

**PENERAPAN MODEL JIGSAW DENGAN MEDIA GAMBAR
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV
SDN MUJUR 01 TAHUN AJARAN 2015/2016**

Khikmah Laelatul Utami¹, Suhartono², Moh. Salimi³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67 A Panjer Kebumen
e-mail: laelatulutami@yahoo.co.id
1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Jigsaw Model Using Pictures Media in Improving Social Science Learning about Social Problems for the Fifth Grade Students of SDN Mujur 01 in the Academic Year of 2015/2016.* The objectives of this research are to describe the application of Jigsaw model using picture media and to improve social science learning. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Subjects of the research were fourth grade students of SDN Mujur 01. Data were analyzed using data reduction, data display, and drawing conclusion or verification. The results of this research showed that: (1) there are 10 steps of the application of Jigsaw model using picture media, namely: (a) group division in the beginning, (b) giving assignment, (c) new group division, (d) discussion of new groups, (e) new group back to previous group, (f) group presentation, (g) presentation in the classroom, (h) discussion, (i) evaluation, and (j) closing. Furthermore, the application of Jigsaw model using picture media improve social science learning. It was proven by the increase of the completeness of students learning outcomes in the first cycle 54.3%, in the second cycle 81.4%, and in the third cycle 91.4%.

Keywords: *Jigsaw, pictures media, learning, social science*

Abstrak: Penerapan Model *Jigsaw* dengan Media Gambar dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Masalah Sosial pada Siswa Kelas IV SDN Mujur 01 Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dan meningkatkan pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaborasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mujur 01. Teknik analisis data dengan langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *jigsaw* dengan media gambar dilakukan melalui sepuluh langkah, yaitu (a) pembentukan kelompok awal; (b) pembagian tugas; (c) pembentukan kelompok baru; (d) diskusi kelompok baru; (e) kelompok baru kembali ke kelompok awal; (f) presentasi kelompok; (g) presentasi kelas; (h) pembahasan; (i) evaluasi; dan (j) penutup; serta dapat meningkatkan pembelajaran IPS yang dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu siklus I 54,3%, siklus II 81,4%, dan siklus III 91,4%.

Kata kunci: *jigsaw*, media gambar, pembelajaran, IPS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006).

Berdasarkan analisis hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) 1 pada siswa kelas IV SD Negeri Mujur 01, dengan KKM=68 pada mata pelajaran IPS, diperoleh hasil bahwa dari 35 siswa, 8 siswa (22,9%) telah mendapatkan nilai sama dengan atau lebih dari KKM, dengan nilai rata-rata kelas 56,7. Data analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil nilai UTS 1 siswa kelas IV SDN Mujur 01 masih lebih rendah dari KKM.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran IPS terdapat beberapa siswa yang sangat antusias, aktif, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, ada siswa yang aktif berbicara dengan teman sebangkunya namun bukan membicarakan materi pelajaran yang sedang dipelajari, ada yang bermain sendiri, ada yang hanya diam, serta ada pula yang bosan dan mengantuk. Adapun dari hasil wawancara, diperoleh bahwa siswa kelas IV masih sulit dikondisikan untuk berdiskusi, yaitu sering kali ketika berdiskusi, hanya ada satu atau dua anggota kelompok yang aktif menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan anggota kelompok yang

lain tidak memedulikan tugas kelompok tersebut, mereka justru bermain atau diam saja. Dari masalah yang ditemui tersebut, maka diperlukan solusi untuk mengatasi antara lain dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain model *jigsaw*. Lie (Rusman, 2013: 218) mengungkapkan bahwa model *jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Stephen, Sikes and Snapp (Rusman, 2013: 220) mengemukakan bahwa langkah-langkah model *jigsaw*, yaitu (1) siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim; (2) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda; (3) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan; (4) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka; (5) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama; (6) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi; (7) guru memberi evaluasi; dan (8) penutup. Penerapan model pembelajaran akan lebih efektif apabila disertai dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih peneliti adalah media gambar. Sadiman, dkk (2011:

29) mengungkapkan bahwa salah satu kelebihan dari media gambar adalah sifatnya konkret yaitu gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. Dengan demikian, diharapkan penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mujur 01.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Mujur 01 tahun ajaran 2015/2016?; (2) apakah penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Mujur 01 tahun ajaran 2015/2016?.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) mendeskripsikan penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Mujur 01 tahun ajaran 2015/2016 dan (2) meningkatkan pembelajaran IPS tentang masalah sosial melalui penerapan model *jigsaw* dengan media gambar pada siswa kelas IV SDN Mujur 01 tahun ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mujur 01 yang berlangsung dari bulan November 2015 sampai Mei 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif

dan kuantitatif yang diperoleh dari siswa kelas IV, guru kelas IV, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik uji validitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknik yang digunakan, yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun triangulasi sumber yang digunakan, yaitu siswa, guru, dan dokumen.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif deskriptif yang meliputi tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja penelitian yang ditargetkan dalam penelitian ini, yaitu 85% untuk aspek penggunaan model *jigsaw* dengan media gambar, respon siswa, dan ketuntasan hasil belajar IPS siswa. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2014: 16) mengemukakan empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mujur 01 dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Jumlah siswa kelas IV selama penelitian berjumlah 35 siswa.

Data hasil observasi berupa persentase penerapan model *jigsaw* dengan media gambar terhadap guru

dan siswa, serta ketuntasan hasil belajar siswa.

Perbandingan hasil observasi dalam penerapan model *jigsaw* dengan media gambar terhadap guru dari siklus I sampai III adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru pada Siklus I sampai III

Siklus	Pencapaian Persentase (%)
I	65,6
II	84,5
III	94,3

Berdasarkan tabel 1., diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penerapan model *jigsaw* dengan media gambar terhadap guru. Hal tersebut dilihat dari persentase pada siklus I, yaitu 65,6%, siklus II meningkat menjadi 84,5%, dan siklus III semakin meningkat menjadi 94,3%.

Perbandingan hasil observasi dalam penerapan model *jigsaw* dengan media gambar terhadap siswa dari siklus I sampai III adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Siswa pada Siklus I sampai III

Siklus	Pencapaian Persentase (%)
I	60,0
II	82,4
III	92,3

Berdasarkan tabel 2., diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penerapan model *jigsaw* dengan media gambar

terhadap siswa. Hal tersebut dilihat dari persentase pada siklus I, yaitu 60,0%, siklus II meningkat menjadi 82,4%, dan siklus III semakin meningkat menjadi 92,5%.

Proses pembelajaran IPS melalui penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dilaksanakan dalam sepuluh langkah. Sepuluh langkah tersebut, yaitu (a) pembentukan kelompok awal; (b) pembagian tugas; (c) pembentukan kelompok baru; (d) diskusi kelompok baru; (e) kelompok baru kembali ke kelompok awal; (f) presentasi kelompok; (g) presentasi kelas; (h) pembahasan; (i) evaluasi; dan (j) penutup.

Langkah model *jigsaw* dengan media gambar tersebut, sesuai dengan pendapat Stephen, Sikes and Snapp (Rusman, 2013: 220). Akan tetapi, Stephen, Sikes and Snapp (Rusman, 2013: 220) memamparkan langkah dari model *jigsaw* tanpa kombinasi media pembelajaran.

Hasil belajar IPS tentang masalah sosial mengalami peningkatan pada tiap siklusnya dengan perbandingan sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus I sampai III

Siklus	Rata-rata	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	65,0	54,3	45,7
II	78,2	81,4	18,6
III	82,5	91,4	8,6

Berdasarkan tabel 3., diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 65,0 dengan persentase ketuntasan 54,3%. Pada siklus II, nilai rata-rata

siswa meningkat menjadi 78,2 dengan persentase ketuntasan 81,4%. Adapun pada siklus III, nilai rata-rata siswa semakin meningkat menjadi 82,5 dengan persentase ketuntasan 91,4%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS tentang masalah sosial.

Penelitian tentang penerapan model *jigsaw* juga dilakukan oleh Widiastini, Kusmariyati, dan Arini (2014). Akan tetapi, penerapan model *jigsaw* dalam penelitian tersebut tidak dikombinasikan dengan media pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiastini, dkk. Menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Tejakula. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa pada siklus I yang mencapai 73,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Mujur 01 tahun ajaran 2015/2016 dilaksanakan dalam sepuluh langkah, yaitu (a) pembentukan kelompok awal; (b) pembagian tugas; (c) pembentukan kelompok baru; (d) diskusi kelompok baru; (e) kelompok baru kembali ke kelompok awal; (f) presentasi kelompok; (g) presentasi kelas; (h) pembahasan; (i) evaluasi; dan (j) penutup; (2) penerapan model *jigsaw* dengan media gambar dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada siswa

kelas IV SDN Mujur 01 tahun ajaran 2015/2016.

Peneliti memberikan saran kepada siswa agar konsentrasi, aktif, berani menyampaikan pendapat, melaksanakan diskusi dengan sungguh-sungguh, dan memerhatikan arahan guru dalam pembelajaran melalui penerapan model *jigsaw* dengan media gambar. Bagi guru, agar menerapkan model *jigsaw* dengan media gambar pada materi dan mata pelajaran lain. Bagi sekolah, agar menjadikan model *jigsaw* dengan media gambar sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang digunakan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan memfasilitasi guru dengan media gambar yang permanen sehingga dapat digunakan berulang-ulang. Bagi peneliti lain, agar melakukan penelitian melalui penerapan model *jigsaw* dengan media gambar pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suharjono, & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP.

- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahrdjito. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widiastini, Kusmariyatni, dan Arini. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*,2(1): 1-8. Diperoleh 4 Desember 2015, dari journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2033.