

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN  
MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW PADA PELAJARAN IPA  
KELAS V SD NEGERI MALANG JIWAN 3 COLOMADU 2018/2019**

**LUNCANA FARIDHOH SASMITO, M.Pd**

**Luncanafs@gmail.com**

**Universitas Tunas Pembangunan Surakarta**

**Abstrak**

Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran jigsaw pada pelajaran IPA Kelas V SDN malangjiwan 3 colomadu. Penelitian. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tunas Pembangunan Surakarta. Februari 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran jigsaw pada pelajaran IPA Kelas V SDN malangjiwan 3 colomadu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model PTK. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yaitu dengan melaksanakan tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui peningkatan hasil akhir belajar siswa yaitu dari 9 siswa yang lulus menjadi 21 siswa lulus, 15 siswa yang tidak lulus menjadi 3 siswa saja yang tidak lulus.

***Kata kunci:*** model jigsaw, hasil belajar, IPA GAYA

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu bidang studi utama yang dipelajari oleh semua siswa di kelas V SD Negeri Sibela Timur Mojosoongo. Mata pelajaran IPA termasuk salah satu mata pelajaran yang nantinya akan diujikan secara nasional melalui ujian akhir nasional (UAS). Berkaitan dengan itu, setiap pokok bahasan materinya perlu diketahui dan dipahami secara benar agar nantinya dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal ujian akhir nasional. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V diperoleh bahwa dalam pembelajaran banyak permasalahan yang dihadapi guru didalam mata pelajaran IPA.

Penyebab rendahnya nilai di mata pelajaran IPA ini adalah adanya proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode konvensional dimana siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut *Suharsimi Arikunto* (2006:4) menyebutkan beberapa karakteristik siswa dalam pembelajaran dengan metode konvensional sebagai berikut; semangat belajar rendah, mencuri jalan pintas, tidak tahu belajar untuk apa, pasif dan acuh. Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka diperlukan inovasi metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan penerapan metode demonstrasi.

Pembelajaran IPA hendaknya diawali dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan lingkungan dan situasi nyata disekitar siswa. Dengan menyampaikan masalah nyata, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai materi IPA. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam hal aspek psikologis menjadi faktor untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (*Oemar Hamalik*, 2002:24).

Saat menjalankan kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran IPA menggunakan berbagai strategi yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam melakukan pengamatan, meramal, menerapkan konsep dan

mengkomunikasikannya. Aktivitas dan keterlibatan siswa secara utuh sangat penting agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan. Adanya aktivitas belajar siswa secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa.

“*Learning to do, Learning to know, Learning to be and Learning to live together* “ (Depdiknas 2003 : 43). Semboyan pembelajaran ini penting untuk pembelajaran saat ini karena berdasar pembelajaran dua arah. Permasalahan yang dihadapi siswa di SD adalah hasil belajar IPA yang belum tuntas yakni belum mencapai angka minimal daya serap yang telah ditentukan. Salah satu faktor permasalahan dalam pembelajaran IPA yakni guru lebih banyak berceramah, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan menyebabkan hasil belajar IPA rendah. Guru belum menghayati hakekat IPA karena pembelajaran di sekolah baru menekankan produk saja.

Rendahnya hasil belajar siswa juga terjadi pada Ujian Akhir Sekolah (UAS) untuk mata pelajaran IPA kelas V. kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPA. Mereka menganggap pelajaran IPA sulit dipahami. Untuk anak-anak yang taraf berpikirnya masih berada pada tingkat konkret, maka semua yang diamati, diraba, dicium, dilihat, didengar, dan dikecap akan kurang berkesan kalau sesuatu itu hanya diceritakan, karena mereka belum dapat menyerap hal yang bersifat abstrak. Perlu diketahui bahwa tingkat pemahaman tiap-tiap siswa tidak sama, sehingga kecepatan siswa dalam mencerna bahan pengajaran berbeda. Berdasarkan pengamatan awal di SDN SDN Malangiwan 3 Colomadu pada kelas V dengan jumlah siswa 24 anak.

Saat proses pembelajaran IPA kurang adanya penggunaan pendekatan, media dan metode yang tepat, sehingga cenderung guru yang aktif dan siswa pasif. Tugas utama guru adalah mengelola proses belajar dan mengajar, sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Interaksi tersebut tentu akan mengoptimalkan pencapaian tujuan yang dirumuskan oleh sekolah.

### **Rumusan masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka permasalahan yang jadi perhatian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

Apakah dengan menggunakan metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri Malang Jiwan 3 Colomadu Tahun pelajaran 2018/2019.

### **1.1. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah ; untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran jigsaw pada pelajaran IPA kelas V SD Negeri Malang Jiwan 3 Colomadu Tahun pelajaran 2018/2019. Setelah menggunakan metode jigsaw.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Hakikat belajar**

#### **2.1.1. Pengertian belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of know ledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajar berexplorasi, menggali dan meneukan kemudian memungutnya, untuk pengetahuan (*suyono*, 2011:9). Sejalan menurut *Thursan Hakim* (2005:1) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan.

#### **2.1.2. Pengertian model pembelajaran jigsaw**

sisi etimologi Jigsaw berasal dari bahasa ingris yaitu gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah Fuzzle, yaitu sebuah teka teki yang menyusun potongan gambar. *Pembelajaran kooperatif model jigsaw* ini juga

mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji ( jigsaw), yaitu siswa melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, seperti yang diungkapkan Lie ( 1993: 73), bahwa pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama salaiing ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Menurut Rusman (2008 : 205) *model pembelajaran jigsaw* ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai team ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, hasil pembahasan itu di bawah kekelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya.

Langkah pembelajaran jigsaw:

- Siswa dikelompokkan sebanyak 1 sampai dengan 5 orang siswa.
- Tiap orang dalam team diberi bagian materi berbeda
- Tiap orang dalam team diberi bagian materi yang ditugaskan
- Anggota dari team yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
- Setelah selesai diskusi sebagai team ahli tiap anggota kembali ke dalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu team mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama.
- Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- Guru memberi evaluasi.

## **2.2. Hakekat IPA**

Pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut. Hakikat sebagai produk dan proses tidak bisa dibedakan atau dipisahkan, karena produk dan proses mempunyai hubungan terikat satu dengan yang satunya lagi dalam melakukan pengamatan ilmiah.

### **2.2.5. Pengertian Gaya**

kehidupan sehari-hari kita sering mendapati kegiatan yang berhubungan dengan gaya. Pada saat kita membuka atau menutup pintu kita telah melakukan gaya yang berupa dorongan dan tarikan. Selain itu, pada saat kamu bermain sepak bola kamu melakukan gaya terhadap bola menggunakan kaki dan tanganmu. Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya.

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda bergerak, berubah bentuk, dan berubah arah. Pada saat kamu menendang bola maka bola akan bergerak dan berubah arahnya. Gaya pada benda juga mengakibatkan benda berubah bentuk.

Sebagai contohnya, ketika kamu bermain dengan plastisin kamu dapat membuat berbagai macam bentuk. Gaya yang dilakukan tangan menyebabkan bentuk plastisin berubah sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Berdasarkan sumbernya, gaya dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu *Gayamagnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan*.

### **2.3. Hipotesis tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang relevan diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah, penggunaan metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V semester II di SD Negeri malangjiwan 3 colomadu Surakarta tahun pelajaran 2018/2019.

## **METODE PENELITIAN**

### **1.1. Metode penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yaitu dengan melaksanakan tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II.

### **1.2. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri malangjiwan 3 colomadu pada siswa kelas V Semester II tahun pelajaran 2018/2019. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri malangjiwan 3 colomadu dengan siswa berjumlah 29 orang.

### **1.1 Sumber Data**

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- 121. Sumber data primer**, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan siswa di SD Negeri malangjiwan 3 colomadu
- 122. Sumber data skunder**, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

### **1.3. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136) teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.

Untuk memperoleh data yang dikehendaki sesuai dengan permasalahan dalam skripsi ini, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1.3.1. Tes**

Tes merupakan salah satu alat ukur untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Suharsimi Arikunto (2010: 193) mengatakan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok.

### **1.3.2. Observasi**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 199) “Di dalam pengertian psikologik observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera”. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran IPS berlangsung.

### **1.3.3. wawancara**

Wawancara adalah teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Wina Sanjaya, 2011: 96). Dengan wawancara peneliti dapat mengecek kebenaran data atau informasi yang diperoleh dengan cara lain. wawancara dilakukan dengan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara secara terstruktur kepada guru kelas V SD malangjiwan 3 colomadu untuk mengetahui kondisi kelas dan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA tentang hubungan antara gaya, gerak dan energi dan mengetahui hasil belajar siswa.

### **1.3.4. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan barang-barang yang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2010: 201). Peneliti menggunakan checklist dokumentasi sebagai alat dalam mengkaji dokumen yang digunakan untuk mendukung data penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dikelas dengan memperoleh data berupa RPP, silabus, fotokegiatan belajar mengajar (KBM), laporan-laporan tugas siswa serta untuk mengetahui identitas siswa antara lain nama siswa dan nomor induk dengan melihat dokumen yang ada di sekolah.



### **1.3.5. Metode Angket**

menurut *Sugiyono* (2008:199) “Angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.Peneliti menggunakan metode ini untuk mencari data yang berhubungan langsung dengan keadaan subyek.

### **1.4. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan tehnik analisis data miles dan huberman.Tehnik analisis data mempunyai prinsip yaitu untuk mengolah data dan menganalisis data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna. Miles dan Huberman dalam *Sugiyono* (2014: 246-253) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

### **1.5. Prosedur Penelitian**

Adapun rancangan (desain) PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan McTaggart (*Depdiknas, 2004:2*), Pelaksanaan tindakan dalam PTK meliputi empat alur (langkah):Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Pengamatan,Refleksi.

## **HASIL PENELITIAN**

### **A. Deskripsi Lokasi dan Waktu**

Deskripsi lokasi dan waktu penelitian ini yaitu di SDN Malangjiwan 3 Colomadu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Malangjiwan 3 Colomadu, yang terdiri dari 24 siswa. Waktu penelitian mulai bulan April 2019.

### **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas V SDN Malangjiwan 3 Colomadu tahun pelajaran 2018/2019 dapat dipaparka pembahasan hasil penelitian sebagai berikut

C. Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Kategori	Pra Siklus	Presentase	Siklus I	Presentase	Siklus II	Presentase
Lulus	4	16,67%	9	37,5%	21	87,5%
Tidak Lulus	20	83,33%	15	62,5%	3	12,5%
Jumlah	24	100%	24	100%	24	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui peningkatan hasil akhir belajar siswa yaitu dari 9 siswa yang lulus menjadi 21 siswa lulus, 15 siswa yang tidak lulus menjadi 3 siswa saja yang tidak lulus.

## Daftar pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oemar, H. (2002). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Al gensindo .
- Depdiknas, (. (2004). *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta.
- suyono. (2011). *belajar dan pembelajaran*. Bandung: pt remaja rosda karya.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakara : Puspa Swara.
- Roestiyah NK., *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001
- Anitah, Sri., (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas.
- Abruscato, Joseph & DeRosa Donald A. (2010). *Teaching children science-a discovery approach-7ed*. Boston: Allyn & Bacon.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.