

**PENINGKATAN SIKAP KARAKTER MANDIRI SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR PADA MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE
JIGSAW**

Fadliansyah, Fauzi.

Universitas Primagraha

Corresponding Email: Fauzifadliansyah26@gmail.com

Abstract: *Improving students' independent character requires learning models that can encourage students to have independent characters, namely the jigsaw cooperative learning model and neo snake and ladder game media. This study aims to (1) determine the effectiveness of the jigsaw cooperative learning model for increasing students' independent character. The research used is a mix method with concurrent embedded design. The research was conducted on fourth grade students at SD Negeri Sukaratu 4 and SD Negeri Sukaratu 1, Pandeglang, Banten. Types of research data obtained from pretest-posttest, observation and interviews. The data analysis used in this study was the normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and gain n test. The results of this study indicate that: (1) the cooperative learning type of jigsaw learning model is effective for increasing students' independent character which is marked by achieving classical mastery, the average increase in independent character of the jigsaw game cooperative learning model is better than increasing independent character in class by using conventional learning.*

Keywords: Independent character, Jigsaw Type Cooperative Learning, Improvement

Abstrak: *Peningkatan karakter mandiri siswa dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam berkarakter mandiri yaitu model cooperative learning tipe jigsaw dan media neo snake and ladder game. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui keefektifan model cooperative learning tipe jigsaw terhadap peningkatan karakter mandiri siswa. Penelitian yang digunakan yaitu mix method dengan desain concurrent embedded. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Sukaratu 4 dan SD*

Negeri Sukaratu 1, Pandeglang Banten. Jenis data penelitian diperoleh dari pretest-posttest, observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji t independen sampel t-test, dan uji n gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw efektif terhadap peningkatan karakter mandiri siswa yang ditandai dengan mencapai ketuntasan klasikal, rata-rata peningkatan karakter mandiri model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw game lebih baik dari pada peningkatan karakter mandiri pada kelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Karakter mandiri, Cooperative Learning Tipe Jigsaw, Peningkatan

PENDAHULUAN

Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan mampu mempertanggungjawabkan apa yang telah dilakukannya, utamanya adalah karakter dalam hubungan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Harun, 2013). Karakter yang dikembangkan menurut Kemendiknas (2010) digolongkan menjadi 18 karakter. Karakter tersebut terdiri dari: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

Melihat dari 18 karakter yang telah diuraikan, karakter mandiri menjadi salah satu karakter yang cukup penting dan perlu ditanamkan pada siswa. Banyak orang tua maupun guru mengeluh anak atau siswanya kurang mandiri dalam melaksanakan tugas-tugasnya sendiri. Lickona (dalam Doni Koesoema A, 2012) pendidikan karakter sebagai usaha bersama untuk menumbuhkan keutamaan, dan hal ini menyerambah di setiap fase kehidupan sekolah: melalui keteladanan orang dewasa, hubungan antar rekan sebaya, tata cara pengelolaan peraturan dan disiplin, isi kurikulum, tuntunan standar akademik yang tinggi, perilaku dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan keterlibatan para orang tua. Oleh karenanya, dalam pendidikan karakter semua komponen harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri.

Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang baik, di mana pendidikan karakter menjadi komponen penting. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Menurut Aronson *et. al* (dalam Sari, 2012), model *cooperative learning* tipe Jigsaw ini guru harus memperhatikan pengetahuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan pengetahuan dan pengalaman itu agar bahan pelajaran

menjadi lebih bermakna. Siswa juga harus bekerja sama dengan siswa lain dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Menurut Mustofa (2013:57), model *cooperative learning* tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang sangat baik digunakan pada pembelajaran di kelas karena akan memungkinkan siswa untuk aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mustofa (2013:58) menyatakan hasil bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw mencapai presentase 84.3% yang semula hanya mencapai 50% dan penelitian serupa yang dilakukan oleh Fauzi (2016) menyatakan hasil bahwa pembelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* tipe jigsaw termasuk kategori tinggi yang mana nilai rata-rata awal adalah 29.16% menjadi 84%. Penggunaan model *cooperative learning* tipe jigsaw ini dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa karena siswa lebih mengerti tentang hal-hal yang sering dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, aktivitas dalam proses pembelajaran siswa di dalam kelas akan berpengaruh pada pertumbuhan aspek psikomotoriknya. Kelebihan yang dimiliki dari model *cooperative learning* tipe jigsaw ini menurut Suroto (2012:52) adalah bisa membantu siswa memahami konsep yang sulit dan juga sangat berguna untuk menambah kemauan membantu teman sebayanya.

Berdasarkan ulasan latar belakang masalah di atas menyimpulkan bahwa penelitian ini akan mencoba meningkatkan karakter mandiri siswa yang dibantu oleh model pembelajaran tipe Jigsaw.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kombinasi (*mixed method*). Desain penelitiannya *concurrent embedded*. Pada penelitian ini, penelitian kuantitatif

sebagai metode primer dan penelitian kualitatif sebagai metode sekunder. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Sukaratu 4 dan SDN Sukaratu 1 Pandeglang Banten tahun ajaran 2021/2022. Jumlah populasi sebanyak 50 siswa yang terbagi kedalam 2 kelas yaitu kelas IV pada masing-masing sekolah, dengan jumlah sebanyak 25 siswa untuk SDN Sukaratu 4 dan 25 siswa untuk SDN Sukaratu 1. Sampel penelitian yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes. Yakni untuk tes adalah soal dan untuk non tes adalah lembar wawancara dan lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penerapan *Cooperaive Learning* Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Karakter Mandiri Pada Siswa

Uji normalitas digunakan untuk melihat kondisi data *pretest* dan data *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data *pretest* dan *posttest* Hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dalam penelitian. Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai sig. (2-Tailed) yang dihasilkan pada data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,622 dan *posttest* sebesar 0,261 dan nilai sig pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,905 dan *posttest* sebesar 0,748. Karena nilai Sig. pada kelas kontrol dan eksperimen baik data *pretest* maupun *posttest* $> 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas peneliti melakukan Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang akan dianalisis memiliki varian yang sama atau tidak. Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai sig. yang dihasilkan pada hasil belajar kognitif data *pretest* sebesar 0,175 dan data *posttest* sebesar 0,214. Karena 0,175

dan $0,214 > 0,05$; maka H_0 diterima yang berarti bahwa varian data homogen. Untuk mengetahui metode pembelajaran Jigsaw Berbasis Blog lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan model pembelajaran ceramah maka data hasil belajar *posttest* siswa akan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil Uji banding dengan SPSS 20 menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf nyata 0,05, diperoleh bahwa nilai signifikansi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, yaitu $0,003 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol sesudah diberi perlakuan.

Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif yang lebih tinggi, maka diadakan uji lanjut dengan melihat mean dari kedua kelas yang dibandingkan. Rata-rata hasil belajar kognitif *posttest* kelas eksperimen adalah 82 dan kelas kontrol 75,74, jadi hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik di bandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran tematik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar kognitif pada kelas kontrol.

Jigsaw dianggap mampu dan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar karena Jigsaw merupakan ruang kelas yang bisa diakses dengan mudah oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun (Gumilar & Hermawan, 2021 dan Nugraheni & Dina, 2017). Implementasi pembelajaran menggunakan Jigsaw dapat secara efektif meningkatkan kemandirian siswa ini ditunjukkan dari skor rata-rata kemandirian siswa dalam belajar yang berada pada kategori sedang hingga sangat tinggi pada setiap indikatornya. Jigsaw juga dapat melatih siswa secara mandiri dalam mencari bahan dan materi pelajaran dalam rangka meningkatkan pengetahuannya sehingga siswa dapat berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Arifin & Herman, 2018). Pembelajaran Jigsaw juga membuat siswa lebih efisien waktu dan siswa dapat

mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, sebab semua materi dan soal pengayaan dapat di akses dengan cepat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pada indikator hasrat bersaing untuk maju dan pada indikator dapat bekerja sendiri berada pada kategori sangat tinggi dengan skor lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa setelah pembelajaran memiliki motivasi dan percaya diri yang tinggi, sehingga menjadikan siswa tersebut memiliki keinginan untuk menjadi pribadi yang lebih unggul dan membuat lingkungan kelas menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu fakta lapangan juga menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya sering bertanya kepada teman saat diberi pertanyaan atau saat ujian menjadi siswa yang lebih mandiri dalam mengerjakan tugas dan tes setelah pembelajaran menggunakan Jigsaw berbasis blog pada pembelajaran tematik. Hal ini senada dengan pendapat dari Arifin & Herman (2018), yang menyatakan bahwa pembelajaran Jigsaw dapat membuat siswa lebih mandiri dalam belajar sebab menggunakan portal belajar online terasa menyenangkan dan siswa juga dapat lebih mengeksplorasi materi.

Hal lain yang dapat ditemukan pada kemandirian belajar siswa setelah pembelajaran adalah dapat mengambil keputusan, memiliki rasa inisiatif, memiliki kepercayaan diri, dan dapat bertanggung jawab yang memiliki rata-rata skor lebih dari 70% dan terkategori dalam kemandirian belajar tinggi. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa mayoritas siswa memiliki kemandirian pada tingkat kategori tinggi hingga sangat tinggi. Sehingga pembelajaran Jigsaw berbasis blog ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dkk (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis blog cukup efektif terhadap kemandirian belajar siswa. Adapun Samosir dkk (2019) menjelaskan Jigsaw berbasis blog digunakan untuk mengembangkan siswa dalam belajar mandiri dengan demikian pengetahuan siswa terkait materi akan bertambah sehingga hasil belajar yang diperoleh akan meningkat. Anas & Munir (2020) juga menyatakan bahwa penerapan Jigsaw dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik yang semula terkategori sedang menjadi sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa *Jigsaw* sebagai sumber belajar mandiri memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dan lebih baik jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan google classroom. Penerapan *Jigsaw* dapat secara efektif meningkatkan kemandirian siswa. Selain itu penerapan *Jigsaw* juga dapat melatih siswa secara mandiri dalam mencari bahan dan materi pelajaran dalam rangka meningkatkan pengetahuannya sehingga siswa dapat berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Keefektifan Hasil Belajar Pada Penerapan *Jigsaw* pada kelas eksperimen disimpulkan dengan rata-rata skor akhir tes hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Jadi Penerapan *Jigsaw* lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang non penerapan *Jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Denziana, A.I., Fatah, F. (2014). Corporate Financial Performance Effects Of Macro Economic Factors Against Stock Return. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*. 5(2), 17-40.
- Fadliansyah, Fauzi. (2019). Efektifitas Media Neo Snake and Ladder Game. *EduBasic Journal*. 1(1): 11-21.
- Farida, A., Indah, R.P. (2018). Penerapan Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Critical Thinking Mahasiswa. *Jurnal Derivat*. 5(2), 19 – 27.
- Gumilar, R. & Hermawan, Y. (2021). Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Metode E-Learning. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 71-76

- Haka, N, B., Elyandani, L.A., Anggoro, B.S. (2020). Pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, Vol.8 No.1; hal 1 -12
- Harto, K. (2018). Tantangan Dosen Ptki Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 1-15.
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(3), 302-308.
- Ibrahim, D.S., Suadirman, S. P. (2014). The Effects Of The Use Of Jigsaw On The Learning Motivation Andachievement In Mathematics Of The Students Of Sd Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*. 2(1), 66-79.
- Iskandar, A., Rizal. M. (2017). Analisis Kualitas Soal Di Perguruan Tinggi Berbasis Aplikasi Tap. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 21(2), 12-23.
- Khusniyah, N., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*. 17(1), 19-33.
- Mahmudi, A. (2021). Penggunaan Blog dan YouTube sebagai Media Jigsaw di Madrasah Mu'allimin Mu'allimat Rembang. *Journal of Servite*. 3(1), 50-56.
- Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal PendidikanTeknologi dan Kejuruan*. 13(2). 174-184.
- Nazalin, & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221-236.
- Nugraheni, A.R.E., & Dina. (2017) Penerapan Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemandirian dan Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Wawasan dan Kajian MIPA. *Edusains*. 9(1), 112-116.
- Samosir, R.A., Eddiyanto., Munthe,E.A. (2019). Pengaruh Jigsaw Berbasis Weblog Dengan Model Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Talenta*. 2(1), 211-215.

- Sari, C & Candrika. 2011. "Developing Snake and Ladder Game Board as a Media to Teach English Vocabulary to Elementary School Students". *Primary Education*. Vol 1(1): 45-49.
- Sari, D.M. Setiyadi, B & Hasan, H. (2012). "The Implementation of Jigsaw Technique in English". 1(1): 1-15
- Sari, M.K. 2014. "Pengaruh Metode Kooperatif Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas III". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 4(2): 133-136.
- Setyoningsih. (2011). E Learning: Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Elementary*. 3(1), 39-58.
- Suri, L. & Thom, H. 2014. "Using a Board Game "Snake and Ladder" in Teaching Speaking at Junior High School". *Primary Education*. 1(2): 16-24.