

**IMPLEMENTASI MODEL *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MATA PEMBELAJARAN IPAS SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA DI SDN 2 SONOKULON**

Rosina Nur Aini¹, Ika Nurwulandari², Ahmad Teguh Purnawanto³

¹PGSD, STKIP Muhammadiyah Blora,

²PGSD, STKIP Muhammadiyah Blora,

³PGSD, STKIP Muhammadiyah Blora,

¹rosinanuraini@gmail.com), ²ikanurwulandari123@gmail.com,

³ahmedteguh@gmail.com,

ABSTRACT

This class action research aims for student activity in Natural and Social Science subjects by using a Jigsaw learning model with the help of puzzle media. This class action research was carried out at SDN 2 Sonokulon. The subjects of this study are class V students totalling 15 students. The class action research model used in this study is the Kemmis and Mc model. Taggart. Data on the results of student activity in learning Natural and Social Education in cycle I meeting 1 reached 40%, cycle I meeting 2 reached 46.7% completion and in cycle II has met the achievement criteria set with student activity cycle II meeting 1 reached 73.3%, cycle II meeting 2 reached 86.7% . The conclusion from this study is that the application of the Media Puzzle-assisted Jigsaw model in the learning of Natural and Social Sciences can increase the activity of students in class V of SDN 2 Sonokulon so that teachers can use the puzzle-assisted Jigsaw learning model as one of the alternatives to improve students in learning Natural and Social Sciences.

Keywords: student activity, natural and social sciences, jigsaw model

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Sonokulon. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Data hasil keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial pada siklus I pertemuan 1 mencapai 40%, siklus I pertemuan 2 mencapai 46,7% ketuntasan dan pada siklus II telah memenuhi kriteria ketercapaian yang ditetapkan dengan keaktifan siswa siklus II pertemuan 1 mencapai 73,3%, siklus II pertemuan 2 mencapai 86,7% . Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model *Jigsaw* berbantuan Media *Puzzle* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dapat meningkatkan keaktifan siswa peserta didik kelas V SDN 2 Sonokulon, sehingga

guru dapat menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *puzzle* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Kata Kunci: *keaktifan siswa, ilmu pengetahuan alam dan sosial, model jigsaw*

A. Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam proses perkembangan individu dan masyarakat. Pembelajaran IPAS menekankan proses belajar yang bersifat inquiry, kolaboratif, dan mendalam sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu memahami konsep secara bermakna. Pendekatan ini bertujuan membantu siswa menghubungkan konsep, berdiskusi, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Hal tersebut tercermin pada materi Sistem Pernapasan Manusia yang meliputi pengenalan organ pernapasan, mekanisme bernapas, gangguan pada sistem pernapasan, serta upaya pemeliharaan kesehatan, di mana siswa dituntut aktif mengamati, bertanya, mengeksplorasi informasi, serta berperan aktif dalam kelompok dengan tanggung jawab dalam pembelajaran tertentu untuk

memahami proses abstrak seperti inhalasi, ekshalasi, dan pertukaran gas di alveolus.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan Guru Kelas V di SD Negeri 2 Sonokulon, keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari 15 siswa kelas V, hanya sekitar 27% atau sebanyak 4 siswa yang aktif bertanya atau berdiskusi selama pembelajaran IPAS, sementara sebagian besar siswa cenderung pasif. Guru menyampaikan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan konsep abstrak, seperti hubungan antarorgan pernapasan, meskipun telah digunakan media berbasis teknologi. Selain itu, siswa diperkirakan akan mengalami kesulitan memahami proses pernapasan, seperti kontraksi diafragma dan pengembangan paru-paru, apabila pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang berorientasi pada keaktifan siswa dengan praktik

pembelajaran di kelas yang masih cenderung satu arah.

Salah satu strategi pembelajaran yang direkomendasikan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw pada materi sistem pernapasan manusia dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan menjelaskan dan berdiskusi bersama teman. Media puzzle terbukti efektif dalam membantu siswa membayangkan struktur dan mekanisme sistem pernapasan manusia. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan perhatian siswa, kejelasan pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa ketika mengenali organ dan memahami alur proses pernapasan. Oleh karena itu, kombinasi model pembelajaran Jigsaw dan media puzzle dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan siswa dan kesulitan memahami materi sistem pernapasan manusia pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Model Kemmis & McTaggart menjadi acuan dalam melakukan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi secara sistematis. Penerapan model Jigsaw berbantuan media puzzle pada materi Sistem Pernapasan Manusia memberi peluang bagi siswa untuk terlibat lebih aktif. Kombinasi model Jigsaw dan media puzzle membuat pembelajaran IPAS lebih menarik dan mudah dipahami, dengan adaptasi seperti menghubungkan materi dengan isu lingkungan. Peningkatan keaktifan siswa diperlukan karena sebagian siswa masih pasif saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada materi Sistem Pernapasan Manusia yang membahas struktur dan fungsi organ pernapasan seperti hidung, faring, trakea, bronkus, paru-paru, dan diafragma, serta mekanisme pernapasan yang meliputi proses inhalasi dan ekshalasi. Materi ini bersifat abstrak dan melibatkan proses fisiologis yang tidak dapat diamati secara langsung, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antarorgan dan proses pertukaran gas.

Atas dasar urgensi tersebut, penelitian ini berjudul “Implementasi Model Jigsaw Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Mata Pembelajaran IPAS Sistem Pernapasan Manusia di SDN 2 Sonokulon.”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran tipe Jigsaw berbantuan media puzzle pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V SDN 2 Sonokulon?
2. Bagaimana model pembelajaran tipe Jigsaw berbantuan media puzzle dapat meningkatkan keaktifan pesertadidik kelas V pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia di SDN 2 Sonokulon?
3. Bagaimana kendala yang muncul serta upaya yang dilakukan dalam implementasi model Jigsaw berbantuan media puzzle pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V SDN 2 Sonokulon?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran tipe Jigsaw berbantuan media puzzle pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V SDN 2 Sonokulon.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa kelas V setelah diterapkannya model pembelajaran tipe Jigsaw berbantuan media puzzle pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia di SDN 2 Sonokulon.
3. Untuk mengidentifikasi kendala yang muncul serta solusi yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran tipe Jigsaw berbantuan media puzzle pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V SDN 2 Sonokulon.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan secara teoretis terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait efektivitas model pembelajaran tipe Jigsaw berbantuan media puzzle dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini dapat memperkuat kajian mengenai pentingnya model kooperatif dan

penggunaan media konkret pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem pernapasan manusia.

Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

Berdasarkan kajian pustaka mengenai konsep dasar IPAS dalam kurikulum (Kemendikbudristek, 2022; Supriatna, 2024), karakteristik pembelajaran interdisipliner (Hikmah & Aris, 2024; Nurkhamidi, 2024), serta temuan penelitian empiris terkait kendala implementasi di sekolah dasar (Utami et al., 2023; Prasetyo & Sari, 2023; Dianawati & Rahmani, 2023). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS dalam kurikulum merupakan mata pelajaran interdisipliner yang berperan penting dalam membangun pemahaman siswa sekolah dasar terhadap fenomena alam dan sosial secara terpadu. Cakupan materi IPAS yang luas dan kompleks menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, terstruktur, dan berpusat pada siswa agar proses pembelajaran berjalan bermakna.

Keaktifan belajar siswa didefinisikan sebagai kondisi atau perilaku siswa selama proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan aktif, baik fisik, mental, maupun

emosional, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, serta bertanggung jawab terhadap pembelajaran (Sardiman, 2014 dalam penelitian terkini; Rahayu et al., 2022). Aktivitas mendengarkan juga penting sebagai pendukung, tetapi sering dikombinasikan dengan respons aktif untuk menghindari pasifitas, seperti dalam model problem-based learning yang meningkatkan keaktifan hingga 61,7% berdasarkan observasi (Kemendikbudristek, 2022; Sugih et al., 2023; Analisis Aktivitas Belajar Siswa, 2024).

Berdasarkan kajian tentang klasifikasi jenis keaktifan siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS dalam kurikulum dapat disimpulkan keaktifan belajar siswa dapat dipahami sebagai keterlibatan siswa secara fisik dan mental yang muncul melalui berbagai bentuk aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Pengelompokan keaktifan berdasarkan dimensi psikis dan fisik, serta aktivitas visual, lisan, dan mendengarkan, membantu guru dalam mengamati dan menilai keaktifan siswa secara lebih terarah.

Penggunaan model pembelajaran kolaboratif dan media visual interaktif, seperti puzzle anatomis, mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, khususnya pada materi IPAS yang bersifat abstrak. Integrasi faktor internal dan eksternal melalui strategi pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam meningkatkan keaktifan siswa dan mendukung pembelajaran IPAS yang bermakna sesuai dengan kurikulum.

Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif Tindakan Yang Dipilih

Di Indonesia, Jigsaw banyak diadaptasi untuk pembelajaran aktif di sekolah dasar, termasuk IPAS dalam kurikulum, karena mendukung kolaborasi dan pemahaman konsep interdisipliner (Billa, 2023; Santika et al., 2025; Nurainah et al., 2025). Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan strategi pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dan interaksi sosial dalam kelompok.

Integrasi model Jigsaw dengan media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna, terutama

pada materi sistem pernapasan manusia yang bersifat abstrak. Aktivitas menyusun dan mengintegrasikan puzzle mendukung pemahaman konsep, meningkatkan keaktifan belajar, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Dengan demikian, penerapan model Jigsaw berbantuan media puzzle berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar, media puzzle berfungsi sebagai alat konkret untuk memvisualisasikan konsep abstrak, seperti struktur organ tubuh atau proses fisiologis, sehingga siswa dapat membangun pemahaman melalui aktivitas hands-on (Mazidah et al., 2022; Sulistiyarningsih, 2024). Puzzle menyediakan pengalaman konkret yang membantu transisi dari pemikiran pre-operasional ke operasional, dengan siswa mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru melalui penyusunan potongan (Piaget, 1970 dalam adaptasi modern; Repository Metro Univ, 2021). Media puzzle merupakan media pembelajaran yang

efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem pernapasan manusia.

B. Metode Penelitian

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 2 Sonokulon yang terletak di Desa Sonokulon, Kecamatan Todanan , Kabupaten Blora. Sekolah ini berjarak kurang lebih $\pm$ 25 km dari pusat Kota/Kabupaten. Lokasi sekolah mudah dijangkau dan berada di lingkungan pemukiman penduduk.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026, dengan waktu penelitian selama kurang lebih dua bulan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus, yang disesuaikan dengan kompleksitas permasalahan dan ketersediaan waktu berdasarkan kesepakatan dengan pihak sekolah.

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain yang digunakan mengacu pada model Kemmis and McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan, yaitu planning, action, observation, dan reflection. Keempat

tahapan tersebut dilaksanakan dalam setiap siklus penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus merupakan satu rangkaian kegiatan yang saling berkaitan dan hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.



Gambar 1 model kemmis and McTaggart

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Sonokulon tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 15 siswa (8 laki-laki dan 7 perempuan). Data ini diperoleh dari presensi kelas bulan Oktober 2025 serta observasi awal pada tanggal 10 Desember 2025.

Data dan Sumber Data

Data kuantitatif diperoleh dari skor keaktifan belajar siswa yang dihitung berdasarkan lembar observasi keaktifan siswa pada setiap siklus.

Data kualitatif berupa deskripsi proses pembelajaran, yang meliputi catatan observasi tentang keterlibatan siswa dalam penyusunan puzzle anatomis, diskusi di kelompok ahli dan kelompok asal, inisiatif mengajar sebaya, respons siswa terhadap media puzzle, serta pelaksanaan sintaks Jigsaw oleh guru.

Sumber data primer dalam penelitian ini bersumber dari guru kelas dan siswa kelas V SDN 2 Sonokulon.

Sumber data sekunder ini bersumber dari data dokumen yang meliputi daftar nilai kelas V.

Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap awal penelitian ini (sebelum pelaksanaan tindakan/praktik pada Siklus I dan II), pengumpulan data dilakukan hanya melalui observasi awal, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah rendahnya keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V, sekaligus sebagai dasar penyusunan rencana tindakan. Teknik-teknik tersebut adalah Observasi, Wawancara, Tes tertulis, Dokumentasi.

Teknik Uji Validitas Data

Uji validitas data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk menjamin keabsahan, kredibilitas, dan keakuratan data yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbantuan media puzzle pada materi Sistem Pernapasan Manusia kelas V SD.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (dalam Sugiyono, 2022) yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Indikator Kinerja Penelitian

Untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ini, dirumuskan indikator kinerja yang realistis dengan mempertimbangkan kondisi awal siswa kelas V SD Negeri 2 Sonokulon (di mana keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS materi Sistem Pernapasan Manusia masih rendah, sekitar 27% berdasarkan observasi awal) serta jumlah siklus yang direncanakan (dua siklus utama).

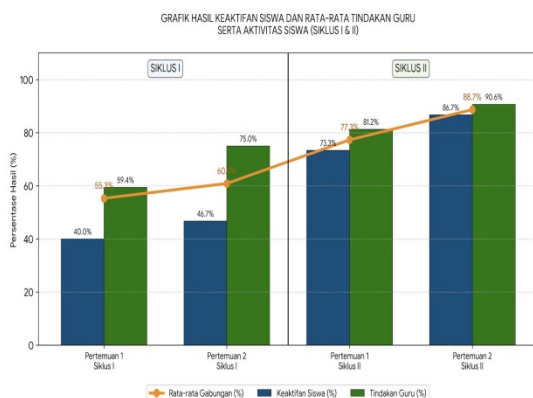
Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model spiral PTK yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada siklus I disimpulkan bahwa hasil penelitian belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil tes evaluasi siswa dan lembar pemantau tindakan guru dan aktivitas siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari grafik yang disajikan berikut ini:



Grafik 1. Hasil Keaktifan Siswa dan Rata-rata Pemantau Tindakan Guru dan Aktivitas Siswa.

Persentase hasil yang diperoleh pada hasil tes evaluasi keaktifan siswa pertemuan 1 sebesar 40% menjadi 46.7% pada pertemuan 2. Jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan ≥ 61 sebanyak 7 siswa. Sedangkan, persentase hasil yang diperoleh dari pemantau tindakan guru pada pertemuan 1 sebesar 59.37% menjadi 75% pada pertemuan 2, dan aktivitas siswa pertemuan 1 sebesar 40% menjadi 46.7% pada pertemuan 2 berarti dengan rata-ratanya sebesar 55,27% pada pertemuan 1 dan 60,85% pada pertemuan 2. Temuan yang diperoleh berdasarkan lembar pemantau tindakan guru dan aktivitas siswa juga masih memiliki banyak kekurangan sehingga belum mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan perlu perbaikan dan dilanjutkan pada siklus II.

Hasil analisis data yang dilakukan pada siklus II bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V. Persentase hasil yang diperoleh pada hasil tes evaluasi keaktifan siswa pertemuan 1 sebesar 73.3% menjadi 86.7% pada pertemuan 2. Jumlah

siswa yang mencapai nilai ketuntasan ≥ 61 sebanyak 13 siswa. Sedangkan, persentase hasil yang diperoleh dari pemantau tindakan guru pada pertemuan 1 sebesar 81.25% menjadi 90.62% pada pertemuan 2, dan aktivitas siswa pertemuan 1 sebesar 73.3% menjadi 86.7% pada pertemuan 2 berarti dengan rata-ratanya sebesar 77,28% pada pertemuan 1 dan 88,66% pada pertemuan 2.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada siklus II disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Siswa kelas V dari siklus I ke siklus II yakni dari 40% menjadi 86.7%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan keaktifan siswa di siklus II adalah 13 siswa. Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial juga didukung dengan temuan yang diperoleh dari lembar pemantau tindakan guru dan aktivitas siswa. Persentase rata-rata total yang diperoleh dari pemantau tindakan guru sebesar 85,94% dan aktivitas siswa sebesar 80,00% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82,97%. Dari persentase

tersebut diketahui bahwa aktivitas pembelajaran dengan model Jigsaw pada siklus II sudah jauh lebih baik dari siklus sebelumnya. Penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena hasil persentase dari keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa V sudah mencapai ketuntasan sehingga dinyatakan berhasil. Hasil analisis pada siklus I, dan siklus II membuktikan bahwa pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan Keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas V SDN 2 Sonokulon.

Interpretasi hasil analisis bersumber dari data yang diperoleh dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui model Jigsaw berbantuan media Puzzle.

Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V melalui model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* di SDN 2 Sonokulon. Data dan temuan

diperoleh dari pengamatan pelaksanaan penelitian pada siklus I, dan siklus II melalui observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, pengisian lembar tes evaluasi oleh siswa, pengisian lembar pemantau tindakan guru dan aktivitas siswa oleh observer, kisi-kisi dan rubrik penilaian yang telah disiapkan oleh peneliti.

Pada siklus I pelaksanaan tindakan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menerapkan model *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* diketahui bahwa pada Pertemuan 1 sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai di atas batas minimum ketuntasan yakni ≥ 61 dengan persentase sebesar 40.0%, sedangkan sebanyak 9 siswa mendapatkan nilai di bawah batas minimum ketuntasan yakni ≤ 61 dengan persentase sebesar 60.0%. Selanjutnya pada Pertemuan 2 terdapat peningkatan di mana sebanyak 7 siswa mendapatkan nilai di atas batas minimum ketuntasan yakni ≥ 61 dengan persentase sebesar 46.7%, sedangkan sebanyak 8 siswa mendapatkan nilai di bawah batas minimum ketuntasan yakni ≤ 61 dengan persentase sebesar 53.3%.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan, persentase siswa yang belum tuntas pada akhir siklus I masih lebih besar dibandingkan persentase peserta didik yang tuntas sehingga siklus dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V dengan menerapkan model *Jigsaw* berbantuan media *Puzzle* terjadi peningkatan kembali pada nilai tes evaluasi yang diperoleh siswa. Pada Pertemuan 1 sebanyak 11 siswa mendapatkan nilai di atas batas minimum ketuntasan yakni ≥ 61 dengan persentase sebesar 73.3%, sedangkan sebanyak 4 siswa mendapatkan nilai di bawah batas minimum ketuntasan yakni ≤ 61 dengan persentase sebesar 26.7%. Puncaknya pada Pertemuan 2, nilai siswa mengalami kenaikan yang signifikan yaitu sebanyak 13 siswa mendapatkan nilai di atas batas minimum ketuntasan yakni ≥ 61 dengan persentase sebesar 86.7%, sedangkan siswa yang berada di bawah batas minimum ketuntasan atau ≤ 61 hanya tersisa 2 siswa dengan persentase sebesar 13.3%.

Hal ini diketahui bahwa persentase peserta didik yang tuntas sudah jauh lebih besar dibandingkan persentase peserta didik yang belum tuntas. Persentase tersebut pun telah mencapai batas persentase ketuntasan klasikal yang diharapkan yakni $\geq 75\%$ (atau 85%, silakan sesuaikan dengan indikator keberhasilan yang Anda tetapkan di Bab III) sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II.

Data hasil pemantau tindakan guru dan aktivitas peserta didik menggunakan model Jigsaw berbantuan media Puzzle pada siklus I secara berturut-turut mempunyai rata-rata sebesar 67.18% untuk tindakan guru dan 43.35% untuk aktivitas siswa. Pada Siklus II, data tersebut mengalami peningkatan kembali yang cukup tajam menjadi 85.94% untuk tindakan guru dan 80.00% untuk aktivitas siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kemajuan atau peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan model Jigsaw berbantuan media Puzzle.

Berdasarkan data di atas, penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan model Jigsaw berbantuan media Puzzle yang mengarahkan peserta didik untuk aktif melaksanakan pembelajaran (student center learning) yang dimulai dari permasalahan nyata sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman dan aktivitas nyata dalam proses mencari solusi atas permasalahan.

Dengan demikian, diketahui bahwa berdasarkan data-data pengamatan pelaksanaan tindakan, hasil tes evaluasi, serta hasil pemantauan tindakan dan aktivitas siswa membuktikan bahwa keaktifan siswa dengan model Jigsaw berbantuan media Puzzle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi Sistem pernapasan manusia kelas V mengalami peningkatan yang signifikansi mencapai target yang diharapkan. Hal tersebut dapat mengalami peningkatan setelah melalui tindakan di siklus I, dan siklus II dengan menerapkan model Jigsaw pada siswa kelas V di SDN 2 Sonokulon, sehingga penelitian ini dapat dinyatakan berhasil dengan

diadakan perbaikan-perbaikan diakhir tiap siklus sebelum melaksanakan siklus selanjutnya.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan. Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media Puzzle pada materi Sistem pernapasan manusia kelas V dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V SDN 2 Sonokulon. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase data hasil tes evaluasi keaktifan siswa serta meningkatnya hasil pemantau tindakan guru dan aktivitas peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media Puzzle.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2

pertemuan. Hasil yang diperoleh pada penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil penilaian tes evaluasi keaktifan siswa di setiap siklusnya, di mana pada akhir siklus I (pertemuan 2) mencapai 46.7%, dan pada akhir siklus II (pertemuan 2) meningkat pesat menjadi 86.7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil tes evaluasi keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 40.0%*.

Adapun jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimum ≥ 61 pada akhir siklus I sebanyak 7 siswa, dan pada akhir siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat secara signifikan menjadi sebanyak 13 siswa. Hasil data tersebut membuktikan bahwa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan dengan hasil data penilaian tes evaluasi keaktifan siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimum sudah melampaui target klasikal yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$ (mencapai 86.7%).

Hal lain yang juga menjadi pendukung keberhasilan penelitian ini adalah meningkatnya kualitas tindakan guru dan aktivitas peserta didik dalam penerapan model Jigsaw

berbantuan media Puzzle. Pada siklus I, rata-rata tindakan guru mencapai 67.18% dan aktivitas siswa mencapai 43.35%. Kemudian pada siklus II, data tersebut mengalami peningkatan kembali yang cukup tajam di mana rata-rata tindakan guru mencapai 85.94% dan aktivitas peserta didik mencapai 80.00% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82.97%. Kemajuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran telah berjalan dengan sangat baik dan efisien di dalam kelas.

Model pembelajaran Jigsaw berbantuan media Puzzle merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk mendorong peserta didik memiliki keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan secara kuat bahwa penerapan model Jigsaw berbantuan media Puzzle pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi Bab 3 Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan, terbukti dapat

meningkatkan keaktifan siswa di kelas V SDN 2 Sonokulon.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Sulistyorini, S. (2020). Peran guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 145–154.
- Fitriyani, R., & Rahmawati, D. (2021). Tantangan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar di era modern. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5212–5220.
- Fitriani, R. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Komunikasi dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 145–155.
- Suryani, E., & Prasetya, D. (2021). Implementation of the Jigsaw cooperative model to improve students' activity and learning outcomes on human respiratory system material. *Journal of Biology Education*, 10(2), 112–120.
- Hidayat, A., & Wulandari, T. (2022). The effectiveness of Jigsaw learning assisted by organ puzzle media in improving students' understanding of the respiratory system. *Proceedings of Biology Learning Innovation Conference*, 4(1), 55–63.

- Mahmudah, S., Nuraini, F., & Latifah, R. (2023). Developing Puzzle-Based Case Study (PBCS) on respiratory system to enhance critical thinking skills. *International Journal of Biology Education Research*, 5(1), 24–32.
- Anggraeni, R., & Kurniawati, D. (2021). The influence of puzzle-picture-assisted learning on students' science learning outcomes in elementary school. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5212–5220.
- Fitria, N. (2021). Penerapan Model PTK untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2150–2160.
- Fitriani, R. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 145–155.
- Fitriyani, R., & Rahmawati, D. (2021). Tantangan Pembelajaran pada Jenjang Sekolah Dasar di Era Modern. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5212–5220.
- Rahmawati, S., & Ningsih, L. (2022). Pengembangan Puzzle Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 45–53.
- Wulandari, S. (2020). Implementasi Model PTK Kemmis & McTaggart dalam Upaya Peningkatan Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 120–128.
- Hikmah, N., & Aris, R. (2024). Implementasi Kurikulum pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar: Tantangan integrasi interdisipliner. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1234–1245. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.5678>
- Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum : Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Nurkhamidi, S. (2024). Strategi pengelolaan kompleksitas materi interdisipliner pada pembelajaran IPAS Kurikulum . *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–58.
- Prasetyo, A., & Sari, R. (2023). Kendala guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada IPAS Kurikulum . *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 210–223.