

## MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh:

Feri Syurakhman

SD Negeri 003 Tambelan

Email: ferisyurakhman19@gmail.com

### ABSTRAK

*Penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Jigsaw, subjek penulisan adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 003 Tambelan yaitu berjumlah 21 siswa. Sumber data dalam penulisan ini adalah siswa dan guru, bentuk penulisan ini adalah Penulisan Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data menggunakan bentuk triangulasi sumber dan triangulasi waktu, sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses penulisan ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.*

*Hasil penulisan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan hasil pembelajaran dapat dilihat dari perolehan nilai siswa dalam menulis paragraf narasi yang meningkat dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sebesar 71% atau 15 siswa dan pada siklus II sebesar 86% atau 18 siswa. Hal ini membuktikan bahwa dengan penerapan metode Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa.*

*Kata kunci: pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, hasil belajar, siswa sekolah dasar*

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan seorang pengajar untuk melakukan pengajaran secara keseluruhan. Dalam pembelajaran di kelas, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik sehingga siswa mampu memahami dan dapat memperoleh prestasi yang maksimal. Oleh karena itu guru dituntut dapat menangani kesulitan belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri. Selain itu tenaga pendidikan dituntut mengenali kondisi belajar.

Sebagai penentu faktor keberhasilan pendidikan, guru dapat menciptakan sumber daya manusia apakah yang bermutu baik atau bermutu kurang. Agar menghasilkan kualitas yang baik, maka seorang guru dituntut untuk meningkatkan kualitas dirinya. Sehingga dengan pribadi yang berkualitas tersebut guru dapat mengantarkan anak didik dalam menyongsong hari depan yang penuh tantangan. Salah satu peningkatan mutu guru adalah dengan mengetahui kelemahan-kelemahan ke arah yang lebih baik. Mungkin dalam kegiatan sehari-hari kelemahan-kelemahan itu merupakan hal yang biasa yang lewat begitu saja. Oleh karena itu alangkah baiknya jika

seorang guru mengadakan. penulisan tentang apa yang telah dilakukan dalam mengajar, hasil yang telah diperoleh serta apa saja hambatanya, serta motivasi apa yang dapat mendorong siswa dalam belajar.

Salah satu cara yang dilakukan adalah melakukan perbaikan pembelajaran melalui penulisan tindakan kelas (PTK) untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada diri guru maupun siswa. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dituntut berfikir logis, kritis, jujur dan efektif. Oleh karena itu, pendidikan di SD sangatlah berpengaruh pada anak pada masa yang akan datang nanti.

Selain itu siswa tidak terbiasa memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dengan cara berdiskusi. Siswa yang berkemampuan tinggi lebih mendominasi dalam belajar kelompok, sehingga siswa yang berkemampuan rendah tidak mengerti materi yang dikerjakan kelompok. Diskusi yang dilakukan masih bersifat konvensional. Akibatnya siswa yang berkemampuan rendah tidak merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini akan diterapkan model kooperatif tipe Jigsaw. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tapi mereka juga harus siap untuk memberikan dan mengajarkan materi tersebut untuk anggota kelompok lainnya.

Dengan demikian siswa saling tergantung satu sama lainnya dan harus bekerja secara kooperatif untuk mempelajari materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa diberi kebebasan dan kesempatan untuk mengumpulkan informasi apa saja yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sumber belajar.

Untuk siswa SD Negeri 003 Tambelan yang boleh dikatakan berada di wilayah pedesaan yang dekat dengan daerah pariwisata seharusnya sangat dekat dengan konsep pembelajaran IPA yang ada di alam. Konsep tersebut sangat menyatu dengan kehidupan mereka, namun demikian kenyataan di lapangan berbeda adanya. Masih banyak konsep-konsep alam yang belum dipahami siswa. Dalam hal ini dituntut kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Hasil penulisan diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Manfaat penulisan tersebut antara lain:

### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat memberi tambahan perbendaharaan metode pembelajaran kepada guru, sehingga guru dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi siswa yaitu dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada pelajaran IPA dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA.
- b. Manfaat bagi guru yaitu guru memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan metode Jigsaw khususnya pada mata pelajaran IPA dan guru dapat meningkatkan pengetahuan serta hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA.
- c. Manfaat bagi sekolah yaitu hasil penulisan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menyusun program pembelajaran khususnya pembelajaran pada mata pelajaran IPA dan menambah khasanah perpustakaan tentang metode Jigsaw.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penting, di antaranya:

1. Kurangnya penggunaan model yang berorientasi pada siswa. Seperti, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa pasif dan kurangnya minat belajar siswa terutama untuk bekerjasama dalam kelompok.
2. Kurang percaya diri siswa. Seperti kurang keterampilan untuk bertanya dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat di depan kelas.
3. Siswa yang berkemampuan tinggi lebih mendominasi dalam kelompok belajar. Seperti tidak mau membantu teman atau berbagi dengan teman yang belum mengerti.
4. Siswa kurang aktif dalam berdiskusi dengan teman lainnya.
5. Siswa menganggap pelajaran IPA itu sulit.
6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi pada hasil belajar siswa yang difokuskan pada aspek kognitif dengan tingkatan memahami (C1), menjelaskan (C2), dan menerapkan (C3). Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menurut Arends.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar?”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa.

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
2. Memberikan pengalaman belajar pada siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
3. Memberikan alternatif kepada guru dalam melakukan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Pengertian belajar secara umum adalah terjadinya perubahan pada diri seseorang yang belajar karena pengalaman. Bahwa perubahan itu terlihat atau tidak, bertahan atau tidak, kearah positif atau negatif.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Max Darsono dkk, 2001: 4).

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah perubahan terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. (Slameto, 2003: 2).

Menurut James O. Whitaker, belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (Abu Ahmadi, 2004: 126).

Belajar adalah suatu cara untuk memotivasi dan mempertegas kelakuan melalui pengalaman dan merupakan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya sehingga akan terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar (Oemar Hamalik 2003: 27).

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar pembelajaran ialah proses pembelajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Hasil belajar siswa dari proses pembelajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang terdiri atas unsur kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, terutama dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

Cara menentukan hasil belajar yaitu:

1. Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk menentukan kelemahan dan kelebihan siswa dengan melihat gejala-gejalanya sehingga diketahui kelemahan dan kelebihan tersebut pada siswa dapat dilakukan perlakuan yang tepat.
2. Tes formatif adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami suatu satuan pelajaran tertentu. Tes ini diberikan sebagai usaha memperbaiki proses belajar.
3. Tes sumatif dapat digunakan pada ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada akhir semester. Dari tes sumatif inilah prestasi belajar siswa diketahui. Dalam penulisan ini evaluasi yang digunakan adalah dalam jenis yang di titik beratkan pada evaluasi belajar siswa di sekolah yang dilaksanakan oleh guru untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas bahwa tes ini dilaksanakan dengan berbagai tujuan. Khusus terkait dengan pembelajaran, tes ini dapat berguna untuk mendeskripsikan kemampuan belajar siswa, mengetahui tingkat keberhasilan PBM, menentukan tindak lanjut hasil penilaian, dan memberikan pertanggung jawaban (*accountability*).

Ada beberapa metode dalam model pembelajaran kooperatif, di antaranya adalah metode jigsaw, yang pada hakekatnya melibatkan tugas yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung satu sama lainnya dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends, 1997).

Model pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu. Sehingga dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk saling ketergantungan positif, interaktif tatap muka, akutabilitas individual, dan keterampilan sosial.

Slavin dan Karuru mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu variasi metode pengajaran dimana siswa bekerja pada kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lainnya dengan memahami suatu kelompok bahasan. Siswa diharapkan saling membantu, berdiskusi dan berargumen dengan yang lainnya, sehingga dapat menekan perbedaan pemahaman dan pengetahuan dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Pembelajaran kooperatif merupakan fondasi yang baik untuk meningkatkan dorongan berprestasi siswa. Dengan memiliki dorongan atau motivasi yang positif seorang siswa akan menunjukkan minatnya.

Bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa dituntut untuk saling memberitahu antar sesama kelompoknya sehingga akan terjadi saling butuh diantara kelompok tersebut. Dalam Jigsaw ini setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan sesama anggota kelompoknya.

Dalam pembelajaran dengan metode Jigsaw akan memungkinkan masing-masing siswa yang tergabung dalam kelompok ahli, akan menjadi seorang ahli dalam mengumpulkan informasi, konsep, dan kemampuannya lainnya yang terkait dengan topik yang mereka pelajari. Pemikiran dasar dari teknik ini adalah memberikan kesempatan siswa untuk berbagi dengan yang lain, mengajar seratus diajar oleh sesama siswa merupakan bagian penting dalam proses belajar dan sosialisasi yang berkesinambungan.

Jigsaw di desain untuk meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang ahli. Dengan demikian, "*siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan*".

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, karena setiap siswa bekerja sama pada dua kelompok secara bergantian, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam kelompok kecil yang disebut kelompok inti, beranggotakan 4 orang. Setiap siswa diberi nomor kepala misalnya A, B, C, D.
2. Membagi wacana atau tugas sesuai dengan materi yang diajarkan. Masing-masing siswa dalam kelompok asal mendapat wacana atau tugas yang berbeda, nomor kepala yang sama mendapat tugas yang sama pada masing-masing kelompok.
3. Kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana atau tugas yang sama dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sama dengan jumlah wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
4. Dalam kelompok ahli ini tugaskan agar siswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana atau tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
5. Tugas bagi semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari wacana atau tugas yang telah dipahami kepada kelompok kooperatif (kelompok inti).
6. Apabila tugas telah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing siswa kembali ke kelompok kooperatif asal.
7. Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok asli.
8. Bila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok menyampaikan hasilnya dan guru memberikan klarifikasi.

Jigsaw memberikan gambaran secara langsung terhadap siswa mengenai pekerjaan dalam dunia nyata, baik teknik, sains, bisnis dan berbagai bidang lain yang memerlukan penggabungan berbagai keahlian supaya dapat tercapai suatu tujuan yang utuh. Proses dalam Jigsaw akan menguntungkan semua anggota kelompok dengan memberikan keterampilan mengajari dan belajar dari teman sekelas (Ronald 1997: 787).

Adapun kelebihan Jigsaw dibandingkan metode yang lain dalam *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

1. Jigsaw lebih meningkatkan pengetahuan umum dan keterampilan dasar siswa yang dapat dideskripsikan sebagai berorientasi produk dan dihitung dengan tes kemampuan standar. Hasilnya berupa kemampuan (Kagan 1985: 75).

2. Jigsaw menitikberatkan pada penguasaan materi meskipun juga melibatkan belajar keterampilan interpersonal.
3. Jigsaw menekankan elemen kerjasama dan berbagi (saling bertukar pengetahuan). Saling ketergantungan yang sangat positif terjadi dalam kelompok karena pembagian materi belajar ke dalam komponen yang terpisah menjadi bagian yang penting dari metode ini sehingga Jigsaw memberikan kesan yang setara pada semua siswa karena semua siswa mempunyai peran yang penting dan unik pada kelompoknya. Oleh karena itu komunikasi antar siswa menjadi sangat kompleks dan penting. Hal ini menyebabkan terjadinya ketergantungan antar siswa yang tinggi.
4. Dengan Jigsaw semua materi dapat terselesaikan dalam waktu yang relatif lebih singkat dibandingkan dengan metode yang lain.

Seperti telah diuraikan di atas bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa pendekatan, salah satunya adalah Jigsaw. Jigsaw merupakan salah satu variasi dari model pembelajaran kooperatif yang pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di universitas pada tahun 1978.

Jigsaw kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-temannya pada tahun 1980 di Universitas Jhon Hopkins. Jigsaw yang dikembangkan oleh Aronson dikenal dengan Jigsaw I, kemudian Jigsaw yang dikembangkan oleh Slavin dikenal dengan nama Jigsaw II. Perbedaan Jigsaw I dan Jigsaw II terletak pada waktu pelaksanaan, dimana waktu pelaksanaan Jigsaw I lebih singkat dibandingkan Jigsaw II.

Selain itu, dalam pembelajaran Jigsaw I siswa menyelesaikan permasalahan yang berbeda dalam kelompok ahli sedangkan dalam Jigsaw II siswa menyelesaikan permasalahan yang sama dalam kelompok ahli.

Jigsaw yang dikembangkan oleh Slavin lebih praktis dan mudah diterapkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hasil belajar kata hasil dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sesuatu yang menjadi akibat dari usaha. Kata hasil sering dikaitkan dengan prestasi, hal ini karena arti prestasi itu adalah hasil yang telah dicapai.

Selanjutnya Soetioe mengungkapkan pengertian belajar adalah perubahan mental pada diri pelajar atau memodifikasi kecenderungan. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan mental pada diri pelajar akibat dari usaha.

Sejalan dengan pernyataan di atas Sudjana mengungkapkan bahwasannya hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan peristiwa yang bersifat internal dalam arti sesuatu yang terjadi pada diri seseorang. Peristiwa tersebut dimulai dari adanya perubahan kognitif atau pengetahuan untuk kemudian berpengaruh kepada perilaku.

Dengan demikian, perilaku belajar seseorang didasarkan kepada tingkat pengetahuan terhadap sesuatu yang dipelajari yang kemudian diketahui melalui tes dan pada akhirnya memunculkan hasil belajar dalam bentuk nilai riil atau non riil.

Penilaian terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif ini merupakan hasil belajar yang lebih banyak melibatkan kegiatan mental/otak. Pada ranah kognitif, terdapat enam jenjang, di antaranya:

1. Pengetahuan yang berhubungan dengan kemampuan (*knowledge*) mengingat pada materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya (*recall*). Contohnya, nama kepala negara, nama presiden, nama negara, rumus, dalil, hukum, dan sebagainya.
2. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan memahami arti suatu materi pembelajaran. Contohnya, menafsirkan, menjelaskan atau meringkas/merangkum suatu pengertian, seperti memahami isi suatu cerita.
3. Penerapan (*application*) adalah kemampuan menerapkan atau menafsirkan suatu materi pembelajaran yang sudah dipelajari ke dalam situasi baru atau situasi yang konkrit, seperti menerapkan suatu dalil, metode, konsep, prinsip, atau teori. Contohnya, mampu memecahkan masalah sebagai penerapan dari informasi atau pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.
4. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan menguraikan atau menjabarkan sesuatu ke dalam komponen-komponen atau bagian, sehingga susunannya dapat dimengerti. Contohnya, menganalisis suatu bentuk bagan atau diagram.
5. Sintesis (*synthesis*) menunjukkan pada menghimpun bagian ke dalam suatu keseluruhan. Seperti merumuskan tema suatu rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi atau fakta. Contohnya, menyimpulkan suatu hasil diskusi, atau kesimpulan cerita.
6. Evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan pada maksud atau kriteria tertentu. Contohnya, menilai dua hasil karya atau gambar lalu ditentukan, karya mana yang lebih baik dari yang lainnya?

Pengukuran hasil belajar ini dapat diketahui dari proses penilaian, yaitu kegiatan membandingkan hasil pengukuran (skor) sifat suatu objek dengan acuan yang relevan sedemikian rupa sehingga diperoleh suatu kualitas kuantitatif. Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan dengan beberapa cara, di antaranya yaitu pengukuran secara tertulis, pengukuran secara lisan, dan pengukuran melalui observasi.

Setiap cara/prosedur memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Prosedur mana yang harus dipilih tergantung pada berbagai faktir yaitu: jenis kemampuan yang diukur, jumlah siswa, dan waktu yang tersedia.

Dalam pembelajaran IPA khususnya IPA SD prosedur lisan pada umumnya jarang dilakukan, mengingat jumlah siswa yang jumlahnya banyak sedangkan waktunya terbatas. Adapun prosedurnya yang banyak dilakukan ialah prosedur tertulis dan observasi. Prosedur tertulis dipakai untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya kognitif dan afektif. Sedangkan prosedur observasi digunakan untuk mengukur hasil belajar yang sifatnya psikomotorik.

Setiap pengukuran, baik melalui prosedur tertulis maupun prosedur observasi, memerlukan alat ukur tertentu yang tetap. Alat ukur dapat dikelompokkan kedalam dua golongan besar yakni “tes” dan “bukan tes”.

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau soal yang harus dijawab oleh siswa dengan menggunakan pengetahuan-pengetahuan serta kemampuan penalarannya. Alat ukur yang bukan tes mencakup angket, skala sikap, dan sebagainya. Tes dapat diklasifikasikan kedalam dua golongan yakni tes uraian dan tes obyektif. Perbedaannya ialah tes uraian meminta jawaban uraian singkat yang disusun siswa dengan memilih salah satu jawaban dari beberapa kata atau simbol untuk melengkapi pernyataan yang belum sempurna.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Setting dan Karakteristik Subyek Penulisan**

Penulisan ini dilakukan di SD Negeri 003 Tambelan Kecamatan Tambelan Kabupaten Bintan. Sekolah ini terletak di wilayah kecamatan Toapaya. Selain itu, sekolah ini juga terletak di jalur transportasi utama sehingga mudah untuk dijangkau.

Penulisan dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2021/2022 yang pelaksanaannya antara bulan Agustus sampai bulan November tahun 2021.

Adapun tahapan kegiatan tersebut meliputi:

1. Tahap persiapan yang meliputi: kajian pustaka, pencarian masalah, dan penyusunan proposal.
2. Tahap pelaksanaan yang meliputi: perencanaan tindakan, implementasi tindakan, observasi, evaluasi, refleksi.
3. Tahap penyelesaian yang meliputi: penyusunan kerangka laporan, penulisan laporan, revisi laporan, penggandaan dan penjilidan laporan, dan terakhir penyerahan laporan.

### **Jenis Penulisan**

Jenis penulisan yang digunakan pada penulisan ini adalah penulisan tindakan kelas. Menurut Joko Suwandi (2011: 5) penulisan tindakan kelas adalah suatu penulisan sistematis-reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan guru (penulis) dalam kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

### **Subjek dan Objek Penulisan**

Subjek penulisan atau yang menjadi subjek penulisan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 003 Tambelan tahun pelajaran 2021/2022.

Objek penulisan yaitu yang menjadi objek penulisan ini adalah pengajaran IPA di kelas IV SD Negeri 003 Tambelan tahun pelajaran 2021/2022.

### **Jenis Data**

Ditinjau dari bentuk data, maka dapat diperoleh data sebagai berikut: data kualitatif yaitu data hasil pengamatan observer dari aktifitas dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan data kuantitatif yaitu data berupa hasil belajar siswa atau nilai LKS dan ulangan siswa yang diperoleh.

Sumber data yaitu: data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data dari guru dan data diri siswa yaitu data yang diperoleh secara langsung oleh siswa itu sendiri. Sedangkan data sekunder yaitu data dari observer atau hasil kolaborasi dengan teman sejawat.

### **Prosedur Penulisan**

Prosedur penulisan terdiri dari 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi yang akan dilaksanakan secara berulang kembali pada siklus berikutnya. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus.



## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil observasi dalam pelaksanaan pembelajaran Jigsaw yang terdiri dari dua siklus dapat disampaikan hasilnya sebagai berikut:

### **Siklus I**

1. Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
3. Guru belum memberikan penguatan terhadap sikap siswa yang positif.

### **Siklus II**

1. Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru sudah memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
3. Guru sudah memberikan penguatan terhadap sikap siswa yang positif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Kekurangan pada siklus I dapat disempurnakan pada siklus II, sehingga dapat dikatakan guru cukup berhasil dalam melakukan kegiatan pembelajaran IPA menggunakan metode Jigsaw. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, guru selalu melakukan pembenahan pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran.

Sebelum diadakan penulisan, pembelajaran masih konvensional, guru menjelaskan materi dengan ceramah dan siswa mendengarkan tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran. Tindakan yang dilakukan oleh guru kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan metode Jigsaw.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penulisan tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas melalui metode Jigsaw, maka diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

#### **1. Saran bagi Guru**

- a. Sebagai bahan masukan guru untuk memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPA. Salah satunya dengan menerapkan metode Jigsaw dalam materi fungsi dan kelainan pada kerangka manusia, karena dengan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Guru perlu memperbanyak aktivitas langsung bagi siswa. Hal ini akan dapat membantu siswa dalam mengembangkan berpikir ilmiah.
- c. Guru perlu memberikan jam tambahan dan perhatian khusus bagi siswa yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran IPA.

#### **2. Bagi Sekolah**

Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sekolah hendaknya memberikan fasilitas pembelajaran yang lebih baik lagi.

### 3. Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada masalah yang serupa, hendaknya mengembangkan penulisan ini dan melakukan perbandingan dengan metode yang lebih variatif, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai metode inovatif. Hal ini dilakukan agar pembelajaran menulis di sekolah menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan siswa memiliki pengetahuan yang luas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 1997. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Singaraja: STKIP.
- Aly, Abdullah & Eny Rahma. 1998. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penulisan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanto. 2004. *Sains, Materi Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penulisan Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mustamar, Thohari. 1978. *Program Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Yogyakarta: IKIP.
- Roestyah. N. K, 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penulisan Pendidikan*. Surakarta: Qinant.
- S.M, Ismail, 2011. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: Rasail Media Group.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Sumaji, Soehakso, Mangun Wijaya, dkk. 1998. *Pendidikan Sains yang Humanistis*. Yogyakarta: Kanisus.
- Suryabrata, Soemadi. 1981. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Angka.
- Susilo, Muhammad Joko. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Manajemen Pelaksanaan dan Kesiapan Sekolah Menyongsongnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suwandi, Joko. 2011. *Penulisan Tindakan Kelas*. Surakarta: Qinant.