UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TYPE JIGSAW* PADA SISWA KELAS V SDN KELUN KOTA MADIUN TAHUN AJARAN 2024/2025

Galuh Puji Lestari[1], Hartini[2], Siti Juwarmini[3]
[1]Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas PGRI Madiun
[2]PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun
[1]galuhpujilestrai04@gmail.com,[2]hartini@unipma.ac.id,[3]sitijuwarmini6@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the application of the jigsaw-type cooperative learning model in improving social science learning outcomes in grade V students of SDN Kelun, Madiun City. The benefits of this research are for teachers to improve competency outcomes in the learning process and for students to increase learning outcome activities. This research was carried out in 2 cycles, each of which contained Planning, Implementation, Evaluation, and Reflection. The results obtained by the researcher show that there is a 7% increase from the first cycle of 76% and the second cycle of 83%. From these results, this study has been declared successful.

Keywords: Jigsaw-type Cooperative Learning, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan model *cooperative learning type jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SDN Kelun Kota Madiun. Manfaat penelitian ini adalah bagi guru untuk meningkatkan hasil kompetensi dalam proses pembelajaran dan bagi peserta didik dapat meningkatkan aktivitas hasil belajar. Panelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang masing-masing siklus memuat Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi , dan Refleksi. Hasil yang telah diperoleh oleh peneliti menunjukan bahwa terdapat peningkatan 7% dari siklus I 76% dan siklus II 83%. Dari hasil tersebut maka penelitian ini telah dinyatakan berhasil.

Kata Kunci: *Cooperative Learning Type Jigsaw*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah inovasi utama dan isu sentral pada setiap bangsa, khususnya bangsa berkembang dalam pembangunan negara seperti halnya negara Indonesia. Salah satunya melalui persiapan dalam hal pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh manusia dalam mengembangkan dan menumbuhkan jiwa baik jasmami atau rohani yang membawa potensi diri untuk menghasilkan sebuah prestasi sehingga memperoleh kedewasaan yang mana membawa menjadi manusia seutuhnya (Aliyyah et al., 2021). Pendidikan Indonesia memiliki

kemampuan untuk membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa, dan mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang iman, berakhlak mulia, berilmu dan mandiri (Fridaram et al., 2021). Pemerintah berusaha dalam menyelenggarakan sistem pendidikan yang menjamin pemerataan, peningkatan dan diwujudkan sebuah program dimana wajib belajar Sembilan tahun (Lestarai, 2018). Untuk sekarang pendidikan menjadi sebuah prioritas dalam upaya meningkatkan kualitas suatu pendidikan. Pembelajaran Merupakan suatu proses dalam mendidik potensi yang dimiliki baik secara kognitif ataupun sosial emosional pada perubahan sebuah perilaku. Yang dilakukan oleh guru. Guru sebagai orang yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran tetapi bukan hanya itu tetapi juga membantu meningkatkan motivasi agar mendapatkan hasil yang optimal dalam sebuah proses pembelajaran yang berlangsung dengan optimal dan secara maksimal (Syarifuddin, n.d.).

Sekolah merupakan lembaga pendidikan secara formal dalam melakukan sebuah kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan atau aktifitas baik fisik atau mental yang menghasilkan sebuah perubahan baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan (Kadek & Astiti, 2017). Berbagai kesempatan dalam mengembangkan dan mendorong kearah yang tujuan yang mana dicita-citakan. Maka akan ada sebuah tuntutan bagi guru agar lebih kreatif dan inovatif pada penyusunan dan merancang sebuah pembelajaran sesuai kondisi dan situasi yang ada. Guru diharapkan mampu membantu memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi agar mencapai tujuan dari pendidikan nasional. (Sudana & Wesnawa, 2017). Ada beberapa faktor yaitu latar belakang keluarga, kondisi sekolah dan motivasi (Nurhadi, 2022). Motivasi mendorong minat untuk menggerakkan perilaku peserta didik yang mengaktifkan dan mengarahkan perilaku individu agar meningkatkan motivasi belajar. Maka perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang sesuai. Tujuan dalam pendidikan dapat pula melalui pengajaran disiplin Ilmu Pengetahuan (IPA). Keaktifan peserta didik masih kurang dalam pembelajaran yang merupakan salah satu indicator bahwa peserta didik masih kurang memiliki motovasi untuk belajar.

IPA merupakan mata dalam salah satu pelajaran yang sering kali dianggap sangat sulit oleh peserta didik. Banyak sekali permasalahan yang manjadi topik utama dalam penyampaian kepada peserta didik mengenai ilmu pengetahuan yang telah banyak diajarkan dan dikembangkan baik sacra pengertian ataupun permasalahan komplek yang lain. Proses pembelajran membuat para peserta didik berhadapan langsung mengenai teori-teori dan soal yang kadang-kadang membosankan. Oleh katerna itu, banyak hal yang perlu untuk ditingkatkan agar dalam menyampaikan materi siswa dapat menguasai metode ajar, model pembelajaran, penguasaan teori, peran serta fungsi pembelajaran IPA (Agung & Parnayathi, 2020). Maka, Pembelajaran IPA sangatlah penting karena merupakan dasar dari teknologi yang diwajibkan pada janjang sekolah dasar. Dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik secara langsung mengamati, mengukur, menghitung, mengenal dalam proses kegiatan pembelajaran (Kadek & Astiti, 2017). Tujuan pembelajaran IPA adalah melatih peserta didik dalam berfikir kritis dan berpikir objektif secara ilmiah. Penerapan IPA pada sekolah dasar memberikan pembelajaran untuk berupaya meniptakan sebuah kesuksesan dapa pelajaran tersebut.

Model pembelajaran adalah perencaanan sebuah pola untuk pedoman dalam pembelajaran didalam kelas. Banyak sekali model-model yang sering digunakan, salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai sebuah tujuan belajara bersama. Seorang guru sering kali mendapatkan kesulitan dalam sebuah peroses pembelajaran yang berlangsung, makan sebuah pembelajaran yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan saling membantu teman serta saling berinteraksi. Makan pembelajaran yang tepat pada model pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative learning* merupakan pembelajaran dengan cara kerjasama antara satu tim dalam sebuah kelompok. dengan kata lain dalam satu kelompok terdiri atas beberapa peserta didik yang dihadapkan oleh permasalahanatau perosalan dalam pembelajaran yang

nantinya akan diselesaikan secara bersama-sama. *Cooperative Learning* merupakan salah satu dari beberapa system pembelajaran yang mendukung proses pembalajaran yang didalamnya menuat beberapa kelompok yang saling bekerja sama yang terdapat lebih dari tiga – lima anggota, saling bekerja sama agar mencapai tujuan bersama, siswa membentuk kelompok dan saling mengajari sesama antara peserta didik yang pandai dan kurang pandai dalam satu kelompok yang sama (Syarifuddin, n.d.). Tujuan pembelajaran *Cooperative* sendiri yaitu membantu meningkatkan kemampuan akademik, menumbuhkan rasa toleransi antar anggota satu kelompok, meningkatkan keterapilan social peserta didik (Heniatuti, 2023).

Pada Model *Cooperative learning* ini terdapat banyak sekali tipe jenis kegiatan. Dimana dalam kegiatan peneliti mengambil *type jigsaw*. Tipe jisaw sendiri merupakan teknik pembelajaran yang berorientasi pasa pembelajaran agar meningkatkan pemahaman materi agar memperoleh hasil belajar dan kepercayaan diri (Fridaram et al., 2021). Pembelajaran *Cooperative learning type jigsaw* merupakan suatu tipe pembelajaran yang terdiri atas beberapa anggota terdiri antara empat sampai enem orang dalam satu kelompok. Pada proses *jigsaw* sendiri sangat menguntungkan untuk seluruh anggota kelompok karena menggabungkan dari setiap pemahaman dan keterampilan dari setiap anggota kelompok (Kadek & Astiti, 2017). Model *Cooperative learning* ini menyatakan bahwa pengalaman serta pengetahuan siswa sangatlah membantu siswa dalam bahan pelajaran, siswa saling kerja sama dalam suasana gotong royong dan mempunyai manfaat untuk mengasah keterampilan komunikasi antara teman satu kelompok (Primagraha et al., n.d.). Penggunaan medel *Cooperative learning* disini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik dan membantu mengasah pertumbuhan psikomotorik dan dapat membantu peserta didik memahami konsep dan membantu teman sebaya.

Sintak pada model pembelajaran *Cooperative learning type jigsaw* disini terbagi menjadi beberapa (Aryani & Widayat, 2021) antara lain sebagi berikut: a. Pembagian kelompok, b. Pembagian

materi kepada masing – masing kelompok, c. Mempelajari materi yang telah diberikan pada masing – masing kelompok, d. Berkumpul dan membahas dalam tim, e. Kembali untuk memberikan informasi kepada teman, f. kuis individu. Menutut Nurhadi, 2022, ada kelebihan dan kekurangan antara lain, kelebihan dari *Cooperative learning type jigsaw* : 1]. Cara pembelajaran yang efisien karena materi dibagi menjadi beberapa kelompok, 2]. melatih kemampuan pendengaran, dedikasi dan empati dengan peran penting dari setiap anggota kelompok, 3]. Mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan ide dalam memecahkan sebuah masalah, 4]. Meningkatkan kemampuan sosial yaitu percara diri, 5]. Peserta didik lebih aktif dalam berpendapat dan menjelaskan menganai materi yang sudah didapat kepada teman satu kelompok, 6]. Peserta didik dapat merasakan bagaimana cara bekerja sama dengan teman dalam satu kelompok. kekurangan dari *Cooperative learning type jigsaw* : 1]. Peserta didik yang aktif lebih mendoninasi daripada peserta didik yang kurang aktif, 2]. Siswa yang lambat akan kesulitan dalam menyampaikan materi kepada teman satu kelompoknya, 3]. Siswa yang sudah bisa akan cepat merasa bosan karena sudah paham mengenai apa materi yang diberikan, 4]. Kelas yang kurang kondusif akan membuat suasana menjadi tidak nyaman, 5]. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menata kelompok.

Hasil Belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik dari pengalaman belajar. Kebanyakan orang beranggapan hasil belajar memiliki pengertian sama seperti ulangan, ujian atau tes. Padahal ulangan sendiri sebuah index dalam penentukan keberhasilan oleh para peserta didik (Hasdiana, 2018). Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dalam proses pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik yang mencangkup beberapa hal seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Aryani & Widayat, 2021). “Dalam ketiga aspek tersebut terdapat beberapa bagian antaranya : aspek kognitif meliputi pengetahuan, ingatan, pemahaman,aplikasi, analisis dan evaluasi. Aspek afektif meliputi reaksi [penerimaan jawaban], penilaian, organisasi, internalisasi. Aspek psikomotorik meliputi gerakan reflek, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual,

keharmonisan, keterampilan gerakan kompleks, gerakan ekspresif". Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah pencapaian peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran yang membawa perubahan baik tingkah laku agar dinyatakan berhasil apabila sebuah pelajaran telah tercapai dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diperoleh oleh peneliti. Maka, Akan mengadakan penelitian tindakan kelas, dalam memperbaiki hasil belajar IPA peserta didik. Mengambil mata pelajaran IPA dengan materi rantai makanan sekolah dasar agar merangsang kemampuan belajar untuk mewujudkan hasil yang maksimal. Peneliti dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul " Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type* Jigsaw pada Siswa Kelas V SDN Kelun Kota Madiun Tahun Ajaran 2024/2025"

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisi kualitatif digunakan sebagai data hasil pengamatan dalam proses tindakan saat dikelas dan teknis analisis data menggunakan analisis kuantitatif sebagai pengelolaan data hasil dalam proses tindakan persiklus untuk mengetahui hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *Cooperative learning*. Penelitian dilakukan pada bulan juli 2024 pada saat tepat semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Letak lokasi dilakukan pada kelas V SDN Kelun Kota Madiun. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V. dengan jumlah siswa kelas V : 29 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalan 2 siklus :

a. Siklus 1 : 1x Pertemuan : Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, dan Refleksi.
b. Siklus 2 : 1x Pertemuan : Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi , dan Refleksi

Data penelitian diperoleh hari hasil pengamatan dan tes yang telah dilakukan pada setiap tindakan pembelajaran dalam penerapan model *Cooperative learning type jigsaw* pada kelas V SDN Kelun Kota Madiun. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Modul ajar, LKPD, PPT, Vidio dan soal evaluasi. Teknik pengumpulan data yang

digunakan oleh peneliti dengan observasi dan tes.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitiann yang telah dilakukan pada siswa kelas V SDN Kelun Kota madiun, terdiri dari 29 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Dalam penelitian ini peneliti sebagai pendidik dan kelas V sebagai pengamatan.

Analisis ini menggunakan statistika sederhana, sebagai berikut:

Analisis untuk menghitung rata-rata pemaham materi secara klasikal digunakan rumus :

$$\mathbf{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

1. **Perencanaan**

   Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning type jigsaw* ini memuat mata pelajaran IPAS. Sebelum memulai peneliti membuat Modul Ajar. Modul Ajar disini memuat materi dan instrument lainnya yang memuat materi yang telah dipilih yang telah memenuhi standar. Modul Ajar memiliki beberapa instrument didalamnya (Desvianti et al., 2020) : Kejelasan perumusan belajar, Pemilihan Materi ajar, Tujuan pembelajaran, Pengorganisasian dalam meteri ajar (sistematika materi dan alokasi waktu), Metode, strategi, Sumber belajar, Kegiatan pembelajaran, Kelengkapan Instrumen (LKPD)

   Dalam siklus I apabila ada kekurangan d[illegible] terlaksana denga[illegible] dalam siklus [illegible] dilakukan perb[illegible] penyesuaian dan mengubah beberapa hal yang masih kurang dalam modul ajar pada siklus I tersebut. Penelitian dilakukan dalam II siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan 1x pengajaran. Pada siklus I memperoleh dasil 76% dengan kriteria Baik (B) dan siklus II memperoleh 83% dengan kriteria Sangat Baik (SB).

Pertemuan	Persentase	Predikat
Siklus I	76%	B

Siklus II	83%	SB

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus I dalam 1x pertemuan yang dilakukan dalam 2x35 menit. Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

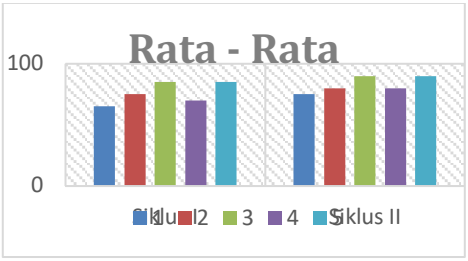
a. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa.
b. Guru memberikan soal yang harus diselesaikan dengan kelompok yang telah dibagi.
c. Peserta didik berdiskusi untuk menjawab soal yang telah diberikan oleh guru.
d. Peserta didik maju untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas, dan guru memberikan jawaban yang benar.

Siklus I merupakan tindakan yang dilakukan diawal dengan menggunakan model *Cooperative learning type jigsaw.* Tindakan yang dilakukan ini berupaya memperbaiki masalah yang muncul pada proses pembelajaran IPAS kelas V SDN Kelun. Pengamatan tersebut menghasilkan rata-rata siklus I dan siklus II:

Pertemuan	**Nilai siswa >75**	**presentase**
Siklus I	18	76%
Siklus II	29	83%

siswa adalah 76%, siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 ada 18 siswa dari 29 siswa. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan pada hasil belajar muatan IPAS, yang pada awal siklus I rata-rata 76% nilai siswa menunjukan peningkatan manjadi 83%. Nilai rata-rata diperoleh oleh seluruh siswa yang mendapatkan nilai diatas 75.

3. Hasil Belajar



Grafik 1. Diagram peningkatan rata-rata hasil belajar IPAS, siklus I dan siklus II.

Hasil gambaran pada diagram diatas menunjukan bahwa terdapat lima kelompok yang terdiri dari lima – enam peserta didik.

	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
Kelompok 1	65	75
Kelompok 2	75	80
Kelompok 3	85	90
Kelompok 4	70	80
Kelompok 5	85	90

Hasil belajar yang terjadi pda siklus I dan siklus II. Pada siklus I peserta didik masih banyak yang belum terlalu aktif dalam hal pembelajaran dan masih saling memilih teman ketika akan melakukan pembagian kelompok diskusi. Hasil belajar yang diperoleh menunjukan peningkatan dari hasil kemampuan peserta didik sebelumnya. Selanjutnya pada siklus II peneliti memperbanyak cangkupan materi dan memberikan gambar serta video sebagai hasil dukung pembelajaran dan memberikan motivasi agar siswa aktif dalam diskusi kelompok. dalam pembagian kelompok pada siklus II ini peneliti membagi dengan cara peserta didik menyebutkan angka 1-5 yang akan menjadi anggota kelompok tersebut. Upaya yang dilakukan oleh peneliti telah membawa perubahan yang cukup baik terlihat dari hasil belajar peserta didik. Jadi, pada siklus II ini guru sudah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dengan emnggunakan model *Cooperative learning type jigsaw* pada mata pelajran IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, makan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Modul ajar IPS kelas V SDN Kelun Kota Madiun menggunakan Model *Cooperative learning type jigsaw* sudah memuat dalam modul ajar sesuai dengan langkahlangkah mulai kegiatan awal, inti dan penutup. Dengan siklua I adalah 76% kualifikasi Baik (B) sedangkan siklus II adalah 83% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB). Dari hasil yang ditunjukan pada ada peningkatan 7% makan dapat dinyatakan bahwa penetitian ini

"Berhasil" dan pada siklus II sudah menunjukan keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, I. G., & Parnayathi, S. (2020). *Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA*. *4*(4), 473–480.

Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, *12*(1), 54–71.

Aryani, L., & Widayat, E. (2021). *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. *6*, 62–72.

Desvianti, D., Desyandri, D., & Darmansyah, D. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1201–1211. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.504

Fridaram, O., Istharini, E., Cicilia, P. G. C., Nuryani, A., & Wibowo, D. H. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 161–170. https://doi.org/10.24246/jms.v1i22020p161-170

Heniastuti, D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Achievement Division (Stad) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Mipa 5 Man 2 Jember. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, *3*(2), 157–164. https://doi.org/10.51878/educational.v3i2.2292

Kadek, D., & Astiti, S. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Sebagai Kelas IV *SD*. *1*, 30–41.

Lestarai, I. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Demonstrasi. *Academy of Education Journal*, *9*(2), 95–100. https://doi.org/10.47200/aoej.v9i2.261

Nurhadi, N. (2022). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Sman 3 Bengkalis. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *2*(2), 240–249. https://doi.org/10.51878/secondary.v2i2.1147

Primagraha, U., Type, J., & Learning, C. (n.d.). *Sehran 11*. *1*, 11–20.

Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA. *1*, 1–8.

Syarifuddin, A. (n.d.). Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe jigsaw Dalam.