

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN CANDIPARI I

Ainun Jariyah¹, Nur Efendi²
^{1,2}PGSD FPIP Universitas Muhammadiyah
[1ainunjryh18@gmail.com](mailto:ainunjryh18@gmail.com), [2Nur.efendi@umsida.ac.id](mailto:Nur.efendi@umsida.ac.id)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the application of the jigsaw type cooperative learning model to improve student learning outcomes in the Natural Sciences subjects of grade V SDN Candipari I. The population and sample consisted of all grade V students of SDN Candipari I totaling 35 students. Data analysis techniques are carried out by analyzing student learning and t-tests with a significant level used which is 0.05. The results showed that there was an influence of the application of the jigsaw-type cooperative learning model on the learning outcomes of grade V students of SDN Candipari I. The results also showed that the average value of learning outcomes on the pretest was smaller than the posttest score, meaning that descriptively there was an average difference in learning outcomes between the pretest and posttest results

Keyword : Learning Model; Jigsaw Type Cooperative; Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Candipari I. Populasi dan sampel terdiri dari semua siswa kelas V SDN Candipari I yang berjumlah 35 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis belajar siswa dan uji t dengan taraf signifikan yang digunakan yaitu 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Candipari I. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada pretest lebih kecil daripada nilai posttest, artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pretest dengan hasil posttest

Kata Kunci: Model Pembelajaran; Kooperatif Tipe Jigsaw; Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor untuk melahirkan generasi bangsa yang lebih maju dan dapat diandalkan. Pendidikan dapat membawa bangsa lebih berkembang melalui sumber daya manusia yang

berpotensi dan memiliki pengetahuan yang luas sehingga dapat menemukan hal-hal yang baru dan bermanfaat. Pendidikan juga merupakan investasi yang baik dan strategi bagi peradaban manusia di dunia. Menurut Syah, pendidikan

adalah usaha yang secara sengaja dari orang tua yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moral dari segala perbuatannya. Sedangkan menurut Haryanto, pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksud dari pendidikan tersebut yaitu menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan.

Pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam dengan sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses suatu penemuan. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 juga menunjukkan bahwa pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi penghubung bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut

dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman pengetahuan yang lebih mendalam tentang alam di sekitar. Sesuai dengan Pasal 1 ayat 1 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 yang berisi tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran. Jadi, dalam pembelajaran guru tidak hanya sebagai informator, tetapi juga sebagai fasilitator, evaluator, dan mediator. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Dasar dan Menengah menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang,

memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikis siswa.

Sesuai dengan standar proses, dalam pembelajaran IPA sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa agar siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan tertantang dalam belajar. Namun kenyataan di lapangan dalam pembelajaran IPA belum menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA. Kebanyakan yang terjadi di Indonesia, mata pelajaran IPA tidak begitu diminati dan kurang diperhatikan. Apalagi melihat kurangnya pendidik yang menerapkan konsep IPA. Permasalahan ini terlihat pada cara pembelajaran IPA serta kurikulum yang diberlakukan belum sesuai atau malah mempersulit pihak sekolah dan peserta didik. Banyak masalah yang dihadapi oleh pembelajaran IPA, oleh sebab itu untuk memperbaiki pendidikan IPA di tingkat SD diperlukan pembetulan kurikulum dan metode pembelajaran yang tepat

dalam pendidikan IPA. Menurut Sapriati, pembelajaran IPA diperlukan untuk menyiapkan masa depan peserta didik agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat yang akan lebih terpengaruh oleh kemajuan dalam sains dan teknologi, perlu untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk memahami sifat sains.

Ada beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab hasil belajar IPA siswa didik rendah, diantaranya ialah kurang perhatian dari peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa pembelajaran IPA di kelas membosankan atau kurang menantang, sehingga siswa kurang berminat untuk menyimak pelajaran IPA. Selama ini pembelajaran IPA banyak dilakukan dengan pendekatan pembelajaran ekspositori, yaitu pembelajaran berupa pemberian informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan guru. Siswa hanya memperoleh informasi melalui aktifitas mendengarkan, membaca dan mencatat. Rasa bosan peserta didik dalam belajar di kelas, hal utama disebabkan dengan model pembelajaran yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA.

Mestinya pendekatan pembelajaran IPA dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada materi siklus air, sehingga siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dan dapat bertanggung jawab atas kelompoknya.

Pendekatan pembelajaran IPA yang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA dan membangkitkan minat belajar peserta didik ialah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw karena siswa akan aktif untuk berdiskusi dan dibuat tertantang untuk mendapatkan pengalaman dan menemukan konsep sendiri melalui kegiatan tersebut.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, karena termasuk dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul melalui konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang dirasa sukar jika siswa saling berdiskusi dengan temannya. Peserta didik secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu dan memecahkan masalah yang kompleks. Dengan demikian,

penggunaan sosial dan kelompok adalah aspek utama dari pembelajaran kooperatif.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Candipari I.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu (quasi eksperimen). Menurut Emzir, metode quasi eksperimen suatu eksperimen semu yakni di mana peneliti menggunakan rancangan penelitian yang tidak dapat mengontrol secara penuh terhadap ciri-ciri dan karakteristik sampel yang diteliti, tetapi lebih menggunakan rancangan yang memungkinkan untuk pengontrolan yang sesuai dengan kondisi (situasi) yang ada. Populasi dalam penelitian ini ialah semua siswa kelas V SDN Candipari I yang berjumlah 35 siswa. Sampel terdiri dari siswa satu kelas yaitu kelas V SDN Candipari I yang dipilih dengan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu

pretest dan *posttest*. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis belajar siswa dan uji t dengan taraf signifikan yang digunakan yaitu 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

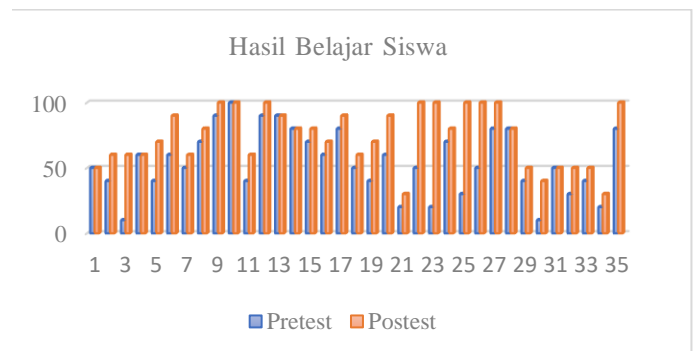
Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2023 di kelas V SDN Candipari I. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* terkait dengan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam proses pembelajaran:

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Candipari I

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	50	50
2	40	60
3	10	60
4	60	60
5	40	70
6	60	90
7	50	60
8	70	80
9	90	100
10	100	100
11	40	60
12	90	100
13	90	90
14	80	80
15	70	80
16	60	70
17	80	90
18	50	60
19	40	70
20	60	90
21	20	30

22	50	100
23	20	100
24	70	80
25	30	100
26	50	100
27	80	100
28	80	80
29	40	50
30	10	40
31	50	50
32	30	50
33	40	50
34	20	30
35	80	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi untuk *pretest* sebesar 100 dan nilai terendah yakni 10. Sedangkan nilai tertinggi untuk *posttest* sebesar 100 dan nilai terendah 30. Nilai hasil belajar siswa juga peneliti sajikan dalam grafik sebagai Berikut:

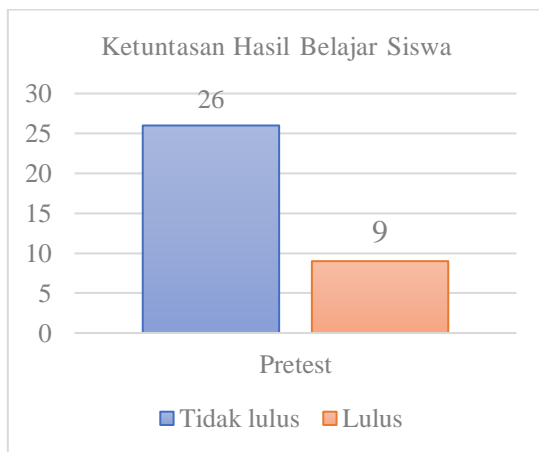


Gambar 1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Adapun siswa yang memiliki nilai hasil belajar tetap yaitu nomor absen 1, 4, 10, 13, 14, 28 dan 31.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui siswa dengan nomor absen tersebut cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Meskipun mereka mengikuti rangkaian pembelajaran, tapi antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.

Adapun ketuntasan klasikan hasil belajar siswa dengan KKM 75 diperoleh hasil sebagai berikut:

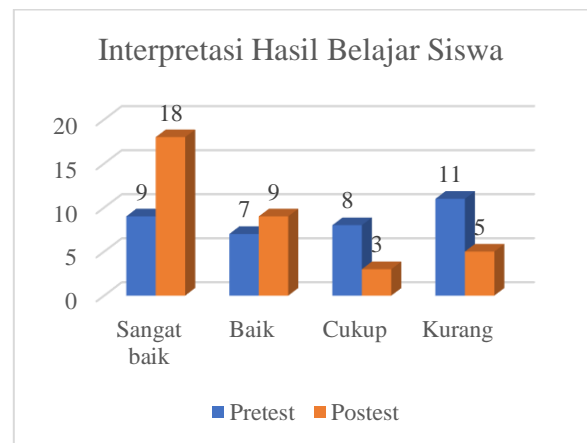


Gambar 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dari 35 siswa kelas V sebanyak 26 belum tuntas atau tidak lulus dan 9 siswa tuntas atau lulus. Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebanyak 17 siswa belum tuntas atau tidak lulus dan 18 siswa lulus. Terjadi penurunan jumlah tidak lulus siswa sebanyak 9 siswa setelah

diterapkannya model pembelajaran. Adapun tingkat kelulusan siswa mengalami peningkatan.

Interpretasi hasil belajar siswa dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik. Berikut hasil intrepretasi hasil belajar siswa dalam penelitian ini:



Gambar 3. Interpretasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa untuk nilai pretest sebanyak 11 siswa dalam kategori kurang, 8 siswa dalam kategori cukup, 7 siswa dalam kategori baik dan 9 siswa dalam kategori sangat baik. Terkait demikian, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar dalam kategori kurang. Nilai hasil belajar siswa posttest dari 35 siswa sebanyak 5 siswa dalam kategori kurang, 3 siswa kategori cukup, 9 siswa kategori baik dan 18

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
 Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
H A S I L	Based on Mean	.134	1	68	.715
	Based on Median	.070	1	68	.792
	Based on Median and with adjusted df	.070	1	66.693	.792
	Based on trimmed mean	.144	1	68	.705

siswa kategori sangat baik. Terkait demikian, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V SDN Candipari I memiliki hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam kategori sangat baik mencapai 51,43%.

Menurut Arikunto, hasil belajar siswa dikategorikan menjadi lima yakni sangat baik (nilai 76-100), baik (51-75), cukup (26-50), dan kurang (0-25). Pada hasil *pretest*, hasil belajar siswa yang masuk kategori sangat baik berjumlah 10 siswa, yang masuk kategori baik berjumlah 6 siswa, yang masuk kategori cukup berjumlah 14 siswa dan yang masuk kategori kurang berjumlah 5 siswa. Pada hasil *posttest*, hasil belajar siswa yang masuk kategori sangat baik berjumlah 18 siswa, yang masuk kategori baik berjumlah 9 siswa, yang masuk

kategori cukup berjumlah 8 siswa. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai Berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Sirnov			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.113	35	.200
Posttest	.142	35	.071

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,200 untuk *pretest* dan 0,071 untuk *posttest*. Nilai tersebut lebih dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai Berikut:

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi (Sig) Based on Mean adalah sebesar 0,715 dan nilai tersebut di atas 0,05. Terkait demikian, dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *pretest* dan *posttest* adalah sama atau homogen.

Adapun hasil uji t dalam penelitian ini adalah sebagai Berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji t
 Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Paired Sample 1	PRE	54.2857	35	24.28	4.105
	TEST			819	45
	POS	73.7143	35	21.97	3.714
	TEST			401	29

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 54,2857. Sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 73,7143. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian sebanyak 35 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* lebih kecil daripada nilai *posttest*, artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dengan hasil *posttest*.

Paired Samples Test

		Paired Differences						
		95% Confidence Interval of the Difference						
		St. Dev.	St. Error	Mean Difference	Lower	Upper	Sig. (2-tailed)	
Paired Sample 1	PR	19.42	3.30	-19.42857	-26.24520	-12.61194	.000	
	ETE	19.84	54.26	26.212	5.452	17.961		
	ST	42.39	24.45	24.452	0.19	47.709		
	PO	85.3	0	19.2				
	STT	7		4				
	EST							

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$

sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Terkait demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perubahan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Artinya, ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Candipari I. Tabel di atas juga menunjukkan bahwa nilai Mean yang diperoleh adalah -19,42857. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *pretest* dengan rata-rata hasil belajar *posttest* atau $54,2857 - 73,7143 = -19,42857$ dan selisih perbedaan tersebut antara -26,24520 sampai dengan -12,61194 (95% *Confidence Interval of the Difference Lower dan Upper*).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil dan saling bekerja sama. Menurut Kurniasih, keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada kemampuan para anggota kelompok secara individu maupun secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan struktur kelompok heterogen untuk bekerja sama dengan

menguasai materi yang diberikan guru. Pada pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama sebagai suatu tim menyelesaikan tugas kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak manfaat untuk pembentukan kepribadian, karena siswa akan saling mengasihi, saling menghargai dan saling memberikan dukungan antar sesama siswa.

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif jigsaw. Menurut Huda, model pembelajaran kooperatif jigsaw ini dari satu kelas di kelompokkan menjadi beberapa tim belajar yang beranggotakan 5-6 orang secara acak. Guru memberikan bahan ajar atau materi dalam bentuk teks kepada setiap kelompok dan setiap siswa dalam satu kelompok akan bertanggung jawab untuk mempelajari satu porsi materinya. Para anggota dari tim yang berbeda tetap membahas topik yang sama untuk belajar dan saling membantu atau berkontribusi dalam mempelajari topik tersebut. Kelompok seperti ini dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw disebut kelompok ahli. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperuntukkan untuk meningkatkan

rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri tetapi juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari satu materi yang diberikan tetapi merak juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran jika ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini ialah model pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tapi juga seluruh potensi yang dimiliki peserta didik termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan peserta didik. Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini untuk menjalin komunikasi, interaksi dan saling berbagi ilmu dengan peserta didik yang lain nya. Dalam hal ini pembagian kelompok ahli di pilih secara acak atau heterogen berdasarkan prestasi hasil belajar akademik peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang diperuntukkan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap

pembelajarannya sendiri tetapi juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari satu materi yang diberikan tetapi merak juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran jika ini keaktifan siswa sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil.

Hal ini mengajarkan siswa bagaimana berkolaborasi untuk memecahkan masalah pembelajaran, dan sebagai hasilnya, siswa dilatih untuk mengekspresikan ide atau pendapat mereka sendiri. Selain itu, siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan. Siswa yang belajar dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merasa lebih terhubung satu sama lain, akrab dengan lingkungannya, nyaman, percaya diri, dan bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing. Siswa mendapat kesempatan untuk mendiskusikan ide dengan teman. Dengan demikian pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna. Hal seperti itu akan mendorong minat dan dorongan siswa untuk lebih giat belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Suasana kelas akan dibuat lebih hidup, harmonis, dan menyenangkan dengan mengadopsi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw instruktur engagement sebagai motivator dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada kemungkinan interaksi guru dan siswa. Siswa dan guru akan menjadi lebih terbiasa satu sama lain sebagai akibat dari kontak tersebut, yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif. Menggunakan media pembelajaran untuk pendidikan, dimana media dapat mewakili apa yang dikatakan guru, mengucapkan dan membantu guru dalam menjelaskan materi ajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif bagi siswa, yang pada gilirannya memotivasi guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Selain itu, guru memuji siswa yang menjawab pertanyaannya dengan benar dan memberi mereka foto bintang yang tersenyum. Sebagai hasilnya, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan tepuk tangan dan

bintang sebagai poin, seperti yang terlihat selama percakapan.

Pada pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa. Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Peran guru dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok sehingga mudah dalam pemahaman materi. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw penting untuk diterapkan kepada siswa karena siswa memperoleh banyak kesempatan dalam pengolahan informasi dan meningkatkan keterampilan untuk berkomunikasi serta memacu kemampuan berpikir. Pada pengaplikasiannya, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak hanya menginginkan siswa untuk belajar keterampilan dan sisi akademik, namun juga melatih siswa pada pencapaian tujuan-tujuan hubungan sosial dan manusia, di mana pada akhirnya akan berdampak pada prestasi akademik siswa bersangkutan.

Satu aspek penting pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah bahwa di samping pembelajaran membantu mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, pembelajaran tersebut juga secara bersamaan membantu siswa dalam bidang akademis. Hasil belajar akademik siswa dapat meningkat ketika diterapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe jigsaw lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena dalam pembelajaran siswa cenderung aktif untuk merekonstruksi sendiri ilmu yang akan diperoleh, siswa berupaya menemukan dan menyelesaikan masalah dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mampu membina dan mengembangkan potensi diri siswa dengan melakukan kegiatan-kegiatan pembelajara yang terarah, terpadu, efektif-efisien, ke arah mencari atau mengkaji sesuatu melalui kerjasama dan saling bantu sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar

merupakan apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktivitas belajar. Secara umum, hasil belajar diartikan sebagai perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengamana dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Fungsi dari pembelajaran ialah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan guru untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, model jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa akan tertarik pada pembelajaran jika berlangsung secara aktif dan menyenangkan, jika siswa merasa tertarik maka siswa mengikuti pembelajaran dengan bersungguh-sungguh dan hasilnya siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Sebagai hasil dari model pembelajaran gaya *jigsaw* yang digunakan di Sekolah Dasar, siswa akan belajar lebih banyak, berprestasi

lebih banyak, dan memiliki sikap belajar yang lebih baik. Jika pembelajaran dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran, pembelajaran kooperatif jenis jigsaw akan menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan menyenangkan serta perhatian siswa akan terpusat pada pelajaran yang disampaikan oleh guru pembelajaran kooperatif. Media pembelajaran adalah tentang menggunakan alat fisik untuk mengkomunikasikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran kooperatif seperti teka-teki jigsaw akan membuat kelas tetap hidup. Menerapkan model pembelajaran jigsaw yang dapat memaksimalkan keterlibatan peserta dan saling mendidik dalam bentuk tanggung jawab penuh saat menyampaikan konten kepada teman karena setiap peserta didik harus dapat memahami materi agar dapat berpartisipasi dan dapat membagikannya dengan teman-temannya.

Pembelajaran jigsaw tidak selalu menuntut siswa untuk belajar dari guru mereka; sebaliknya, mereka mungkin saling mengajar. karena pembelajaran rekan lebih berhasil

daripada instruksi yang dipimpin guru. Siswa berbicara tentang menjadi mandiri dan bertanggung jawab sebagai hasilnya. Presentasi merupakan tahap akhir pembelajaran dengan menggunakan model dan pembelajaran jigsaw. Ada dua bagian presentasi: presentasi ke kelompok asal dan presentasi seluruh isi informasi. Ketika siswa menyampaikan kesimpulan dari diskusi panel ahli, mereka melakukannya dengan sangat antusias. Mereka juga memperhatikan dan memahami apa yang teman-teman mereka katakan. Toleransi timbal balik ditunjukkan dalam topik ini, dan sepanjang presentasi secara keseluruhan, para siswa yang berbicara tampak berani dan percaya diri. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif memainkan peran ganda, yaitu siswa dan guru, karena mereka mempelajari keterampilan interpersonal dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Setiap siswa akan berpartisipasi dalam paradigma pembelajaran kooperatif Jigsaw sebagai anggota tim ahli dan asal. Dengan landasan tim dan tim yang berpengalaman, siswa akan termotivasi untuk bekerja sama

dengan cara yang secara efektif memberikan pemahaman tentang materi yang dipelajari, menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih baik, dan memiliki dampak yang menguntungkan pada prestasi akademik. Siswa menunjukkan rasa ingin tahunya dengan aktif mencari dan mengolah informasi dari berbagai sumber selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif ragam jigsaw. Siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok ahli dan kelompok asal selama proses pembelajaran untuk menentukan tujuan pembelajaran dan didorong untuk mengejar pembelajaran mandiri. Siswa juga harus menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman menyeluruh tentang setiap mata pelajaran. Sedangkan pada saat diterapkan menggunakan model pembelajaran konvensional dan proses pembelajaran yang lebih berpusat pada guru, hal ini mengakibatkan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran produktif kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga hasil belajar di bawah standar.

Paradigma pembelajaran kooperatif Jigsaw puzzle sangat

bagus. Seorang siswa akan mempelajari secara menyeluruh isi yang dipelajari dengan menggunakan model ini. Selain itu, mereka dituntut agar mereka dapat mengajari kenalan anggota grup. Siswa didorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengambil instruksi dalam suatu mata pelajaran dengan serius dengan menggunakan gaya belajar kooperatif ini. Siswa dapat lebih memahami mata pelajaran yang diajarkan dan karenanya meningkatkan hasil belajar mereka dalam sains dengan lebih mendominasi keterlibatan siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Pertama, penelitian Trisdiono dan Zuwanti yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw berpengaruh dan dapat menunjukkan hasil belajar siswa. Kedua, penelitian Jessica, Suarjana dan Suwatra yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan siswa yang

di ajar dengan pembelajaran konvensional. Ketiga, penelitian Marhamah dan Mulyadi yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif jigsaw tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga kepercayaan diri peserta didik, keterampilan mendengarkan dan menghormati lainnya pendapat orang akan dilatih juga. Keempat, penelitian Suisanto yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kelima, penelitian Uki dan Liunokas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Keenam, penelitian Kahar, Anwar dan Murpsi menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* mampu memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar dan berimplikasi pada perubahan sikap siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang secara langsung memberikan manfaat bagi hasil belajar. Ketujuh, penelitian Urwati, Ernita dan Yahdi menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dengan model

pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Kedelapan, penelitian Wibawa dan Suarjana menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan yang mendapat perlakuan pembelajaran konvensional. Kesembilan, penelitian Rustam et al., menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa SD. Kesepuluh, penelitian Gusmayeni, Adnan dan Marlina menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Candipari I. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* lebih kecil daripada nilai *posttest*, artinya secara deskriptif ada

perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dengan hasil *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Syah, M. (2007). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Haryanto. (2012). Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli. *belajarpsikologi.com*,
- Sapriati, A. (2014). *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniasih, I. (2015). *Ragam Model Pembangunan Pembelajaran*. Jakarta: Katapena.
- Hyar et al, D, B. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Johar, R., & Hanum L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka.
- M. C. Cerón-García., L. López-Rosales., J. J. Gallardo-Rodríguez., E. Navarro-López., A. Sánchez-Mirón., & F. García-Camacho. (2022). Jigsaw cooperative learning of multistage counter-current liquid-liquid extraction using

- Mathcad®. *Educ. Chem. Eng.*, vol. 38, doi: 10.1016/j.ece.2021.10.002.
- Zarnita, Y., Ananda, A., & Khairani, K. (2019). Efforts to improve activities and results of student learning in civic education learning through Cooperative Learning model of Jigsaw type. *JPPI (Jurnal Penelit. Pendidik. Indones.)*, vol. 5, no. 1, doi: 10.29210/02018274.
- Widyaningrum, M, D., & Harjono, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar,” *JPPGuseda | J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 2, doi: 10.33751/jppguseda.v2i2.1446.
- Halimah, L., & Sukmayadi, V. (2019). The role of ‘jigsaw’ method in enhancing Indonesian prospective teachers’ pedagogical knowledge and communication skill,” *Int. J. Instr.*, vol. 12, no. 2, doi: 10.29333/iji.2019.12219a.
- Utariasih, L. J., Jampel, I. N., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Bermediakan Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V, *J. Educ. Technol.*, vol. 2, no. 3 doi: 10.23887/jet.v2i3.16378.
- Rokhmah, N. F., & Subroto, W. T. (2019). Application of Cooperative Learning Jigsaw Type to Improve Learning Outcomes of Economic Introduction and Business, *Int. J. Educ. Res. Rev.*, doi: 10.24331/ijere.518067.
- Hakim, R. L., & Canda Sakti, N. (2019). Implementation of Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Economics Learning Results,” *Int. J. Educ. Res. Rev.*, doi: 10.24331/ijere.573871.
- Prawiyogi, A. G., Rahayu, T. G., Rahman, R., Herawan, R. S., & Pitriadi, A. P. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *MADROSATUNA J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, pp. 35–42, doi: 10.47971/mjppgmi.v4i1.310.
- Adam, D. H., Irmayanti, M. N., Hasibuan, S., Hasibuan, E. R., & Nazliah, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *J. Educ. Dev.*, vol. 9, no. 2, pp. 437–439.
- Nurwenda, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah,” *Vocat. J. Inov. Pendidik. Kejur.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–26, Jan, doi: 10.51878/vocational.v2i1.835.
- Fратиwi, E., Syah H., & Muhsan. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan,” *Sport. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–28, doi:

- <https://doi.org/10.36312/sfj.v1i1.3>.
- Susanto, A., (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Azizah, K. U., & Desyandri. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 3, pp. 2585–2595, doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.746>.
- Supini. (2020). *Jigsaw dan Mind Map Dalam Pembelajaran*. Pati: Maghza Pustaka.
- Janiarta, I. W. (2022). *Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Biologi*. Yogyakarta: Penerbit Bintang Madani.
- Pranoto, E. (2023). *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Kurniati, S. (2022). *Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. NEM.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mestery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harefa, A. O. (2020). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw SMP Negeri 1 Gido Tahun Pelajaran 2014/2015,” *J-PiMat J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, doi: 10.31932/j-pimat.v2i1.687.
- Nasution, E. Y. P., & Lubis, F. H. (2019). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis algebrator, *Pythagoras*, vol. 8, no. 2, doi: 10.33373/PYTHAGORAS.V8I2.1981.
- Wilson, J. A., Pegram, A. H., Battise, D. M. & Robinson, A. M. (2017). Traditional lecture versus jigsaw learning method for teaching Medication Therapy Management (MTM) core elements, *Curr. Pharm. Teach. Learn.*, vol. 9, no. 6, pp. 1151–1159, doi: 10.1016/j.cptl.2017.07.028.
- Sitinjak, A. A. & Mawengkang, H. (2018) The Difference Of Students’ Achievement In Mathematics By Using Guided-Discovery Learning Model And Cooperative Learning Model Jigsaw Type, *Infin. J.*, vol. 7, no. 1, doi: 10.22460/infinity.v7i1.p45-54.
- Soedimardjono F. P., and P. P. (2021). Cooperative Learning Model with Jigsaw Type Improves Students’ Sciences Process Skills and Learning Outcomes, *JPI Jurnal Pendidik. Indones.*, vol. 10, no. 1, doi: 10.23887/jpi-undiksha.v10i1.25203.
- Yul Fanani, I., Prakoso, R. D. Y., Bissessar, C. & Gligorovic, M.

- (2022). Implementation of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model on Improving Achievement and Learning Motivation of Muhammadiyah in Mu'allimin Madrasah Muhammadiyah Yogyakarta, *Al-Hijr J. Adullearn World*, vol. 1, no. 2, doi: 10.55849/alhijr.v1i2.16.
- Subiyantari, A. R. & Muslim, S. (2019). The Effectiveness of the Cooperative Learning Model of Jigsaw Type on the Results of Students Learned from Skills Critical Thinking of Vocational Schools, doi: 10.2991/assehr.k.191217.037.
- Telaumbanua, Y. (2022). The Application of Jigsaw Type of Cooperative Learning Model in Learning Mathematics at SMP SWASTA PEMBDA 2 Gunung Sitoli 2018/2019 Academic Year, *Al'Adzkiya Int. Educ. Sos. J.*, vol. 3, no. 1, doi: 10.55311/aioes.v3i1.160.
- Muttar, M., Danial, M., & Sugiarti, S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ikatan Kimia dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA, *Chem. Educ. Rev.*, vol. 4, no. 2, doi: 10.26858/cer.v4i2.20149.
- Wati, R. N., & Pustikaningsih, A. (2019). Improving Learning Outcomes Of Basic Accounting In X Graders Throught Cooperative Learning Models In Jigsaw Type, *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 17, no. 2, 2019, doi: 10.21831/jpai.v17i2.28696.
- Trisdiono, H., & Zuwanti, I. (2017). Strategi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 02, p. 95, doi: 10.25273/pe.v7i2.1468.
- Jessica, N. M. N. A., Suarjana, I. M., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 6 Dauh Waru Negara Kabupaten Jembrana, *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 2, no. 1, doi: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.4390>.
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2013). Jigsaw Cooperative Learning: A Viable Teaching-Learning Strategy?," *J. Educ. Soc. Res*, doi: 10.5901/jesr.2013.v3n7p710.
- Suismanto, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw pada Pembelajaran Matriks, *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 8, no. 1, pp. 31–39, doi: 10.51169/ideguru.v8i1.371.
- Uki, N. M., and Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa, *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5542–5547, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1363.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar, *AKSIOMA J.*

Progr. Stud. Pendidik. Mat., vol. 9, no. 2, pp. 279–295, doi: 10.24127/ajpm.v9i2.2704.

Jaya, W. I. M. A., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, p. 115, doi: 10.23887/jisd.v3i1.17665.

Rustam, A., Niasari, T., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Sisi, L. (2022) Meta Analisis Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa SD, *J. Tunas Bangsa*, vol. 9, no. 2, pp. 101–110, doi: <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i2.2097>.

Gusmayeni, G., Adnan, F., & Marlina, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD, *J. Basicedu*, vol. 3, no. 2, pp. 508–513, doi: 10.31004/basicedu.v3i2.33