

# **PENGUNAAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI EDUKATIF DAN HASIL BELAJAR IPS**

**Melliana, Marzuki, Suhardi Marli**  
**Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak**  
**Email: melliana.spd@yahoo.com**

## **ABSTRACT**

*The problem in this research is "Whether by using cooperative learning Jigsaw type can improve Educational Interaction and Social Science Learning Class III SD Negeri 14 Bengkayang". This study aims "To improve the results of educational interaction and student learning outcomes by using Jigsaw type in third grade students of State Elementary School 14 Bengkayang. This research is a classroom action research and is collaborative. The place of research took place at State Elementary School 14 Bengkayang with the subject of research that is the third grade students, amounting to 30 people. Technique of collecting data that is used is direct observation technique with data collecting tool that is IPKG I and IPKG II sheets. This research is done for 2 cycles. The results of the study implementation design obtained average on the first cycle of 2.70, cycle II of 3.84, The results of the learning implementation obtained on average in the first cycle of 2.95, cycle II of 3.82, Interaction educative in IPS learning using jigsaw type increased for students who asked questions to teachers by 20% from cycle I to cycle II, there was an increase for students who asked questions to other students of 16.67% from cycle I to cycle II, an increase for students who answer the questions of teachers amounted to 16.66% from cycle I to cycle II, and an increase for students who gave opinions when the discussion of 15.67% from cycle I to cycle II, the results of the study of student learning outcomes obtained average in the first cycle of 63.67, the second cycle of 84.00. Thus, research through Cooperative Learning Jigsaw Type Learning can improve educational interaction and social science learning outcomes.*

*Keywords: Improvement, Cooperative Learning Jigsaw Type, Educational Interaction, Learning Outcomes, Social Sciences.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara kegiatan belajar siswa dengan kegiatan mengajar guru serta dengan lingkungan belajarnya (*learning environment*). Guru adalah seorang pemimpin di tengah siswanya. Guru harus mampu mengelola siswa ke dalam bentuk ukuran kelompok sesuai dengan pengembangan pribadi siswa dan sesuai dengan pokok bahasan yang harus dikembangkan. Selain itu pula guru harus mampu mengatur strategi, baik yang berkenaan dengan ruangan, jumlah siswa, waktu, maupun yang berkenaan peralatan yang digunakan pada proses belajar mengajar

agar tujuan pengajaran mencapai hasil yang maksimal. Guru harus memiliki kemampuan mengorganisasikan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswanya seefektif-efektifnya. Karena salah satu misi pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, adalah mengembangkan pribadi siswa untuk mampu berdiri di atas kaki sendiri dan mampu bekerja sama dengan pihak lain serta bidang keahlian atau keilmuan lainnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi Geografi,

Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial tentunya seluruh siswa aktif dan mampu berfikir kritis dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat menganalisis fenomena-fenomena sosial. Agar hal tersebut tercapai pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial terlebih dahulu harus diminati oleh seluruh siswa, dengan merancang berbagai strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan pemilihan strategi, model, metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menggali dan mengembangkan kreativitas siswa.

Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk dapat menyelenggarakan proses kegiatan pembelajaran yang menarik, kreatif dan menantang serta sesuai dengan masalah – masalah sosial dalam kehidupan sehari – hari siswa guna meningkatkan kemampuan berfikir realistik khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat pada umumnya.

Harapan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilaksanakan di dalam kelas tentunya tidak lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga didalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terjadi interaksi edukatif dan meningkatnya hasil belajar siswa.

Interaksi edukatif adalah komunikasi timbal balik antara pihak yang satu dengan pihak yang lain, yaitu antara siswa sebagai pihak yang belajar (dengan siswa sebagai subjek pokoknya) dan guru sebagai pihak

yang mengajar, yang mengandung maksud – maksud tertentu yakni untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila dalam proses kegiatan pembelajaran telah terjadi peningkatan interaksi edukatif, tentunya juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Namun kenyataannya pola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang biasa dilakukan oleh guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 14 Bengkayang selama ini adalah (1) pembelajaran diawali penjelasan singkat oleh guru, siswa diajarkan teori, definisi, dan teks yang harus dihafalkan, (2) pemberian contoh soal dan (3) diakhiri dengan latihan soal, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah.

Tampak jelas bahwa pola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang selama ini dilakukan oleh guru masih didominasi oleh pembelajaran konvensional, lebih cenderung berorientasi pada materi yang tercantum dalam kurikulum dan buku teks, pencapaian target kurikulum serta tidak mengaitkan materi yang dibahas dengan masalah – masalah sosial yang ada dalam kehidupan sehari – hari sehingga proses kegiatan pembelajaran yang menarik, kreatif dan menantang serta sesuai dengan masalah – masalah sosial dalam kehidupan sehari – hari siswa guna meningkatkan kemampuan berfikir realistik tidak terlaksana dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada saat guru menjelaskan materi, siswa cenderung diam serta mendengarkan apa yang dijelaskan guru, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa tidak biasa berargumentasi jika ada hal – hal yang ingin ditanyakan terkait dengan materi pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan pada akhirnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh siswa untuk dipelajari yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan data awal mengenai hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan KKM 65 di kelas III Sekolah Dasar Negeri 14 Bengkayang, yaitu 12 siswa

yang tuntas dari 30 siswa. Persentasenya yaitu 40% yang tuntas KKM dan 60% yang tidak tuntas KKM. Interaksi edukatif yang terjadi di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran tidak efektif, hanya 1 atau 2 orang saja yang berani mengajukan pertanyaan. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar dan interaksi edukatif siswa masih rendah, dengan kata lain terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

Tindakannya seorang guru dituntut untuk menggunakan metode atau model pembelajaran secara tepat. Model atau metode pembelajaran harus dapat meningkatkan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa, karena dengan penggunaan model atau metode yang tepat dapat mendorong timbulnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran. Sehingga menimbulkan dan meningkatkan interaksi edukatif pada pembelajaran yang berdampak pada timbulnya rasa percaya diri siswa untuk mengungkapkan ide maupun gagasannya saat pembelajaran tentunya dengan begitu dapat berdampak meningkatnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang efektif untuk memperbaiki proses yang selama ini dilaksanakan dalam meningkatkan interaksi edukatif dan hasil belajar siswa adalah menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan interaksi edukatif siswa antara lain meningkatkan kerjasama antarsiswa dalam kelompok, rasa tanggungjawab siswa terhadap tugas yang diberikan, melatih siswa untuk berkomunikasi dengan anggota kelompoknya tentang tugas yang diberikan serta menjadikan siswa ahli dalam tugas yang diberikan berdampak meningkatnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang meningkatkan rasa tanggung jawab 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 kepada anggota kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok termotivasi untuk mempelajari materi dengan baik dan bekerja keras dalam kelompok ahli supaya dapat membantu timnya dalam melaksanakan tugas. Hal ini diperkuat oleh pendapat Jhonson and Jhonson (Rusman, 2011:219) bahwa pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menunjukkan interaksi *Cooperative* dengan memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak, antara lain: (1) meningkatkan hasil belajar; (2) meningkatkan daya ingatan; (3) dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi; (4) mendorong timbulnya motivasi intrinsik (kesadaran individual); (5) meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen; (6) meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah; (7) meningkatkan sikap positif terhadap sekolah; (8) meningkatkan sikap positif terhadap guru; (9) meningkatkan harga diri anak; (10) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan (11) meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian yang berjudul “Penggunaan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam Meningkatkan Interaksi Edukatif dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD Negeri 14 Bengkayang” layak untuk dilakukan.

Ilmu pengetahuan sosial menurut Mulyono Tj (dalam Hidayati, Mujinem & Anwar Senen, 2008:1-7), “IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial”. Dadang Supardan (2015:16) menyatakan bahwa, “IPS adalah istilah untuk menamai suatu bidang studi/pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah. Dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang disusun oleh BSNP (2006:175), “IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik yang bertujuan untuk mempelajari pelajaran ilmu-ilmu sosial di Sekolah Dasar.

Ruang lingkup pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sesuai dengan Standar Isi Kurikulum (BSNP, 2006:176) adalah sebagai berikut: (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan; (3) Sistem Sosial dan Budaya; dan (4) Perilaku Ekonomi dan kesejahteraan.

Lie (dalam Istarani, (2014: 82) menyatakan bahwa, “*Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”. Sejalan dengan pendapat tersebut Rusman (dalam Istarani, 2014: 85) mengatakan “*Cooperative learning* tipe *Jigsaw* ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai team ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, hasil pembahasan itu di bawa kekelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* tipe *Jigsaw* adalah pembelajaran yang di desain untuk meningkatkn rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaranya sendiri dan orang lain.

Menurut Sardiman A.M. (2014:1), “Interaksi edukatif adalah interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran”. Sedangkan menurut Nurhadi (2010: 65) menyatakan bahwa,

Interaksi edukatif adalah interaksi sosial yang harus memiliki ciri ciri yaitu: (1) Adanya tujuan yang jelas yang akan dicapai; (2) Ada bahan yang menjadi isi proses; (3) Ada pelajar yang aktif mengalami; (4) Ada

guru yang melaksanakan; (5) Ada metode tertentu untuk mencapai tujuan.

## METODE PENELITIAN

Sebelum dilaksanakan penelitian , maka disusunlah langkah-langkah dalam kegiatan penelitian ini, yaitu: (1) Tahap Perencanaan yaitu Menyusun Rancangan Tindakan Pembelajaran yaitu membuat RPP dengan menerapkan pembelajaran tipe *Jigsaw*, selanjutnya mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam rancangan pembelajaran yang telah dibuat; (2) Tahap Pelaksanaan tindakan pada tiap siklus sesuai dengan perencanaan yang direncanakan, yaitu: skenario tindakan yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir; (3) Tahap Pengamatan yang dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus pertama dilanjutkan siklus kedua dan seterusnya apabila terdapat hambatan atau kekurangan dengan perubahan yang ingin dicapai; dan (4) Tahap Refleksi, peneliti melakukan refleksi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pada tiap pembelajaran serta pencapaian keberhasilan mengajar guru dan pencapaian keberhasilan mengajar guru dan pencapaian keberhasilan siswa. Subyek dalam penelitian ini siswa kelas III dan dilaksanakan di SDN 14 Bengkayang yang diamati oleh kolaborator Titin Marni, S.Pd.SD dan Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Observasi Langsung serta alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Teknik Analisis Data yang digunakan yaitu menggunakan perhitungan rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  =rata-rata (mean)

$\sum X$  = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

(Burhan Nurgiantoro, Gunawan & Marzuki, (2015: 64)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dijabarkan berdasarkan tahapan siklus-siklus pada pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti dengan subyek penelitian kelas VA Sekolah Dasar Negeri 14 Bengkayang berjumlah 30 siswa terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki dan hadir pada setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus pada setiap tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

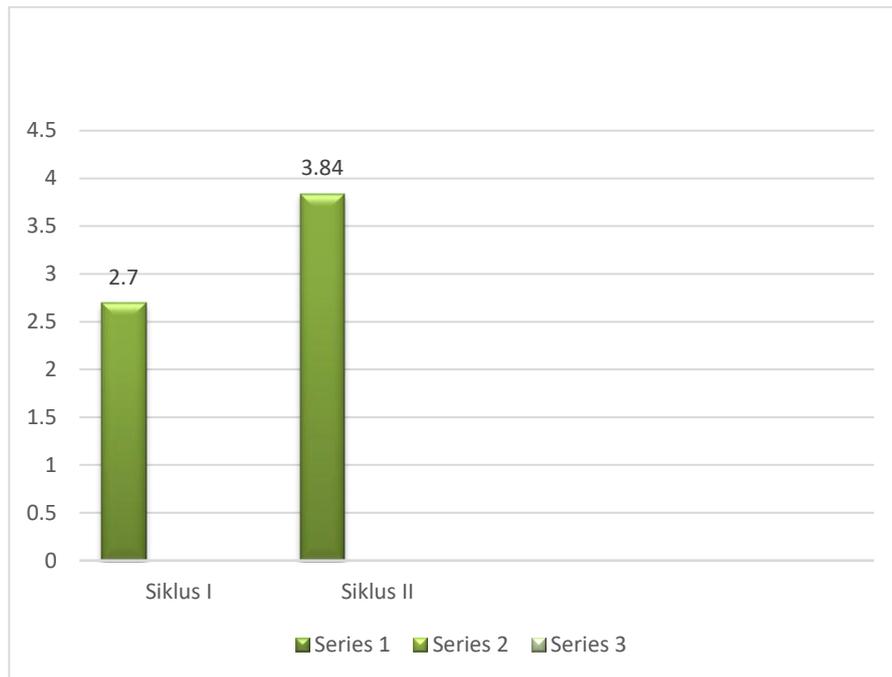
Hasil data tersebut disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian yang mencakup data perancangan, pelaksanaan, data hasil interaksi edukatif dan data hasil belajar siswa. Perancangan penelitian biasanya berupa persiapan tertulis seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa dan media yang digunakan, adapun pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan observasi langsung, sedangkan hasil belajar siswa yang didapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil data penelitian ini, disajikan dalam bentuk deskripsi berdasarkan siklus I, dan siklus II. Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran**

No	Komponen Rencana Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
1.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3,00	4,00
2.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	2,33	4,00
3.	Pemilihan Sumber Belajar atau Media Pembelajaran	3,00	4,00
4.	Skenario / Kegiatan Pembelajaran	2,19	3,19
5.	Penilaian Hasil Belajar	3,00	4,00
Skor Total		13,52	19,19
Skor Rata-rata		2,70	3,84

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II, kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran IPS menggunakan tipe *jigsaw*, pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 2,70,

berdasarkan kelemahan tersebut peneliti dan kolaborator bersepakat melanjutkan penelitian ke siklus II, siklus II diperoleh rata-rata sebesar 3,84, dengan rincian pada grafik berikut:



Grafik.1. Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut peneliti dan kolaborator bersepakat menghentikan penelitian ke siklus II karena penelitian siklus ke II mengalami peningkatan. Rekapitulasi

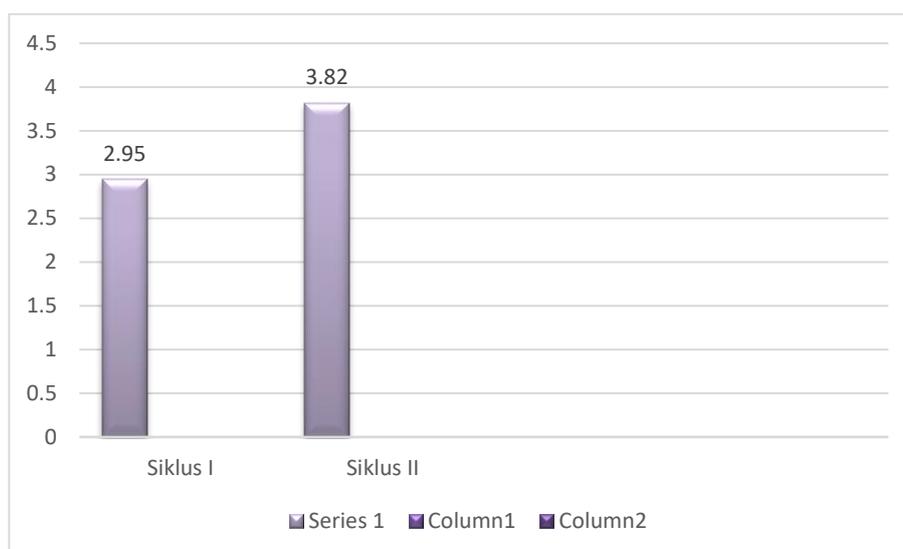
peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran**

NO	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
1.	Pra Pembelajaran	3,00	4,00
2.	Membuka Pembelajaran	3,00	4,00
3.	Kegiatan Inti Pembelajaran	2,79	3,29
4.	Penutup	3,00	4,00
Skor Total		11,79	15,29
Skor rata-rata		2,95	3,82

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan tipe *jigsaw* siklus I diperoleh rata-rata sebesar 2,95 berdasarkan hasil yang didapat belum

memenuhi capaian yang sudah disepakati peneliti dan kolaborator, berdasarkan kelemahan tersebut peneliti dan kolaborator bersepakat melanjutkan penelitian ke siklus II, siklus II diperoleh rata-rata sebesar 3,82, dengan rincian pada grafik berikut:



Grafik.2. Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut peneliti dan kolaborator bersepakat menghentikan penelitian ke siklus II karena penelitian siklus ke II mengalami peningkatan.

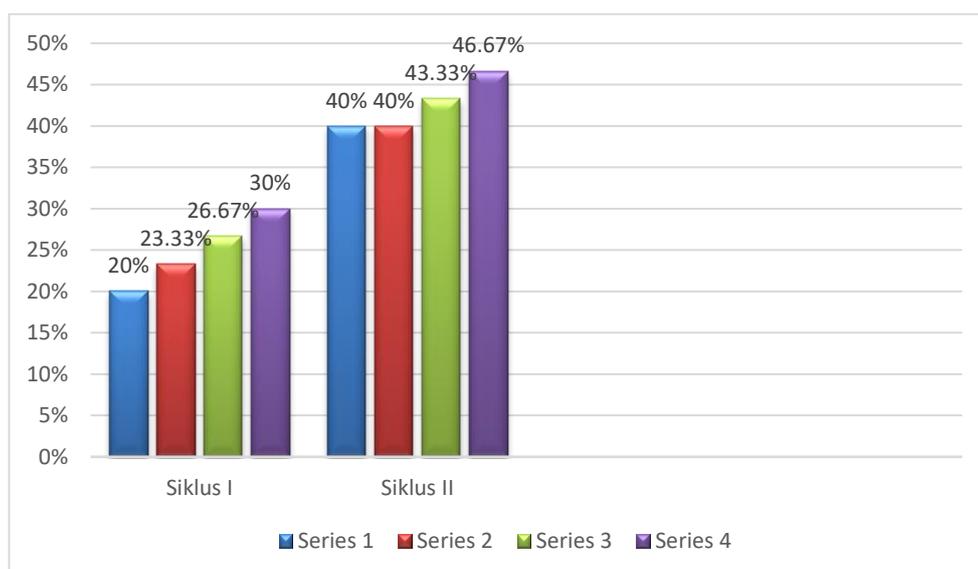
Rekapitulasi peningkatan hasil interaksi edukatif siswa siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel.3. Rekapitulasi Hasil Interaksi Edukatif**

Keterangan	Aspek yang di nilai pada siklus I				Aspek yang di nilai pada siklus II			
	Mengajukan pertanyaan kepada guru	Mengajukan pertanyaan kepada siswa lain	Menjawab pertanyaan guru	Memberikan pendapat ketika diskusi	Mengajukan pertanyaan kepada guru	Mengajukan pertanyaan kepada siswa lain	Menjawab pertanyaan guru	Memberikan pendapat ketika diskusi
Jumlah Siswa	6	7	8	9	12	12	13	14
Rata-rata Skor	20 %	23,33 %	26,67 %	30 %	40 %	40 %	43,33 %	46,67 %

Berdasarkan hasil tersebut bahwa hasil interaksi edukatif siswa dari siklus I bahwa ada 6 siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru dengan persentase 20 %, 7 siswa yang mengajukan pertanyaan kepada siswa lain dengan persentase 23,33 %, 8 siswa yang menjawab pertanyaan guru dengan persentase 26,67 %, dan 9 siswa yang memberikan pendapat ketika diskusi dengan persentase 30 % sedangkan pada siklus II bahwa ada 12 siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru dengan persentase 40 %, 12 siswa yang mengajukan pertanyaan kepada siswa lain dengan persentase 40 %, 13 siswa yang menjawab pertanyaan guru

dengan persentase 43,33 %, dan 14 siswa yang memberikan pendapat ketika diskusi dengan persentase 45,67 %, terjadi peningkatan untuk siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru sebesar 20 % dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan untuk siswa yang mengajukan pertanyaan kepada siswa lain sebesar 16,67 % dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan untuk siswa yang menjawab pertanyaan guru sebesar 16,66 % dari siklus I ke siklus II, dan terjadi peningkatan untuk siswa yang memberikan pendapat ketika diskusi sebesar 15,67 % dari siklus I ke siklus II, dengan rincian pada grafik berikut:



Grafik.3. Rekapitulasi Hasil Interaksi Edukatif

Berdasarkan hasil tersebut peneliti dan kolaborator bersepakat menghentikan penelitian ke siklus II karena penelitian siklus ke II mengalami peningkatan.

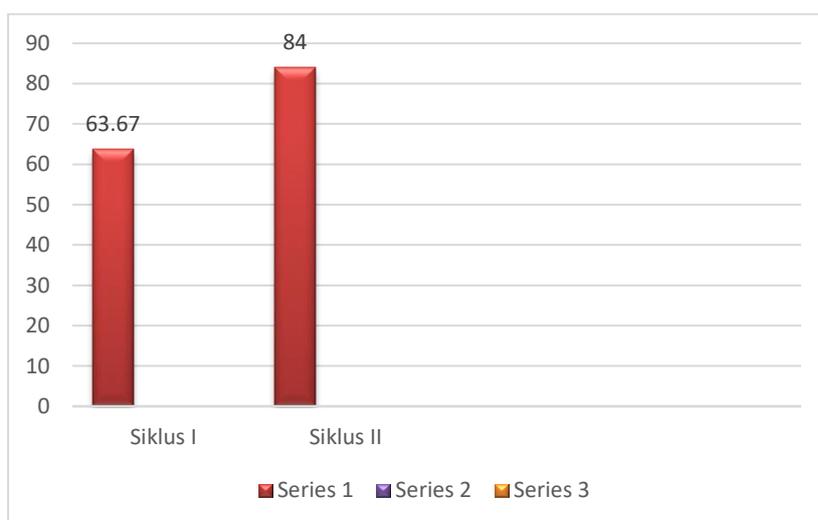
Rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel.4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa**

No	Ragam Data	Jumlah	
		Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Siswa	30	30
2.	Rata-rata Nilai	63,67	84,00
3.	Nilai Tertinggi	80	100
4.	Nilai Terendah	50	70
5.	Jumlah Siswa Tuntas	18	30
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12	0
7.	Ketuntasan	56,67 %	100 %

Berdasarkan tabel 4 ada 30 siswa yang hadir dalam penelitian ini yaitu dari siklus I sampai siklus II, dengan jumlah rata-rata nilai pada siklus I sebesar 63,67 dan siklus II sebesar 84,00 sedangkan nilai tertinggi pada siklus I sebesar 80 dan siklus II sebesar 100 dan nilai terendah pada siklus I sebesar 50 dan siklus II sebesar 70 dengan jumlah siswa

yang tuntas pada siklus I berjumlah 18 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 12 dan pada siklus II siswa yang tuntas berjumlah 30 siswa atau semua siswa di kelas III tuntas, dengan persentase ketuntasan pada siklus I 56,67 % dan pada siklus II 100 %, dengan rincian pada grafik berikut:



Grafik.4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat hasil belajar pada siklus I sebesar 63,67 meningkat pada siklus II sebesar 84,00 dengan selisih dari siklus I ke siklus II

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan tipe *jigsaw*, antara lain sebagai berikut: (1) Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran IPS menggunakan tipe *jigsaw* mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 2,70, dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 3,84. Peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 1,14; (2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS mengalami peningkatan, yaitu dari siklus I diperoleh rata-rata sebesar 2,95, dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 3,82. Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dari siklus I ke siklus II sebesar 0,87; (3) Interaksi edukatif dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Tipe *jigsaw* terjadi peningkatan untuk siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru sebesar 20 % dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan untuk siswa yang mengajukan pertanyaan kepada siswa lain sebesar 16,67 % dari siklus I ke

sebesar 20,33. Dengan hasil tersebut peneliti dan kolaborator bersepakat menghentikan penelitian ke siklus II karena penelitian siklus ke II mengalami peningkatan.

siklus II, terjadi peningkatan untuk siswa yang menjawab pertanyaan guru sebesar 16,66 % dari siklus I ke siklus II, dan terjadi peningkatan untuk siswa yang memberikan pendapat ketika diskusi sebesar 15,67 % dari siklus I ke siklus II; dan (4) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan tipe *jigsaw* mengalami peningkatan dari siklus I adalah 63,67, meningkat ke siklus II menjadi 84,00. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 20,33.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Dalam kegiatan pembelajaran, guru sekaligus sebagai peneliti diharapkan menjadikan pembelajaran dengan tipe *jigsaw* sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS; (2) Siswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan bersikap saling menghargai kerjasama dalam kelompok pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan tipe *jigsaw* agar menghasilkan suasana belajar yang saling menguntungkan; dan (3) Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan

mampu berperan lebih aktif dalam membimbing siswa dan memberikan penjelasan yang konkret berdasarkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mudah memahami dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Depdikbud.
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan & Marzuki. (2015). **Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Dadang Supardan (2015). **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**. Bandung: Bumi Aksara.
- Hidayati, Mujinem & Anwar Senen. (2008). **Pengembangan Pendidikan IPS SD**. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Istarani. (2014). **Jilid 1 58 Model Pembelajaran Inovatif**. Medan: Media Persada.
- Nurhadi. (2010). **Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan**. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Sardiman A.M. (2014). **Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. (2010). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2014). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprpto. (2013). **Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-ilmu Pengetahuan Sosial**. Jakarta: PT Buku Seru.