

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *COOPRATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
SD NEGERI POJA II KABUPATEN SUMENEP**

Moh. Fadli¹, Siful Arifin²

¹STAI Miftahul Ulum Sumenep, ²Institut Kariman Wirayudha Sumenep
¹mohammadfadli.10@gmail.com

Abstract

The main objective of this study was to determine how the Jigsaw Cooperative Learning strategy affects the scientific learning outcomes of fourth-grade students of Poja II Elementary School, Sumenep Regency. Quantitative methods and pre-experimental designs, more specifically, quasi-experimental designs were used in this study. There were twelve fourth-grade students of Poja II Elementary School, Sumenep Regency who were used as research subjects. Information on students' learning outcomes in class was included in the data on learning achievement. Assessment of learning outcomes and observation sheets were used for data collection, and T-tests and descriptive statistical methods were used for data analysis. The findings of the study showed that students' science learning outcomes increased rapidly when the Jigsaw Cooperative Learning model was used. The initial pretest average score was 59 and then increased to 83 in the posttest. The Jigsaw learning model can affect science learning outcomes, based on the findings of the study. In addition to encouraging student participation, the jigsaw learning model makes learning fun and interesting, making it easier for students to understand the subject. The results of the study showed that the science learning outcomes of fourth-grade students of Poja II Elementary School, Sumenep Regency were positively affected by the application of the Jigsaw learning model.

Keywords: Cooperative Learning Jigsaw Type, Learning Outcomes, Science

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw mempengaruhi hasil belajar saintifik siswa kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep. Metode kuantitatif dan desain pra eksperimental lebih khusus lagi, desain eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini. Ada dua belas siswa kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep yang dijadikan subjek penelitian. Informasi hasil belajar siswa di kelas dimasukkan dalam data tentang prestasi

Moh. Fadli dan Siful Arifin

belajar. Penilaian hasil belajar dan lembar observasi digunakan untuk pengumpulan data, dan uji T serta metode statistik deskriptif digunakan untuk analisis data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa meningkat pesat ketika model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw digunakan. Nilai rata-rata pretest awalnya sebesar 59 dan kemudian meningkat menjadi 83 pada posttest. Model pembelajaran Jigsaw dapat mempengaruhi hasil belajar IPA, berdasarkan temuan penelitian. Selain mendorong partisipasi siswa, model pembelajaran jigsaw membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep terdampak positif dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw.

Kata Kunci: *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw, Hasil Belajar, IPA

Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan menjamin keberlanjutan pertumbuhan suatu bangsa. Mengingat persaingan global yang semakin ketat saat ini, meningkatkan kualitas sumber daya manusia saat ini menjadi jauh lebih penting. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini menjadi hal yang krusial dan memerlukan pertimbangan matang. Tujuan pendidikan adalah memberikan siswa kemampuan yang mereka perlukan untuk tumbuh menjadi warga negara yang baik. Salah satu hal utama yang menghambat pembangunan adalah pendidikan.

Pendidikan sangat penting bagi eksistensi suatu bangsa karena merupakan alat untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusianya. Pentingnya menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas untuk mengembangkan sumber daya manusia. Pengertian sains adalah ilmu yang menyelidiki interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022).¹

Tujuan dari bagian ini adalah untuk memberikan siswa pengetahuan dasar tentang ilmu- ilmu sosial dan alam. Konsep-konsep yang berkaitan dengan alam termasuk dalam komponen IPA (Billa,

¹ Kemendikbud Republik Indonesia. 2022. Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka 188 | **Kariman**, Volume 10, Nomor 01, Juni 2022

2023).² Kehidupan sosial manusia sebagai makhluk sosial dalam masyarakat juga dipelajari oleh ilmu pengetahuan. IPA adalah suatu bidang ilmu yang mengkaji benda mati, makhluk hidup, serta kehidupan manusia dan sekitarnya. Permasalahan berpikir kritis yang muncul pada siswa sekolah dasar di antara sekian banyak permasalahan yang dapat diselesaikan oleh keterampilan IPA.

Berdasarkan observasi awal, di SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep, peneliti menemukan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV masih buruk. Hal ini terlihat dari hasil ulangan IPA anak sehari-hari. Dari dua belas siswa tersebut, empat siswa memperoleh nilai tuntas dan delapan siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 70 untuk mata pelajaran IPA. Data ini menghasilkan skor rata-rata sebesar 44,79 dengan tingkat ketuntasan siswa sebesar 66,7% dan persentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran IPA sebesar 33,3%.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini: 1) Ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA karena merasa materi yang dibahas terlalu luas sehingga mengurangi keinginan untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan. Akibatnya kegiatan pendidikan tampak kurang menarik dan monoton; 2) Siswa tetap tidak menunjukkan minat untuk mengemukakan pendapat atau bertanya; Terkadang, anak berkemampuan rendah akan bermain sedemikian rupa sehingga hanya memberikan kesempatan kepada siswa berkemampuan tinggi untuk mendominasi kelompok. 3) Model pembelajaran yang dipilih instruktur mengabaikan seluruh anak. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan pribadi pada individu, yang dapat terwujud dalam berbagai cara, termasuk perubahan perilaku, sikap, dan aspek lainnya pada siswa (Rohwati, 2012).³

Menurut Irawati, dkk (2021) ⁴Hasil belajar didefinisikan sebagai

² Billa, dkk. 2023. Penerapan Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Sekolah Dasar.

³ Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75– 81.

⁴ Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasrulddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.

sejauh mana seorang siswa berhasil memahami suatu mata pelajaran di ruang kelas, seperti yang ditunjukkan oleh nilai yang mereka terima dalam penilaian atau ujian berbagai mata pelajaran. Menurut Octavia (2020)⁵ Sebagai pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran, model pembelajaran mempunyai peranan penting dalam suatu desain yang dibuat untuk membantu menyampaikan pesan atau informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Susanto (2018)⁶ membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi kecakapan dan keterampilan intelektual serta ingatan atau informasi. Perkembangan pemahaman atau pengetahuan dan penyesuaian diri yang tepat semuanya diuraikan dalam ranah afektif, beserta sikap, minat, dan nilai. Kapasitas untuk memulai dan mengatur gerakan dikenal sebagai domain psikomotorik.

Salah satu jenis pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pembelajaran kooperatif. Tanggung jawab guru dalam model pembelajaran kooperatif hanyalah memfasilitasi pembelajaran. Slavin, (2016)⁷ “Salah satu alasan digunakannya pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan membina hubungan antar kelompok, karena merupakan jalur utama dalam pendidikan”. “Jigsaw merupakan salah satu dari berbagai bentuk pembelajaran *Cooprative Learning*. Menurut penelitian Rinawati (2022),⁸ model pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai cara, termasuk kognitif, emosional, dan psikomotorik. Model pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw dapat mengarah pada proses *scaffolding* melalui tutorial, dimana teman saling menginstruksikan materi. Dalam upaya meningkatkan

⁵ Octavia (2020). Model-model pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi utama.

⁶ Susanto, Ahmad. 2018. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

⁷ Slavin, R. E. 2011. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

⁸ Rinawati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Kelas V Sd Negeri 2 Jelapat Kecamatan Dusun Selatan Tahun Ajaran 2020/2021. Jurnal Mitra Pendidikan, 6(1).

pembelajaran, metode *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw harus diterapkan agar siswa dapat memahami konsep materi pelajaran dan mengembangkan sikap dan kemampuan yang konstruktif. Sebagai alternatif, model pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw dapat digunakan untuk mengambil bagian pendidikan mereka, menghargai keberagaman individu, dan meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

Menurut Putra (2021)⁹ dengan menggunakan model pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw, siswa belajar dalam kelompok kecil, bekerja sama untuk mendapatkan pengalaman sebanyak-banyaknya baik pada tingkat individu maupun kelompok. Siswa memperoleh pengalaman dan mengembangkan gagasannya sendiri melalui aktivitas. Jigsaw merupakan teknik pembelajaran IPA yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar (Jariyah & Efendi, 2023).¹⁰ Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe karena mempunyai manfaat untuk mendorong kerja sama kelompok dan mendasarkan keberhasilan kelompok pada prestasi masing-masing anggota secara mandiri, menghindarkan anggota dari ketergantungan satu sama lain. Pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw mempunyai manfaat sebagai berikut: (1) Memudahkan pengajaran bagi guru karena sudah ada tim ahli yang menjelaskan isi pelajaran kepada teman. (2) Keahlian materi pelajaran pun dapat diperoleh lebih cepat. (3) Dengan menggunakan metode ini, siswa dapat memperoleh ucapan dan ekspresi mental yang lebih aktif. Mengingat konteks di atas, penulis akan melakukannya Penelitian dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep”.

⁹ Putra. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Cooprative Learning* Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar. Surabaya : CV. Jakad Media Publishing

¹⁰ Jariyah, A., & Efendi, N. (2023). Pengaruh Jigsaw Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Candipari I. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(2), 3881. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10310>

Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pembelajaran tentang kegiatan kelas yang direncanakan secara sengaja dan dilakukan secara bersamaan dikenal dengan istilah “penelitian tindakan kelas” (Arikunto, 2014)¹¹. Penelitian yang berfokus pada isu-isu yang secara langsung mempengaruhi guru dan sumbernya di kelas dikenal sebagai “penelitian tindakan kelas”. Menurut sudut pandang di atas, penelitian tindakan berkonsentrasi pada tindakan instruksional yang dilakukan di kelas. Dua belas siswa, tujuh laki-laki dan lima perempuan kelas IV, berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan di SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep.

Model siklus, yang terdiri dari dua sesi per siklus satu untuk uji coba dan dua untuk kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan penelitian ini. Siklus I dibagi menjadi empat tahap berikut: 1) Tahap perencanaan, yang menyelesaikan tugas-tugas berikut: Guru IPA kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep akan diperkenalkan dengan model pembelajaran Jigsaw dengan cara: Silabus yang akan digunakan dengan model pembelajaran Jigsaw akan dibuat dengan cara: a) melakukan sosialisasi; b) menganalisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kemampuan dasar; dan c) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw. 2) Fase Aksi. Langkah ketiga adalah observasi dan penilaian, yaitu melakukan observasi pada saat tindakan sedang dilakukan.

Tujuan observasi ini adalah untuk meningkatkan kegiatan pendidikan pada siklus selanjutnya. Pada tahap ini instruktur juga menyelesaikan evaluasi tujuan pembelajaran siswa yang dilakukan pada setiap pertemuan; Langkah Refleksi Pada tahap ini tindakan direncanakan dan dilaksanakan serta disempurnakan guna mempersiapkan siklus berikutnya. Pada tahap ini, instruktur mengevaluasi tujuan pembelajaran yang telah dicapai peserta setiap sesi Satu-satunya perbedaan nyata antara siklus kedua dan siklus pertama

¹¹ Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.

adalah bahwa kekurangan yang ditemukan dalam refleksi siklus pertama diperbaiki pada siklus kedua. Jika tidak, alur implementasinya hampir sama. Adapun pelaksanaan siklus kedua berlangsung sebagai berikut:

1) Membuat rencana.

Hal-hal berikut perlu dipersiapkan untuk merencanakan siklus kedua ini adalah: a) merancang rencana dan skenario pembelajaran; b) mengatur bahan dan perlengkapan yang diperlukan untuk pengajaran; c) membuat instrumen penelitian, seperti lembar observasi dan ujian hasil belajar; dan d) menggunakan kurikulum mata kuliah ilmiah untuk menetapkan persyaratan kemampuan dasar dan kompetensi yang akan diajarkan.

2) Tahap tindakan,

Siklus II menggunakan strategi pembelajaran yang sama dengan Siklus I. Tindakan yang dilakukan sebagai berikut: a) Mengumumkan bahwa siswa telah dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima orang berdasarkan hasil tes siklus I; b) Sebutkan hasil siklus I; c) Menyajikan atau menjelaskan materi pelajaran; d) Membagikan kepada siswa lembar kerja yang berhubungan dengan materi kehidupan sehari-hari; e) Belajar kelompok: siswa menyelesaikan LKS yang diberikan guru secara berkelompok melalui percobaan; f) Guru mengulangi konsep yang telah dipelajari dengan menggunakan metode tanya jawab setelah waktu yang ditentukan berlalu.

3) Observasi dan Evaluasi

Alat yang digunakan untuk melacak setiap tindakan pada siklus II adalah lembar observasi. Siswa dipantau ketika mereka berpartisipasi dalam proyek kelompok di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa tujuan tercapai melalui aktivitas siswa. Oleh karena itu, hasil belajar siswa klasikal melebihi proyeksi. Hal ini ditentukan dengan melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Di dalam kelas, guru selalu diawasi selama proses pembelajaran.

4) Refleksi

Pada akhir siklus II dilakukan refleksi kembali sebagai upaya untuk memastikan keefektifan penelitian yang telah dilakukan.

Observasi terhadap guru yang melaksanakan proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan alat yang disebut lembar observasi guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan proses kolaboratif dimana guru melaksanakan pembelajaran dan peneliti menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran. Hasil belajar siswa kemudian dievaluasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi dan lembar observasi sebagai alat pengumpulan data guna mengetahui hasil belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil analisis pembelajaran pretest-posttest

1) Penjelasan hasil belajar pretest

Hasil belajar pada mata kuliah saintifik ditentukan dengan melihat respon siswa terhadap soal-soal pretest. Data hasil belajar pretest siswa disajikan pada tabel 1 beserta beberapa ciri-ciri hasil belajar awal setelah diselesaikannya soal tes hasil belajar saintifik.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Pretest IPA

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	-	0
2	70 – 84	Tinggi	5	41,7
3	55 – 69	Sedang	3	25
4	46 – 54	Rendah	2	16,7
5	0 – 45	Sangat Rendah	2	16,7
Jumlah			12	100

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa terdapat dua orang yang berada pada kategori sangat rendah (16,7%), dua orang dalam kategori rendah (16,7%), tiga orang dalam kelompok sedang (25%), dan lima orang dalam kategori sedang (41,7%). berada pada kelompok tinggi, dan pada saat pretest tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi.

Gambar 1
Diagram Batang Hasil Pretest



Tabel 2 berikut menampilkan persentase siswa yang tuntas hasil belajar IPA berdasarkan hasil pretestnya:

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	5	41,7
2	70 – 100	Tuntas	7	58,3
Jumlah			12	100

Tujuan pembelajaran IPA yang dicapai siswa dengan nilai rata-rata disajikan pada Tabel 2 di atas, beserta persentase hasil belajar tuntas dan tidak tuntas (masing-masing 58,3% dan 41,7%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses belajar mengajar belum tuntas, karena hanya lima dari dua belas siswa yang mencapai ketuntasan. Data hasil belajar IPA siswa berdasarkan hasil pretest dapat digolongkan sebagai hasil belajar IPA dengan kualifikasi penilaian “sangat rendah” karena banyak siswa yang memperoleh nilai tes hasil belajar dengan tingkat ketuntasan 0 sampai dengan 69 jika diberikan sebelum pelaksanaan. proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena banyaknya siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan Jigsaw. Sebelum proses pembelajaran diperoleh nilai tes hasil belajar dengan tingkat ketuntasan 0 sampai dengan 69 dengan menggunakan model gaya belajar kooperatif.

2. Penjelasan hasil belajar posttest

Hasil belajar awal siswa pada topik IPA ditampilkan berdasarkan respon mereka terhadap soal posttest. Setelah menjawab soal tes yang

berkaitan dengan tujuan pembelajaran IPA, hasil belajar posttest siswa disajikan secara statistik pada Tabel 3 terhadap beberapa komponen hasil belajar aslinya.

Tabel 3
Data Hasil Belajar Posttest IPA

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85 – 100	Sangat Tinggi	6	50
2	70 – 84	Tinggi	6	50
3	55 – 69	Sedang	-	0
4	46 – 54	Rendah	-	0
5	0 – 45	Sangat Rendah	-	0
Jumlah			12	100

Data hasil belajar sains posttest siswa disajikan pada Tabel 3. Data tersebut menunjukkan bahwa 0% dari total siswa masuk dalam kelompok sangat rendah, 0% masuk dalam kategori rendah, 0% masuk dalam kategori sedang, dan 6% masuk dalam kategori sedang. masuk dalam kategori sedang. 6% siswa berada pada kategori sangat tinggi dan kategori tinggi.

Tabel 4 berikut menampilkan persentase siswa yang tuntas hasil belajar IPA berdasarkan nilai posttestnya.

Tabel 4
Persentase Ketuntasan pada Posttest

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak tuntas	0	0
2	70 - 100	Tuntas	12	100
Jumlah			12	100

Tabel 4 diatas dapat digunakan untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar IPA dan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar, tujuan pembelajaran IPA dikategorikan tuntas 100% dan belum tuntas 0%. Dua belas siswa telah mencapai ketuntasan yang menandakan proses belajar mengajar telah selesai. Berdasarkan hasil belajar posttest siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA mempunyai kualifikasi penilaian “sangat tinggi” karena sebagian besar siswa mempunyai nilai tes prestasi belajar dengan tingkat ketuntasan 85

sampai dengan 100. Hal ini menunjukkan bahwa Akan ada peningkatan yang nyata dalam pembelajaran IPA siswa jika model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw diterapkan pada proses pembelajaran. Penyebab peningkatan hasil belajar ini karena kualifikasi penilaian siswa cukup tinggi.

a. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Menurut penelitian ini, aktivitas siswa dikatakan berhasil jika mendapat nilai minimal 70% dari siswa yang aktif dalam pendidikannya. Tabel menunjukkan bahwa 97,5 persen siswa berpartisipasi dalam empat sesi selama proses pembelajaran, 97,5 persen memperhatikan guru saat memaparkan RPP, dan 97,5 persen siswa bersatu membentuk kelompok belajar yang selanjutnya akan dibentuk. disebut sebagai kelompok asal. Sesuai instruksi instruktur, 52,5% siswa membentuk kelompok belajar baru (kelompok ahli). Pada kelompok asal, 79,2% siswa melaporkan atau mendiskusikan jawaban soal kuis yang telah mereka kerjakan dengan kelompok ahli; Demikian pula persentase siswa yang aktif mengerjakan soal bersama timnya pada kelompok ahli sebesar 79,2% dan 97,5% siswa menyelesaikan tugas kuliahnya. Rata-rata persentase siswa terlibat aktif dalam mencapai hasil belajar IPA sebesar 83,2% berdasarkan tindakan yang diamati selama empat kali pertemuan.

b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Guru

Tindakan seorang guru dalam penelitian ini dikatakan berhasil bila menghasilkan skor minimal 70% guru terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada Tabel menunjukkan bahwa selama empat pertemuan, pengelolaan pembelajaran menyumbang rata-rata 80,9% tindakan instruktur. Mereka mendapat skor 42 pada pertemuan pertama, yang berarti persentase 61,7%; 52 pada pertemuan kedua dengan persentase 76,5%; 60 pada pertemuan ketiga dengan persentase 88,2%; dan 66 pada pertemuan keempat, yang berarti persentasenya 97,1%. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama empat kali pertemuan, rata-rata proporsi instruktur yang terlibat aktif dalam mencapai hasil pembelajaran IPA adalah 80,9%.

Pembahasan

Salah satu temuan penelitian yang patut diperhatikan adalah pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar sains siswa kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep. Karena membantu pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya, maka model pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Penelitian ini memuat data hasil belajar siswa, seperti temuan pretest dan posttest. Hasilnya tidak seperti yang diharapkan karena pretest gagal mencapai tujuannya. Hasil belajar IPA yang dicapai siswa dengan nilai rata-rata dikategorikan tuntas masing-masing sebesar 41,7% dan tuntas sebesar 58,3% berdasarkan ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses belajar mengajar belum tuntas, karena hanya 5 dari 12 siswa mampu mencapai ketuntasan. Data hasil belajar IPA siswa berdasarkan hasil pretest dapat digolongkan sebagai hasil belajar IPA dengan kualifikasi penilaian “sangat rendah” karena banyak siswa yang memperoleh nilai tes hasil belajar dengan tingkat ketuntasan 0 sampai dengan 69 jika diberikan sebelum pembelajaran. proses menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw.

Berdasarkan temuan posttest IPA, terdapat enam siswa atau 50% yang berada pada kategori tinggi, tidak ada siswa yang berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Enam siswa atau lima puluh persen berada pada kategori sangat kategori tinggi. Oleh karena banyaknya siswa yang mempunyai nilai tes hasil belajar dengan tingkat ketuntasan 85 sampai dengan 100, maka dapat disimpulkan berdasarkan hasil belajar posttest siswa bahwa hasil belajar IPS mempunyai kualifikasi penilaian “sangat tinggi”. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2017),¹² bahwa tujuan pendidikan adalah hasil proses belajar individu peserta didik; semakin besar jumlah hasil belajar yang diperoleh siswa, maka semakin banyak pula yang diterimanya.

Proses pembelajaran mendukung tujuan pembelajaran siswa. Purwanto (2016)¹³ menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan

¹² Sudjana. (2017). Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya

¹³ Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

modifikasi perilaku individu yang diakibatkan oleh proses belajar yang dijalannya. Kemampuan seseorang dalam menangkap berbagai materi yang digunakan dalam proses belajar mengajar mungkin menjadi penyebab terjadinya pergeseran perilaku tersebut. Pada awal pertemuan, siswa menemui berbagai kendala dalam proses belajarnya, seperti kebingungan yang terus menerus dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan penilaian guru.

Teknik Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berupaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespons pertanyaan-pertanyaan yang mengukur pemahaman mereka terhadap tujuan kurikulum untuk sains. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang diakibatkan oleh proses pembelajaran. Susanto (2018)¹⁴ “ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan tiga kategori yang dibagi dalam hasil belajar. Ranah kognitif meliputi kemampuan dan keterampilan mental serta ingatan dan informasi. Perkembangan pemahaman atau pengetahuan dan penyesuaian diri yang tepat merupakan semuanya digambarkan dalam ranah afektif, beserta sikap, minat, dan nilai. Kapasitas mengawali dan mengatur gerak dikenal dengan ranah psikomotorik.

Kemahirannya dengan berbagai sumber daya yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar menyebabkan penyesuaian perilaku. Semakin tinggi persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep telah mencapai tujuan pembelajaran sains. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV dapat belajar IPA lebih efektif di SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep berkat model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw. Berdasarkan temuan analisis data, ditampilkan nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep yang diajarkan dengan metodologi *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw. Pada pretest peserta berjumlah 59 orang dan posttest berjumlah 83 peserta. Angka rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA dari pretest ke posttest pada siswa yang diajar dengan model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw.

Selama pretest, para peneliti pertama-tama mendorong siswa untuk

¹⁴ Susanto, Ahmad. 2018. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

mencintai guru mereka. Siswa yang sebelumnya tidak menyatakan minatnya untuk mengajar akhirnya mulai tertarik untuk mengikuti kegiatan pendidikan. Hal ini disebabkan karena pekerjaan rumah diberikan pada akhir setiap sesi hingga pretest selesai. Terbukti betapa senangnya siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hasilnya, 54 merupakan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hasil belajar termasuk dalam kelompok sedang jika dilihat dari kategori ketuntasan distribusi frekuensi.

Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada posttest. Siswa yang sebelumnya tidak mampu menjawab pertanyaan peneliti mulai berlomba-lomba menjawab pertanyaan pada posttest, menunjukkan keinginan belajar yang lebih besar. Siswa juga dapat merasa bebas untuk mengemukakan pendapatnya, merangkum apa yang telah dipelajarinya, dan memberikan justifikasi atas jawabannya. Peneliti juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I (angka 1515, rata-rata 69, daya serap 69%, ketuntasan belajar 64%) dan II (angka 1695, rata-rata 77, daya serap 77%, ketuntasan belajar 91%). Terdapat rata-rata peningkatan daya serap sebesar 8% dan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 27% pada hasil belajar antara siklus I dan II.

Penelitian menemukan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep. Konsekuensi dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para pendidik dan peneliti selanjutnya yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw untuk hasil belajar pendidikan IPA untuk membantu siswanya dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Tiga siswa dianggap tuntas dengan persentase ketuntasan 38%. Sedangkan lima siswa dianggap tuntas dengan persentase ketuntasan 63%, menurut penelitian yang dilakukan dengan menggunakan hasil ujian siklus I.

Jumlah siswa yang dianggap tuntas bertambah enam orang atau 75% dari jumlah siswa berdasarkan hasil tes siklus II. Dua orang siswa atau 25% dari seluruh siswa yang dianggap tuntas merupakan jumlah siswa yang paling sedikit yang tuntas. dinyatakan selesai. Berdasarkan analisis data, siswa kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep dapat

mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw. Jika dibandingkan dengan skor akhir pretest, rata-rata skor setelah menyelesaikan posttest akhir adalah 94, termasuk dalam kategori distribusi frekuensi ketuntasan belajar baik.

Model pembelajaran Jigsaw dapat mempengaruhi hasil belajar IPA, sesuai dengan temuan penelitian. Selain mendorong partisipasi siswa, model pembelajaran jigsaw membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Poja II Kabupaten Sumenep terdampak positif dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw.

Simpulan

Dari rumusan masalah dan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Hasil belajar IPA sebelum menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw pada pretest dengan skor rata-rata 59. 2) Hasil belajar IPA meningkat dengan skor rata-rata 83 pada posttest sebelum menerapkan pendekatan *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw. 3) Pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar saintifik ditunjukkan dengan hasil analisis uji t yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh baik terhadap pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan temuan Penelitian Tindakan Kelas ini, rekomendasi berikut dapat dikemukakan: 1) Disarankan agar pendidik menggunakan teknik jigsaw dalam mengajar sains. Karena anak menerima pengalaman yang lebih bermakna, mengingat tujuan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan pendekatan jigsaw secara tepat membantu anak membangun informasi yang dapat diingat lebih lama; 2) Kepada Kepala Sekolah yang terhormat, memerintahkan kepada para pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan jigsaw setiap saat; 3) Kepada Siswa; Selalu ikuti petunjuk dan berikan perhatian yang cermat selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa Anda memahami konten sepenuhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Model Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Billa, dkk. 2023. *Penerapan Metode Jigsaw Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Sekolah Dasar*.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasrulddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
- Jariyah, dkk. (2023). Pengaruh Jigsaw Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Candipari I. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (2), 3881.
- Kemendikbud Republik Indonesia. 2022. *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*.
- Octavia, Shilphy. (2020). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi utama.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*. Surabaya : CV. Jakad Media Publishing.
- Rinawati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Kelas V Sd Negeri 2 Jelapat Kecamatan Dusun Selatan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 6 (1).
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75– 81.
- Slavin, R. E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.