

Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Indonesia melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Indah Caesarani Lestari*, Niken Vioreza, Ginalita Ratnayanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*indah_c@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan ilmu pengetahuan siswa pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw. Penelitian ini mencakup dua siklus dimana masing-masing siklus mencakup empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian sebanyak 31 siswa, sedangkan data dikumpulkan melalui dokumentasi, tes, wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa IPS. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata tes IPS pada setiap siklus meningkat yaitu pada siklus I siswa yang mencapai KKM (75) sebanyak 19 siswa (61,29%), pada siklus II meningkat menjadi sebanyak 26 siswa (83,87%). Sedangkan, persentase nilai aktivitas siswa pada siklus I sebesar 75% dan meningkat pada siklus II menjadi sebesar 100%. Persentase nilai aktivitas guru pada siklus I sebesar 87,5% dan pada siklus II sebesar 100%. Peningkatan hasil pada siklus II menunjukan bahwa model pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pembelajaran juga diketahui menyenangkan bagi siswa, yang terbukti dari hasil wawancara terhadap guru dan siswa.

Kata kunci: hasil belajar, keberagaman suku dan budaya, kooperatif tipe jigsaw.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep dan generalisasi, yaitu berkaitan dengan isu sosial sehingga melalui pembelajaran IPS peserta didik akan di arahkan untuk menjadi warga Negara yang bijaksana, demokratis, dan bertanggung jawab. Pembelajaran IPS dirancang untuk dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial. Dengan menyikapi ini tentunya banyak hal yang harus di benahi oleh guru sebagai pendidik dan pengajar.

Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mengajarkan materi IPS tentang keragaman suku bangsa di Indonesia mayoritas guru memberikan tugas melalui *Chat Group Whatsapp* Selain itu hanya dengan mencatat, menghafal, dan mendengarkan penjelasan guru siswa akan menjadi bosan, jenuh dan kurang memahami materi tentang keragaman suku bangsa di Indonesia.

Melihat dari kenyataan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada kelas IV di SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan

antara lain adalah keterbatasan kuota, adanya gangguan koneksi internet, orang tua yang minim terhadap teknologi. Hasil belajar tidak dapat tercapai tanpa didukung oleh model yang sesuai dalam menerima dan memahami mata pelajaran yang disampaikan guru saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV di SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur masih rendah, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dengan jumlah 31 siswa, Sedangkan 14 siswa tuntas (45,16%) dan 17 siswa tidak tuntas (54,84%).

Penelitian yang dilakukan memilih model pembelajaran tipe *jigsaw* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan melaksanakan model pembelajaran tipe *jigsaw* memungkinkan siswa meraih kecemerlangan dalam belajar, dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*Thinking Skill*) maupun keterampilan sosial (*Social Skill*). Tipe *jigsaw* merupakan salah satu jenis model pembelajaran *Cooperative* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelidiki suatu topik umum. Pembelajaran *Cooperative* terutama tipe *jigsaw* dianggap cocok diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

Pengetian hasil belajar yang dikemukakan oleh W.S Winkel yaitu semua perubahan di dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi pada diri manusia sebagai akibat dari proses belajar mengajar.

Pengertian lain tentang hasil belajar juga dikemukakan oleh Ahmad Susanto hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat diukur melalui melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan belajar dapat tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dikuasai siswa

Menurut Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga bagian menurut hasil yang dicapainya yaitu hasil belajar yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, mencakup kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual (berpikir, mengetahui dan pemecahan masalah) Sedangkan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan afektif yaitu sikap dan emosi siswa. Kemampuan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*) untuk bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu.

Berdasarkan teori-teori maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu tindakan belajar mengajar, yang mencakup kemampuan aspek kognitif yang berisi perilaku yang menekankan intelektual, aspek afektif berisi perilaku yang menekankan sikap serta emosi, dan aspek psikomotorik, yang menekankan keterampilan. Ini semua terjadi pada siswa, sehingga mengalami perubahan mengenai pengetahuan dan dapat diukur melalui kegiatan penilaian atau evaluasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas pendidikan atau sistem pengelolaan

dalam dunia pendidikan yang dapat dijadikan sebagai strategi pemecahan masalah untuk mengambil tindakan tepat dalam rangka meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran. Siklus PTK antara lain: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, refleksi, dan perbaikan.

Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Secara umum, setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman konsep PTK, serta mampu mengaplikasikannya dalam bentuk penelitian di kelas guna memperbaiki proses dan hasil belajar.

Siswa kelas IV SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur berjumlah 31 siswa terdiri 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, sumber data yang nantinya akan diperoleh yaitu berupa hasil proses belajar mengajar, mengenai masing-masing kemampuan tentang materi Keberagaman suku dan budaya di Indonesia. Peneliti akan mengajar di kelas tersebut. Suharsimi Arikunto, menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian tindakan kelas tujuannya adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diharapkan. Analisis data yang digunakan adalah teknis analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknis analisis deskriptif kualitatif berupa pemaparan data, penyederhanaan data dan pengelompokan data sesuai dengan fokus masalah keaktifan belajar siswa yang telah dikumpulkan melalui lembar observasi. Analisis data kuantitatif di analisis dengan statistik deskriptif yaitu dengan mencari rerata.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dapat di lihat bahwa sebelum penerapan latihan menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw hanya 14 siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 68,39 dari keseluruhan siswa. Nilai rata-rata tersebut masih jauh dari nilai standar tuntas yaitu 75. Sedangkan ketuntasan hasil latihan siswa secara klasikal adalah $14/31 \times 100\% = 45,16\%$ dari 31 siswa kelas IV SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil latihan siswa sebelum tindakan dikategorikan rendah, dengan standar ketuntasan belajar 75%-80%, maka pada evaluasi sebelum tindakan belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, peneliti akan mengadakan perbaikan dalam proses latihan meningkatkan *shooting*. Peneliti melakukan observasi yang dibantu oleh kolaborator dan teman sejawat. Berdasarkan hasil observasi peneliti berasumsi bahwa siswa sangat mengharapkan adanya latihan yang lebih menyenangkan dan menarik. Serta siswa bisa mendapatkan model pembelajaran yang berbeda khususnya untuk latihan meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil siklus I bisa dilihat bahwa dari 31 siswa kelas IV SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur, ada 12 siswa tidak tuntas atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa belum mencapai hasil belajar menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw*, sedangkan yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau nilai tuntas yaitu 19 siswa dari 31 jumlah siswa keseluruhan yang ada di kelas.

Dari hasil siklus 2 tentang meningkatkan hasil belajar pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia melalui model pembelajaran tipe *jigsaw*. Berdasarkan Tabel 1, dapat dijelaskan hasil belajar siklus 2 yaitu: 5 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 26 siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau melebihi. Terjadi peningkatan yang semula pada siklus 1 rata-rata nilai sebesar 73,87 pada siklus 2 naik menjadi 84,52. Hal tersebut menunjukkan adanya kemajuan hasil belajar siswa yang cukup memuaskan. Hasil penelitian tersebut sudah sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan
Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	19	61,29 %
Belum Tuntas	12	38,71 %
Total	31	100 %

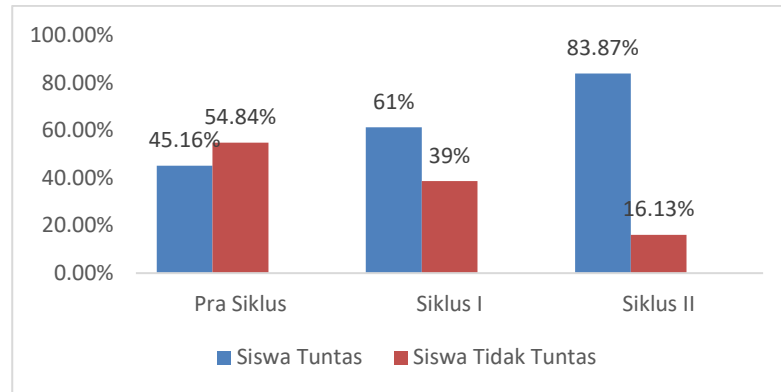
Tabel 2. Rekapitulasi Ketuntasan
Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	26	83,87 %
Belum Tuntas	5	16,13 %
Total	31	100 %

Pada siklus II proses meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* pada siswa kelas IV SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur, sangat baik dan memuaskan. Semua siswa terlihat baik dalam aktivitas dan sikap dalam proses pembelajaran. Tindakan yang diberikan pada siklus II ini dengan menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw*. Dengan tujuan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa, di siklus II hasil belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* kelas IV SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur sudah semakin baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang mencapai 83,87% pada akhir siklus.

Tabel 3. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

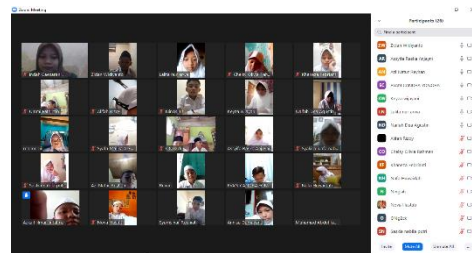
Siklus	Tuntas	Belum Tuntas	Total
Pra Siklus	14 Siswa 45,16%	17 Siswa 54,84%	31 Siswa 100%
Siklus I	19 Siswa 61,29%	12 Siswa 38,71%	31 Siswa 100%
Siklus II	26 Siswa 83,87%	5 Siswa 16,13%	31 Siswa 100%



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial



Gambar 2. Zoom Meeting Siklus I



Gambar 3. Zoom Meeting Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan Bab IV maka dapat disimpulkan bahwa: Dengan penerapan pembelajaran tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Jatinegara 06 Jakarta Timur.

Dampak dari hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) Setiap siklus mengalami peningkatan maka siswa lebih menguasai materi keberagaman suku dan budaya di Indonesia. 2) Motivasi belajar siswa meningkat. 3) Siswa lebih percaya diri.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan upaya yang sangat baik, karena selain meningkatkan hasil belajar juga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik perhatian siswa untuk lebih antusias belajar, dan meningkatkan kreatifitas siswa.

REFERENSI

- Andang, I., & Mulyadin, E. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Perss.

- Shoimin, A. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sumantri, M., & Syaodih, N. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo, dkk. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutoyo. (2010). *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*. Jakarta: CV Sahabat.
- Suyanto, K. E. (2007). *English for Young learners*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Syarifuddin, A. (2011). *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran*. Palembang: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yudha, C. B. (2019). Penerapan Project Based Learning dalam Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 30-42.