal. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu bentuk pendekatan pembelajaran membagi siswa dalam kelompok kecil di mana para siswa bekerja sama untuk memaksimalkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajaran.

Pendekatan *cooperative learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, di mana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan *cooperative learning* sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas pelajaran bersama. Sambil bekerja sama para siswa belajar keterampilan-keterampilan kooperatif dan sosial.

Menurut Abdurrahman (1997:5), terdapat 4 elemen dasar yang memungkinkan terciptanya belajar kooperatif, yaitu: 1) Saling ketergantungan positif; 2) Interaksi tatap muka; 3) Akuntabilitas individual; dan 4) Keterampilan menjalin hubungan interpersonal.

Manfaat model pendekatan dengan *Cooperative Learning* bagi siswa dengan hasil belajar yang rendah dikemukakan Arends (dalam Puji Astuti dan Supriyadi, 2004:8) yaitu: 1) meningkatkan pencurahan waktu pada tugas; 2) rasa harga diri menjadi lebih tinggi; 3)

memperbaiki sikap terhadap tugas dan sekolah; 4) memperbaiki kehadiran; 5) penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar; 6) perilaku mengganggu menjadi lebih kecil; 7) konflik antar pribadi berkurang; 8) sikap apatis berkurang; 9) pemahaman yang lebih mendalam; 10) motivasi lebih besar; 11) hasil belajar lebih tinggi; 12) retensi lebih lama; dan 13) meningkatkan kebiakan budi pekerti, kepekaan, dan toleransi.

### **Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Strategi belajar model *Jigsaw* adalah strategi pembelajaran yang digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian (Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, 2008: 56). *Cooperative learning* model *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran bahasa Inggris, karena model ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara.

Menurut Anita Lie (2004:69), *cooperative learning* model *jigsaw* menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini sangat tepat digunakan dalam mata pelajaran bahasa Inggris dan cocok untuk semua kelas/tingkatan. Di lain pihak, Campbell (dalam Sulasmono, 2003: 7) juga mencatat bahwa hasil penelitian tentang belajar kooperatif menunjukkan bahwa metode *cooperative learning model jigsaw* itu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa, memperlancar kegiatan belajar, memperbaiki penguatan dan ingatan siswa, dan menghasilkan sikap-sikap positif terhadap belajar. Lebih lanjut (Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, 2008: 56) menjelaskan bahwa: *Cooperative learning* model *jigsaw* memiliki kelebihan, yaitu dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a. Memilih materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
- b. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah peserta didik adalah 50, sementara jumlah segmen yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, peserta didik dibagi lagi menjadi dua, sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kemudian setelah proses selesai kedua kelompok pecahan tersebut digabungkan;
- c. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda;
- d. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompoknya;
- e. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok; dan
- f. Beri peserta didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi.

### **Aktivitas Belajar**

Aktivitas berasal dari kata aktif yang berarti giat, atau sibuk. Menurut Depdikbud (1998:29) bahwa “Aktivitas adalah kegiatan, kesibukan”. Aktivitas belajar merupakan masalah yang dihadapi oleh setiap orang sepanjang masa. Hal ini disebabkan karena hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran, semuanya itu terbentuk dan berkembang karena peristiwa belajar. Oleh karena itu, berbagai ahli mengemukakan pendapatnya tentang belajar. Menurut Nasution (2000:29) bahwa: “Belajar adalah perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan. Belajar membawa perubahan individu

yang belajar, dan perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga berbentuk kecakapan, kebiasaan atau pribadi seseorang.”

Menurut Winkel (2001:36) bahwa: “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berkes.” Sedangkan menurut Hitzman yang dikutip oleh Muhibbin Syah (2001:89) mengatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.”

Dari ketiga pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri organisme (orang atau hewan), dan perubahan tersebut bersifat konstan. Sedangkan pengertian aktivitas belajar menurut Winkel (2001:102), “aktivitas belajar adalah sebagai proses siswa dalam mengikuti kegiatan belajar”.

Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam proses belajar beraneka ragam. Menurut Muhammad Ali (1998:44), keaktifan itu meliputi keaktifan dalam penginderaan, yaitu: mendengar, melihat, mengolah ide-ide, menyatakan ide dan melakukan latihan-latihan yang berkaitan dengan pembentukan keterampilan jasmani.

Menurut Nasution (2000:79) mengemukakan jenis-jenis aktivitas belajar meliputi:

- a. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar dan demonstrasi.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan dan mengeluarkan pendapat.
- c. *Listening activities*, seperti mendengar, uraian, percakapan, diskusi, musik dan pidato.

- d. *Writing activities*, seperti menulis laporan, tes, angket, menyalin.
- e. *Motor activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta dan gambar.
- f. *Mental activities*, seperti mengingat, memecahkan soal, menganalisa dan mengambil keputusan.
- g. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, bosan, gembira, berani, tenang, gugup.

## METODE PENELITIAN

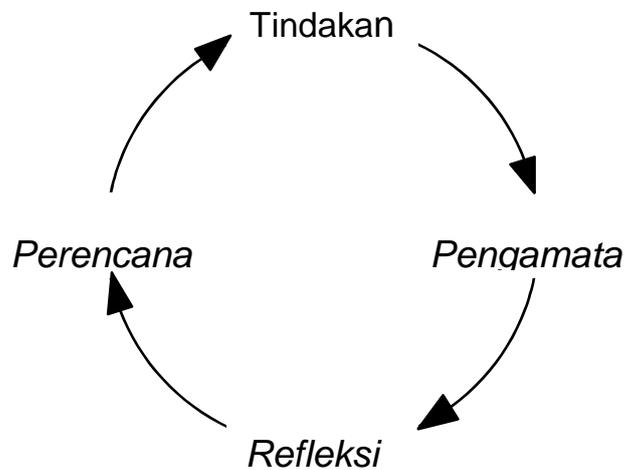
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan Kelas V B SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan, yaitu mulai bulan Pebruari 2012 hingga April 2012.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif, yaitu bersifat praktis berdasarkan permasalahan riil dalam pembelajaran IPS di kelas V B semester II SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kota Surakarta. Subjek pelaku tindakan adalah kepala sekolah sebagai guru mata pelajaran IPS di kelas V. Subjek penerima tindakan adalah 46 orang siswa kelas V semester II SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende tahun pelajaran 2018/2019. Subjek yang membantu dalam penelitian ini adalah guru kelas V, yaitu Christina Sri Karningsih, S. Pd

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus tindakan. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang telah didesain dalam variabel yang diteliti. Untuk melihat aktivitas belajar kelompok siswa dipergunakan observasi. Hasil observasi tersebut sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar IPS.

Suharsimi Arikunto (2003:83) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen

pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu: a) Perencanaan atau *planning*; b) Tindakan atau *acting*; c) Pengamatan atau *observing*; dan d) Refleksi atau *reflecting*. Hubungan antara keempat komponen :



Gambar 1. Model dasar penelitian tindakan kelas Kurt Lewin (Suharsimi Arikunto, 2003:84)

tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berkelanjutan berulang. Langkah-langkah tersebut dapat diilustrasikan dalam gambar 1 berikut

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data adalah laporan dari pengamatan pada subyek tertentu. Sumber penelitian adalah siswa kelas V semester II SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende tahun pelajaran 2018/2019, dan guru kelas. Jenis data yang didapat adalah data kuantitatif yang berupa nilai prestasi belajar IPS dan data kualitatif berupa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi: a) teknik tes, b) teknik dokumen, dan c) teknik observasi.

Data yang dianalisa adalah data dari aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar IPS siswa yang diperoleh selama berlangsungnya penelitian tindakan kelas, yang berupa skor aktivitas dan nilai dari masing-masing siswa setiap akhir siklus. Sebagaimana bentuk penelitian ini maka teknis analisis data yang digunakan adalah analisis perbandingan dideskripsikan ke dalam suatu bentuk data penilaian yang berupa skor aktivitas dan nilai.

Data skor aktivitas dan nilai yang diperoleh akan ditabulasikan secara nominal kemudian ditentukan

prosentasenya. Dari prosentase itu akan dideskripsikan kearah kecenderungan tindakan guru dan reaksi serta hasil aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan triangulasi data. Adapun definisi triangulasi metode menurut Sutopo (2006: 80) adalah “mengumpulkan data sejenis tetapi dengan menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda”. Triangulasi data dilakukan dengan cara memanfaatkan jenis sumber data yang berbeda-beda untuk menggali informasi dari suatu narasumber tertentu, dari kondisi lokasinya, dari aktivitasnya yang menggambarkan perilaku orang atau warga masyarakat, atau dari sumber yang berupa catatan atau arsip dan dokumen yang memuat catatan yang berkaitan dengan data yang dimaksud peneliti. (Sutopo, 2006: 79).

Indikator kinerja dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dikatakan sudah mencapai ketuntasan belajar apabila sudah memperoleh nilai  $\geq 65.0$ .

- b. Siswa secara klasikal dianggap tuntas apabila nilai rata-rata kelas  $\geq 65.0$ ; dan
- c. Penguasaan penuh secara klasikal tercapai apabila jumlah siswa yang sudah memperoleh nilai  $\geq 65$  sudah mencapai  $\geq 80\%$  dari jumlah siswa.

**PEMBAHASAN HASIL**

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas V SD GMIT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa pada setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Hasil identifikasi terhadap aktivitas belajar siswa pada kondisi awal menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata aktivitas belajar sebesar 15.43 berada pada rentang kategori rendah, yaitu antara 9 – 17. Berangkat dari kondisi tersebut, guru berupaya melakukan perbaikan pembelajaran agar aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan dampak proses pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS yang dilakukan.

Tindakan guru mengimplementasikan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS ternyata cukup efektif. Hal ini diindikasikan dengan meningkatnya skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada tindakan pembelajaran Siklus I, yaitu dari 15.43 pada kondisi awal menjadi 20.72.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada tindakan pembelajaran Siklus I belum optimal. Untuk itu guru melakukan perbaikan pada tindakan Siklus II. Perbaikan yang dilakukan guru adalah memperbanyak jumlah kelompok sehingga anggota masing-masing kelompok menjadi lebih sedikit. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Upaya perbaikan yang dilakukan guru terbukti efektif untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada tindakan Siklus II, yaitu dari 20.72 pada tindakan Siklus I menjadi 24.57 pada tindakan Siklus II.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari kondisi awal hingga tindakan pembelajaran Siklus II selanjutnya dapat diringkaskan ke dalam tabel berikut:

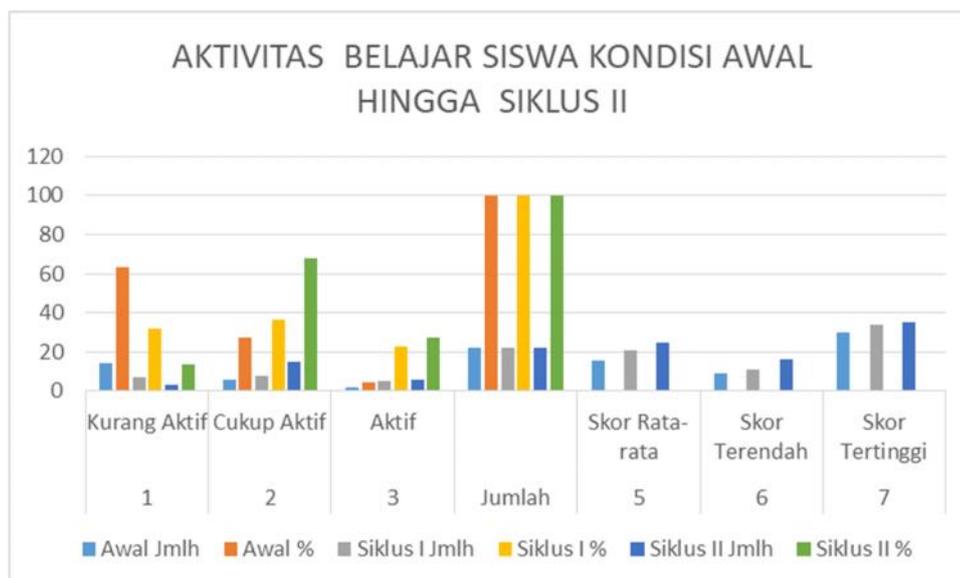
Tabel 1  
Aktivitas Belajar Siswa dari Kondisi Awal hingga Tindakan Siklus II

No.	Kategori	Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
1.	Kurang Aktif	14	63.63	7	31.81	3	13.63
2.	Cukup Aktif	6	27.27	8	36.37	15	68.18
3.	Aktif	2	4.40	5	22.72	6	27.27
Jumlah		22	100.0	22	100.0	22	100.0
5.	Skor Rata-rata	15.43		20.72		24.57	
6.	Skor Terendah	9		11		16	
7.	Skor Tertinggi	30		34		35	

Sumber: Data Diolah

Data peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dari kondisi awal

hingga tindakan Siklus II selanjutnya dapat disajikan ke dalam diagram berikut.



Gambar 2 Aktivitas Belajar Siswa Kondisi Awal hingga Tindakan Siklus II

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa Kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa Kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya prestasi belajar siswa pada setiap siklus tindakan yang dilakukan.

Identifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam pembelajaran IPS pada kondisi awal diperoleh hasil yang kurang memuaskan. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa diperoleh sebesar 60.87. Nilai rata-rata yang diperoleh ternyata < KKM yang ditetapkan sebesar 65.0.

Ditinjau dari ketuntasan belajar, jumlah siswa yang sudah mencapai batas tuntas dengan nilai  $\geq 65.0$ , baru mencapai

53.88%. Sisanya sebesar 54.35% belum mencapai ketuntasan belajar dengan KKM sebesar 65.0.

Berangkat dari kondisi tersebut, maka guru melakukan suatu upaya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Perbaikan yang dilakukan guru adalah memperbaiki proses pembelajaran berupa peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep sehingga hasil belajar siswa ikut meningkat.

Tindakan guru mengimplementasikan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, ternyata cukup efektif. Hal ini diindikasikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada tindakan pembelajaran Siklus I. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 60.87 pada kondisi awal menjadi 68.70 pada akhir tindakan pembelajaran Siklus I. Ditinjau dari ketuntasan belajar, tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari

45.65% pada kondisi awal menjadi 65.22% pada akhir tindakan Siklus I.

Peningkatan hasil belajar siswa dianggap belum optimal. Hal ini diindikasikan dengan belum tercapainya penguasaan penuh secara klasikal sebesar  $\geq 80\%$  yang belum tercapai. Atas dasar hal ini maka perbaikan masih perlu dilakukan pada tindakan siklus berikutnya.

Perbaikan yang dilakukan guru pada tindakan Siklus II adalah memperbanyak jumlah kelompok sehingga anggota masing-masing kelompok menjadi lebih sedikit. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga penguasaan materi oleh siswa akan semakin baik sehingga hasil belajar semakin meningkat.

Upaya perbaikan yang dilakukan guru terbukti efektif untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada tindakan Siklus II. Ditinjau dari nilai hasil belajar, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 68.70 pada akhir tindakan Siklus I meningkat menjadi sebesar 75.22 pada akhir tindakan Siklus II. Ditinjau dari ketuntasan belajar, tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 65.22% pada akhir tindakan Siklus I meningkat menjadi 95.65% pada akhir tindakan Siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga akhir tindakan Siklus II dapat diringkaskan ke dalam tabel berikut.

Tabel 2  
Hasil Belajar Siswa dari Kondisi Awal hingga Akhir Tindakan Siklus II

No.	Ketuntasan	Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
1.	Tuntas	6	22.27	14	63.64	22	100
2.	Belum Tuntas	16	72.73	8	36.36	-	0
	Jumlah	22	100.0	22	100.0	22	100.0
3.	Nilai Rata-rata	53.88		70.54		83.58	
4.	Nilai Terendah	45		60		80	
5.	Nilai Tertinggi	84		95		100	

Sumber: Data Diolah

Peningkatan nilai hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga akhir

tindakan Siklus II selanjutnya dapat disajikan ke dalam diagram berikut.

Gambar 3 Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal – Akhir Tindakan Siklus II.



Berdasarkan hasil-hasil tersebut selanjutnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam pembelajaran IPS. Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dan tingkat ketuntasan kelas pada setiap siklus tindakan yang dilakukan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian pada bab sebelumnya, selanjutnya dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa pada setiap siklus tindakan yang dilakukan. Skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 15.43 pada kondisi awal menjadi 20.72 pada tindakan pembelajaran Siklus I, dan meningkat menjadi 24.57 pada tindakan pembelajaran Siklus II.
2. Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS bagi siswa Kelas V SD GMT Ende 4 Kecamatan Ende Utara Kabupaten Ende Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dan tingkat ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 53.88 pada kondisi awal meningkat menjadi 70.54 pada akhir tindakan Siklus I, dan meningkat menjadi 83.58 pada akhir tindakan Siklus II. Tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari

22.27% pada kondisi awal meningkat menjadi 63.64% pada akhir tindakan Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 100% pada akhir tindakan Siklus II.

### Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada siswa agar dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru Kelas/ Mata Pelajaran. Bagi guru kelas/ mata pelajaran disarankan untuk mau menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang mampu mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat menguasai konsep secara lebih optimal.
3. Bagi Kepala Sekolah. Kepala Sekolah disarankan untuk mendorong para guru agar mau menggunakan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

### Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. 1997. *Peranan Suasana Belajar Kooperatif dan Kompetitif dalam Peningkatan Hasil Belajar*. Jakarta: Lembaga Penelitian IKIP.
- Anita Lie. 2004. *Cooperative Learning*. "Mempraktikkan *Cooperative Learning* di Ruang-ruang Kelas". Jakarta: Grasindo.
- Astuti dan Supriyadi. 2004. *Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning*. Surakarta: APK Karang-anyar.
- Boediono, dkk, 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.

- Depdikbud, 1995. *Petunjuk Teknik Mata Pelajaran IPS untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. 1998. *Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Muchtar, S. A. 2006. *Pengembangan Berfikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Muhammad Ali. 1998. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Muhibbin Syah. 2001. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2000. *Didaktif Asas-asas Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Ngalim Purwanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Pasaribu dan Simanjuntak. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Tarsito.
- Poerwadarminto. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Slavin R. 1997. *Cooperative Learning*. Second Edition. Allyn & Bacon. A Simon & Aschuster Company.
- Soemantri. H.M.N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya-PPS UPI Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulasmono, Bambang Suteng. 2003. *Mengembangkan Kecerdasan Antarpribadi Melalui Belajar Kooperatif*. Academika. "News Letter Dewan Pendidikan Kota Salatiga", Edisi No. 2 Tahun I 2003.
- Sumaatmadja, N. 1996. *Studi Geografi*. Bandung: Alumni
- Susilo. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Sutratinah Tirtonegoro. 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Gramedia.
- Syafruddin, Moh. 2001. Implementasi Model Cooperative Learning Dalam Pendidikan IPS Di Tingkat Persekolahan. *Artikel*. [http://pipssd.blogspot.com/2001\\_06\\_04\\_archive.html](http://pipssd.blogspot.com/2001_06_04_archive.html). diunduh pada 15 Januari 2012.