



## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI GAYA DAN GERAK KELAS IV SD NEGERI NO. 200402 SABUNGAN JAE

Oleh

Nora Indrayana Rambe<sup>1\*</sup>, Mara Judan Rambey<sup>2</sup> Sabri<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan  
Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: [noraindrayanarambe@gmail.com](mailto:noraindrayanarambe@gmail.com)

Article history:

Received: 21 September 2022

Revised: 22 September 2022

Accepted: 18 Mei 2023

Published: 20 Mei 2023

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran nyata tentang 1) Untuk Mengetahui Apakah Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae, 2) Untuk Mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw di Kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), objek penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae. Selanjutnya ditetapkan subjek sebanyak 24 orang. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data adalah tes, observasi dan kamera. Kemudian data hasil penelitian diolah dengan teknik analisa data yaitu ananalisa tes hasil belajar, analisis aktivitas guru dan analisis aktivitas siswa. Hasil belajar siswa meningkat melalui model pembelajaran Jigsaw di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae, dapat dibuktikan pada siklus I persentase sebesar 41,67%, siklus II adalah persentase sebesar 83,33%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 42,21%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw untuk mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi gaya dan gerak Kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae.

**Kata Kunci :** Jigsaw, Hasil Belajar Siswa, Gaya dan Gerak

### Abstract

This study aims to find out the real picture of 1) To find out whether the application of the Jigsaw Learning Model Can Improve Student Learning Outcomes for Class IV Elementary School No. 200402 Sabungan Jae, 2) To find out the application of the Jigsaw Learning Model in Class IV SD Negeri No. 200402 Fighting Jae. The type of research is Classroom Action Research (CAR), the object of this research is all students of SD Negeri No. 200402 Fighting Jae. Furthermore, the subject is set as many as 24 people. The instruments used as a data collection tool are tests, observations and cameras. Then the research data is processed by data analysis techniques, namely analysis of learning outcomes tests, analysis of teacher activities and analysis of student activities. Student learning outcomes increased through the Jigsaw learning model in grade IV SD Negeri No. 200402 Sabang Jae, it can be proven that in the first cycle the percentage is 41.67%, the second cycle is 83.33%, from the first cycle to the second cycle it has increased by 42.21%. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of the jigsaw learning model to be able to improve student learning outcomes in the material of style and motion for Class IV SD Negeri No. 200402 Jae's Fighting.

**Keywords:** Jigsaw, Student Learning Outcomes, Style and Movement.



## 1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu, hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Berdasarkan penjelasan hasil belajar di atas, maka dengan adanya hasil belajar orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu, namun hasil belajar siswa masih banyak mengalami permasalahan-permasalahan seperti yang penulis temui di SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae, hasil wawancara yang penulis lakukan dengan ibu Mora Endang, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae pada tanggal 06 Januari 2022 mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan belum maksimal, dan dari pengamatan penulis bahwa masalah rendahnya hasil belajar siswa juga berasal dari guru kelas tersebut seperti guru menyampaikan materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tidak bervariasi, dimana siswa hanya mendengar dan memperhatikan guru.

Selain data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk memperkuat fakta penulis juga meminta data yang lain seperti hasil nilai ujian tengah semester siswa pada materi gaya dan gerak di kelas IV yang diperoleh dari guru yang bersangkutan bahwa dari 24 siswa kelas IV hanya 6 orang yang nilainya mencapai KKM = 65 dan 18 orang lainnya tidak mencapai KKM. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Ujian Tengah Semester Siswa Kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae

o	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	KKM
	6	18	6
	25%	75%	5

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dra. Agustina Rangkuti selaku kepala sekolah SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae pada tanggal 07 Januari 2022, beliau tersebut mengatakan bahwa guru kelas IV sangat kurang kreatif dalam mengajar dan jarang memanfaatkan sarana dan prasarana disekolah, misalnya pada materi pelajaran banyak yang berkaitan dalam kehidupan alam seperti materi gaya dan gerak seharusnya guru bisa saja membawa siswa belajar di luar ruangan, dan guru masih kurang mampu menarik minat belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari siswa yaitu keberanian siswa ketika proses belajar mengajar sangat minim, sehingga indikator pembelajaran masih belum tercapai dan tentunya hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah.

Hasil belajar mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar, apabila bahan pelajaran itu tidak sesuai dengan hasil siswa maka ia tidak belajar dengan sebaik-baiknya dan juga sangat berpengaruh terhadap belajar siswa, sebab tidak ada daya tarik dari pembelajaran tersebut maka siswa juga kurang berminat untuk belajar dalam kelas. Dari masalah-masalah tersebut maka penulis menawarkan solusi mengatasi dengan cara mengajar yang melibatkan siswa secara keseluruhan aktif terlibat dalam proses belajar pembelajaran salah satunya dengan model pembelajaran Jigsaw, dengan salah satu tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae.

Model pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen, yang bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap materi pembelajaran, siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain yang harus bekerja sama untuk memecahkan permasalahan yang telah mereka pilih sendiri.



Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang banyak dibicarakan orang berbeda dengan strategi-strategi yang telah dibicarakan sebelumnya, Jigsaw merupakan strategi yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran dengan alasan memilih model pembelajaran tersebut adalah karena menurut penulis model tersebut akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pada pembagian kelompok siswa mendapat kesempatan yang lebih banyak karena anggota kelompok dibagi secara heterogen dimana siswa anggap memiliki kemampuan sama secara keseluruhan tanpa memilah-milah yang cerdas dan lainya.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae”.

#### **a. Hakikat Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dengan memperoleh suatu informasi baru melalui pengalaman. Menurut Slameto (2010:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006:9) “Belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun”, dalam belajar ditemukan beberapa hal sebagai berikut: a) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pebelajar. b) Respons si pebelajar, dan c) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Selanjutnya Sardiman (2011:22) “Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan bukan suatu tujuan akan tetapi suatu perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap melalui pengalaman latihan yang berhubungan relatif menetap atau permanen. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku yang lebih baik.

#### **b. Hakekat Model Pembelajaran Jigsaw**

Pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar yang dinamis untuk mentransfer nilai-nilai ke siswa supaya dapat melakukan perubahan tingkah laku maupun pengetahuan.

Hamalik (2014:57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, Sedangkan Dimiyati & Mudjiono (2006:7) yang mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan”. Selanjutnya Bambang (2008:266) “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut”.

Menurut Hamdani (2011:23) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal”.



Menurut Sagala (2013:62) bahwa ada lima prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu: a) Pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu adalah adanya perubahan perilaku dalam diri peserta didik. b) Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung makna bahwa perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja. c) Pembelajaran merupakan suatu proses. Prinsip ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan, di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah. d) Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya suatu tujuan yang akan dicapai. dan e) Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Menurut Trianto (2010:22) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain”.

Menurut Isjoni (2013:50) “Model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya”. Sedangkan Istarani (2011:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar, pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar. Sedangkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka pembelajaran yang akan digunakan oleh guru selama proses pembelajaran agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dan pembelajaran lebih maksimal.

### c. Langkah-langkah Jigsaw

- a. Langkah pembelajaran jigsaw antara lain antara lain : guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4–6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam tipe Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli. Trianto (2009:73) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran Jigsaw sebagai berikut:
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota 5-6 orang)
- c. Materi pelajaran diberi kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bagian
- d. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya
- e. Anggota dari kelompok lain telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya
- f. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya
- g. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

Berdasarkan langkah-langkah Jigsaw di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran dengan menggunakan pengelompokan/tim kecil yaitu yang terdiri antara empat, enam, bahkan sampai delapan orang yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Dan sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dan setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok dapat menunjukkan prestasi yang persyaratkan.



#### d. Kelebihan dan Kelemahan Jigsaw

Menurut Shoimin (2014:93-94) Berikut adalah kelebihan dan kekurangan model Jigsaw sebagai berikut: Kelebihan adalah 1) Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri . 2) Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis. 3) Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif dan 4) Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual, sedangkan Kekurangan yaitu 1) Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi. 2) Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah dan 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

Dalam pembelajaran Jigsaw memiliki kelebihan dan kekurangan sesuai dengan pendapat Abdul Majid, (2014:184) diantara kelebihannya adalah:

- a) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.
- b) Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.
- c) Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya.
- d) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.
- e) Setiap siswa saling mengisi satu sama lain.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- a) Membutuhkan waktu yang lama.
- b) Siswa yang pandai cenderung tidak mau disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

#### e. Hakekat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar dengan adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes. Menurut Mulyono (2003:39), "Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional". Sedangkan Djamarah (2006:34) "Hasil belajar merupakan pengetahuan keterampilan serta nilai-nilai dan sumatif selama sesudah proses belajar mengajar berlangsung dan hasil belajar juga merupakan penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar".

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006:6) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu: (a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan, ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi dan evaluasi. Keenam tujuan ini sifatnya hierarki, artinya kemampuan evaluasi tercapai apa bila kemampuan sebelumnya belum dikuasai. (b) Ranah efektif, berkenaan dengan sikap yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup (3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari tindak belajar dan mengajar. Jika ditinjau dari sisi guru tindak belajar diakhiri dengan proses evaluasi, sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar.

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar, hasil belajar yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktifitas siswa sebagai subjek belajar.

Menurut Gagne (dalam Sudjana, 2016:22) hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu sebagai berikut: 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan. 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.



Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Keterampilan intelektual terdiri dari belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar aturan. a) Belajar diskriminasi, yaitu perbedaan terhadap berbagai rangkaian. b) Belajar konsep. Konsep merupakan simbol berpikir. dan c) Belajar aturan. Hukum, dalil atau rumus (rule). 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Dan 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan latar belakang dan kerangka teori yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa pembelajaran dianggap membosankan mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Untuk itu, perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa, seorang guru yang profesional yaitu guru yang mampu mengelola pembelajaran dikelas dan senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang diajarkannya serta menyesuaikan antara model pembelajaran dengan materi yang diajarkannya, sehingga guru di anjurkan untuk menerapkan model-model bervariasi dalam kelasnya, seperti model pembelajaran Jigsaw.

Model pembelajaran Jigsaw adalah model pembelajaran yang menyajikan materi dengan menghadapkan siswa kepada persoalan yang harus dipecahkan. Model pembelajaran Jigsaw adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah dan memecahkannya berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat diharapkan dengan penerapan model Jigsaw dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi gaya dan gerak serta memberikan pengaruh yang baik bagi siswa yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu (perencanaan), acting (pelaksanaan), observating (pengamatan) dan reflecting (refleksi) Arikunto (2008:14), Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae yang beralamat di sabungan Jae, Kec. Padangsidempuan Hutaimbaru, Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara 22733, yang di pimpin oleh Dra Agustina Rangkuti dan Ibu Mora Endang, S.Pd sebagai tenaga pengajar kelas IV. Adapun alasan penulis melakukan penelitian di lokasi ini adalah salah satunya karena lokasi tersebut dekat dengan alamat penulis, dan juga telah mendapat persetujuan dengan wali kelas bahwa penelitian yang akan dilaksanakan di kelas IV.

Pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan semester 2 mulai bulan Februari 2022 sampai dengan April 2022 Tahun Pelajaran 2021-2022. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka penelitian awal dan pengambilan data sebagai bahan yang akan diolah untuk mendapatkan jawaban terhadap hipotesis yang ditegakkan sebagai kesimpulan dalam penelitian.

Objek yang diamati dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae Tahun Pelajaran 2021-2022.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae Tahun Pelajaran 2021-2022 yang terdiri dari 24 orang dimana laki-laki terdiri dari 9 orang dan perempuan 15 orang. Alasan penulis memilih subjek adalah karena penulis melihat hasil belajar siswa sangat rendah dapat dilihat dari hasil observasi pada bab sebelumnya.

Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data adalah observasi, tes, angket dan kamera. Pengumpulan data dengan teknik tes untuk mengungkapkan keberhasilan hasil belajar siswa dengan penerapan Jigsaw dalam pembelajaran materi gaya dan gerak. Soal yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan perbaikan. Berdasarkan hasil analisis tes tersebut dapat diketahui peningkatan hasil



belajar siswa. Teknik tes ini dilakukan pada saat siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sedangkan Observasi digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa saat pembelajaran dilaksanakan oleh pengamat (Observer).

Kemudian data hasil penelitian diolah dengan teknik analisa data yaitu analisis tes hasil belajar, analisis aktivitas guru dan analisis aktivitas siswa.

### 1. Analisis Data Tes Hasil Belajar

Purwanto (2010:102) Analisa data hasil belajar menggunakan ketuntasan maksimal (KKM) siswa dengan ketuntasan  $\geq 65$  dengan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DP : Nilai perolehan

F : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

### 2. Analisis Aktivitas Guru

Purwanto (2010:105) Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas guru dalam proses belajar pembelajaran berlangsung dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S : Nilai perolehan

R : Jumlah skor aktivitas guru

N: Skor maksimum aktivitas guru

Tabell Kriteria Aktivitas Guru

No	Aktivitas (%)	Kriteria
1	86-100	Sangat baik
2	76-85	Baik
3	60-75	Cukup
4	55-59	Kurang
5	$\leq 54$	Kurang baik

Sumber : Purwanto, 2010:105

### 3. Analisis Aktivitas Siswa

Trianto (2011:243) Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktivitas siswa dalam proses belajar pembelajaran berlangsung dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$AP = \frac{\sum P}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Nilai persentase yang dicari

$\sum P$  : Banyak siswa melakukan aktivitas

$\sum N$  : Jumlah seluruh siswa

Tabel 2 Kriteria Aktivitas Siswa

No	Aktivitas (%)	Kriteria
1	76-100	Sangat baik
2	51-75	Baik
3	26-50	Cukup baik



4	$\leq 25$	Kurang baik
---	-----------	-------------

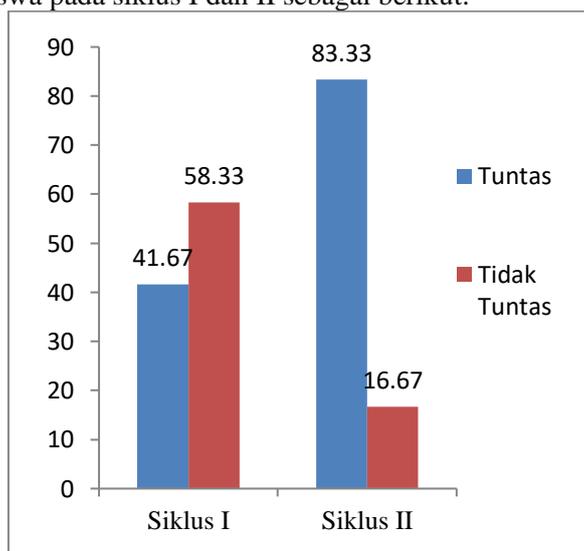
Dalam PTK akan dilihat indikator aktivitas siswa, begitu juga halnya dengan guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa

### 3. HASIL ANALISIS

#### Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae.

Dari 24 orang siswa yang mengikuti tes hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata nilai 57,71 sebesar terdapat 10 orang atau 41,67% yang tuntas dan 14 orang atau 58,33% dinyatakan tidak tuntas untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran 10. Berdasarkan hasil tes siklus I dapat dinyatakan bahwa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 65$  dan belum terpenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 75% dan siklus II dengan rata-rata nilai 71,88 terdapat 20 orang atau 83,33% yang tuntas dan 4 orang atau 16,67% dinyatakan tidak tuntas dapat dilihat pada Lampiran 11. Berdasarkan hasil tes siklus II dapat dinyatakan bahwa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 65$  dan telah terpenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 75% maka penelitian diberhentikan pada siklus II

Untuk lebih jelas dapat dicermati pada diagram batang di bawah ini yang, menggambarkan tingkat tes hasil belajar siswa pada siklus I dan II sebagai berikut:



Gambar 1. Tes Hasil Belajar Siswa

Dari gambar 1 diatas pada siklus I dapat dilihat hasil tes hasil belajar siswa masih kurang yaitu sebesar 41,67% persentase siswa yang tuntas atau hanya 10 orang siswa yang dinyatakan tuntas dan 14 orang atau 58,33% dinyatakan tidak tuntas, untuk itu perlu adanya perbaikan dan peningkatan pembelajaran siklus II. Diharapkan pada siklus II hasil yang diperoleh lebih baik lagi dibandingkan dengan siklus I. Untuk itu peneliti bersama peneliti merancang kegiatan yang lebih baik lagi agar memperoleh hasil yang baik sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu nilai di atas  $\geq 65$ .

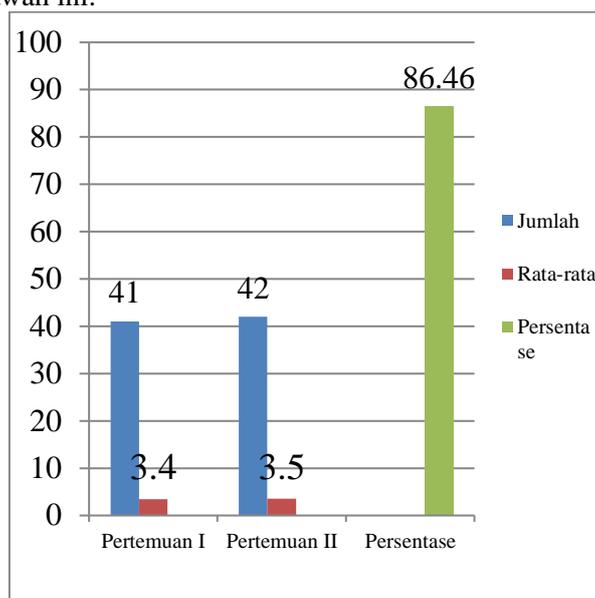
Setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II maka hasil yang diperoleh pada siklus II yaitu 20 orang atau 83,33% yang tuntas dan 4 orang atau 16,67% dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan hasil tes siklus II dapat dinyatakan bahwa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\geq 65$  dan telah terpenuhi indikator yang ditetapkan yaitu 75% maka penelitian diberhentikan pada siklus II.



Berdasarkan kriteria aktivitas guru mengelola pembelajaran yang diuraikan pada siklus I ini, Hasil observasi responden guru pertemuan I yaitu dengan jumlah 22 rata-rata 1,8 dan pertemuan II jumlah 30 rata-rata 2,5.

Berdasarkan kriteria aktivitas guru mengelola pembelajaran yang diuraikan pada siklus II ini, Hasil observasi responden guru pertemuan I yaitu dengan jumlah 41 rata-rata 3,4 dan pertemuan ke II dengan jumlah 42 rata-rata 3,5 secara keseluruhan persentase sebesar 84,38% dengan kualifikasi nilai “Sangat Baik” maka penelitian di berhentikan pada siklus II.

Pada siklus II peneliti lebih meningkatkan lagi aktivitasnya dalam ruangan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Secara keseluruhan rata-rata pencapaian aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 2. Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Dari hasil aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat jelas bahwa model pembelajaran Jigsaw telah terlaksana dengan baik. Pengamatan atau observasi merupakan bagian dari proses dari pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Guru yang bertindak sebagai observer mengenai siswa yang sedang mengikuti proses belajar pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1105 Aek Bonban melalui model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran setiap pertemuan selama 2 kali tatap muka dinyatakan dengan persentasi

Dari tabel rata-rata aktivitas siswa siklus I pertemuan I jumlah 66,4 rata-rata 2,8 dan pertemuan II jumlah 69,6 rata-rata 2,9 sedangkan persentase secara keseluruhan yaitu 68,00% dengan kriteria “Baik”. Hal ini menunjukkan aktivitas siswa belum sesuai dengan yang direncanakan dalam penelitian ini minimal 75%.

Siklus II dapat dijelaskan bahwa pertemuan I jumlah skor aktivitas siswa secara keseluruhan 74,0 dengan rata-rata 3,1 dan pertemuan II jumlah skor aktivitas siswa secara keseluruhan 81,4 rata-rata 3,4 dengan persentase sebesar 78,0% dan kriteria “Sangat Baik” hal ini menunjukkan aktivitas siswa telah sesuai dengan yang direncanakan dalam penelitian ini minimal 75%, dapat dilihat pada Lampiran 14 dan Lampiran 15 maka penelitian diberhentikan pada siklus II.

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai maka, nilai perolehan dari hasil angket tes hasil belajar siswa siklus I dan II melalui model pembelajaran Jigsaw diperoleh Siklus I melalui model pembelajaran Jigsaw, hasil tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

Melalui model pembelajaran Jigsaw hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada materi gaya dan gerak setelah proses pembelajaran selesai maka siswa diberikan soal tes hasil belajar yang berbentuk essay sebanyak 5 soal pada siklus I dan siklus II sebanyak 5 soal. Dan hasil tes tersebut meliputi, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 57,71 dan kategori ketuntasan siswa sebanyak 41,67% orang, Karena model pembelajaran Jigsaw belum mencapai kategori baik, maka pembelajaran



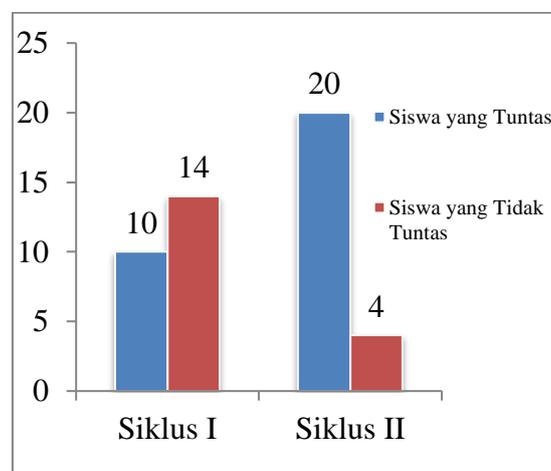
dilanjutkan ke siklus II yang memperoleh rata-rata 71,88 dan kategori ketuntasan siswa sebanyak 83,33%. Hasil peningkatan tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Peningkatan Tes Belajar Pada Siklus Dan II

No	Siklus	Siswa	Jumlah Siswa	(%)
1	I	Siswa yang tuntas	10 Orang	41,67 %
		Siswa yang tidak tuntas	14 Orang	58,33 %
2	II	Siswa yang tuntas	20 Orang	83,33 %
		Siswa yang tidak tuntas	4 Orang	16,67 %

Dari tabel 1 di atas dapat di lihat persentase peningkatan tes hasil belajar siswa setiap siklusnya. Dimana pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas menjadi 10 orang atau 41,67% dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas setelah diukur dengan tes belajar siklus II meningkat lagi menjadi 20 orang yang tuntas dengan persentase 83,33% dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 42,21%.

Berdasarkan data-data kenaikan di atas tersebut maka peningkatan tes hasil belajar siswa juga dapat dilihat melalui grafik dibawah ini:



Gambar 3. Peningkatan Tes Belajar Siklus I ke Siklus II

Selain tes hasil belajar siswa diatas, keberhasilan peningkatan siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat juga berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II siswa menjadi lebih terlatih untuk menyusun langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw yaitu analisis menentukan tujuan, analisis pembelajaran, merumuskan tujuan khusus, mengembangkan materi, strategi pembelajaran.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut: "Hasil belajar siswa meningkat melalui model pembelajaran Jigsaw di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae, dapat dibuktikan pada siklus I persentase sebesar 41,67%, siklus II adalah persentase sebesar 83,33%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 42,21%".



Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka akan diberikan beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae sebagai berikut:

1. Melalui Model Pembelajaran Jigsaw hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae.
2. Melalui model pembelajaran Jigsaw aktivitas belajar siswa dapat meningkat khususnya di kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae.
3. Melalui model pembelajaran Jigsaw siswa lebih berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengeluarkan pendapat didepan kelas IV SD Negeri No. 200402 Sabungan Jae.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2008, Manajemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astiti, 2007, Model - Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Yogyakarta: Maghfirah Pustaka.
- Dimiyati & Mudjiono, 2006, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka. Cipta.
- Hamalik, Oemar, 2014, Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni, 2013, Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar. Kelompok. Bandung: Alfabeta. Juanda, M. Johar, R. Ikhsan, M.
- Istarani, 2011, Model Pembelajaran Inovatif. Medan : Media Persada.
- Majid, Abdul, 2014, Strategi Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyono, 2003, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Purwanto, 2004, Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, 2011, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Suprijono, Agus, 2009, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Slameto, 2010, Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, 2016, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana, 2005. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Trianto, 2009, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-. Progresif. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- \_\_\_\_\_, 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_, 2011, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- UU No. 20 Tahun 2003