

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA 5 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 5 DI SDN 4 KLAMBU KABUPATEN GROBOGAN

Sri Nopiani¹⁾, Duwi Nuvitalia²⁾, Eka Sari Setianingsih³⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v12i1.12315](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v12i1.12315)

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Permasalahan yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa berperan aktif selama pembelajaran. Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 5 di SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan dilihat pada ketuntasan belajar dan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-experiment design* dengan desain *One-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa yang diambil menggunakan teknik *probability sampling*. Pengambilan data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan perhitungan diperoleh rata-rata *pretest* yaitu (54,75) dan rata-rata *posttest* (80,75). Hal tersebut diperkuat dengan hasil analisis uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,246 > 2,003$ maka H_0 diterima sehingga model pembelajaran *Jigsaw* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 5 di SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya guru lebih dapat berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Keefektifan Model Pembelajaran, Model Pembelajaran *Jigsaw*, dan Hasil Belajar.

History Article

Received : 5 April 2022

Approved : 7 April 2022

Published : 25 Juli 2022

How to Cite

Nopiani, Sri. Nuvitalia, Duwi. & Setianingsih, Eka Sari. 2022. Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 5 Di SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan. *Malih Peddas*, 12(1), 22-30

Coressponding Author:

Jl. Pancakarya Blok 25 No. 99, Rt.3/Rw.4, Rejosari, Semarang Timur

E-mail: ¹ srinopiani21@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cikal bakal suatu negara yang perlu diperhatikan demi keberlangsungan negara tersebut pada masa yang akan mendatang. Begitu juga makna disetiap jenjang pendidikan formal memiliki peran yang berbeda-beda, salah satunya jenjang pendidikan sekolah dasar dijadikan sebagai pendidikan formal pertama yang mempunyai tugas untuk mengembangkan sikap dan keterampilan siswa. Tujuan pendidikan di SD diharapkan mampu memberikan bekal kemampuan dalam membaca, menulis, menghitung, dan keterampilan dasar lainnya yang bermanfaat bagi siswa. Sehingga dapat diartikan bahwa pendidikan di SD merupakan rumah pertama untuk pembentukan pola pikir pemuda masa depan sebagai penerus bangsa.

Dunia pendidikan kini semakin bergantung pada dunia digital, apalagi setelah pandemi *Covid-19* melanda pada kurun 2019-2021. Oleh sebab itu, guru perlu menyesuaikan diri dengan teknologi agar pembelajaran yang dilakukan juga adaptif (Aisyah, 2022). Sedangkan proses pembelajaran saat ini yang terjadi masih dominan berpusat pada guru, metode atau model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran terkesan monoton. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran tematik di SD hanya dapat dipahami oleh guru saja, sedangkan siswa yang kurang memiliki minat belajar dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SDN 4 Klambu diketahui bahwa siswa kelas III mengalami penurunan motivasi belajar. Tanda siswa mengalami penurunan motivasi belajar dapat diketahui selama pengamatan observasi yang dilakukan peneliti bahwa saat pembelajaran tatap muka berlangsung siswa terlihat jenuh, kurang aktif dalam menanggapi respon yang diberikan guru, dan kurang semangat dalam menyelesaikan tugas ataupun memecahkan masalah yang dihadapi. Kegiatan pembelajaran tatap muka sangatlah penting memerlukan adanya motivasi dalam diri siswa, karena dengan motivasi dapat mendorong semangat siswa untuk terus belajar. Motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jadi siswa yang kurang memiliki motivasi tidak akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan begitu juga sebaliknya (Puthree, 2021).

Peran utama seorang guru disetiap jenjang pendidikan sangatlah berpengaruh bagi siswa, khususnya di SD yaitu guru harus mampu membantu kesulitan belajar yang dialami siswa dan membantu siswa agar terakomodasi dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar yang disukai oleh siswa adalah kegiatan belajar secara berkelompok. Belajar secara berkelompok adalah suatu metode yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi belajar bersama-sama. Hal ini didukung dengan adanya kondisi yang sudah membaik, seperti pemberlakuan PTM-T (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dengan begitu bisa dimanfaatkan untuk kegiatan belajar secara berkelompok. Belajar secara berkelompok salah satunya model belajar *Cooperative Learning*, diantara *Cooperative Learning* yang akan digunakan yaitu *JIGSAW*.

Menurut (Isjoni, 2013) Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang menempatkan siswa dalam kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda untuk mencapai tujuan yang sama. Pendapat (Huda, 2014), lebih menekankan bahwa pembelajaran kooperatif mampu memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *JIGSAW* dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dimana anggota kelas akan aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini biasanya bekerja paling baik jika siswa dapat bertemu langsung atau mereka dapat bekerja dengan teman secara langsung (Wiyono et al., 2021). Hal ini ditegaskan oleh (Bahri & Mustajab, 2020) model pembelajaran *cooperative learning* tipe *JIGSAW* dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pernyataan dari peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan karakteristik keanggotaan yang heterogen untuk mencapai tujuan yang sama. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dianggap efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe *JIGSAW*.

Model pembelajaran *JIGSAW* merupakan salah satu model pembelajaran kolaborasi atau sering diartikan sebagai model pembelajaran yang mengandalkan kelompok ahli. Model pembelajaran *JIGSAW* dipercaya mampu memperhatikan kebutuhan dan latar belakang masalah yang dialami siswa. Oleh karena itu Model pembelajaran *JIGSAW* diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada serta menjadi model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di kelas III SD. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti "Keefektifan Model Pembelajaran *JIGSAW* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran Di SDN 4 Klambu.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berlokasi di SDN 4 Klambu tepatnya beralamat di Desa Klambu, Rt 04/Rw 02, Kecamatan Klambu, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Fokus penelitian pada siswa kelas III dengan jumlah siswa 24.

Penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *JIGSAW*. Sedangkan variabel terikatnya (Y) yaitu hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Klambu. Metode penelitian yang digunakan oleh Peneliti adalah metode jenis eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2015: 2). Salah satu desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah *Pre-Experimental Design*, karena tidak adanya variabel kontrol. Sehingga peneliti akan menggunakan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini dapat digambarkan pada Gambar 1.

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *JIGSAW*.

Sugiyono (2020: 114).

Dengan menggunakan metode penelitian tersebut peneliti akan mengukur hasil belajar siswa terhadap pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *JIGSAW*. Populasi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah siswa SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan. Sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan, terdiri dari 10 siswa laki – laki dan 14 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada 4 yaitu wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ida Yulianti, S.Pd selaku guru kelas III SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan. Wawancara ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui masalah yang tengah dialami siswa kelas III. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kondisi belajar siswa, dan menindak lanjuti hasil wawancara dengan guru kelas. Jenis tes yang digunakan oleh peneliti adalah pilihan ganda, tes tersebut diberikan sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh peneliti selama observasi, dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas III SDN 4 Klambu.

Sebelum melakukan penelitian di kelas III SDN 4 Klambu, peneliti melakukan uji coba soal dan validasi instrumen. Validasi instrumen telah dilakukan kepada dosen ahli yaitu Ibu Ikha Listyarini S.Pd., M.Hum dan Ibu Dr. Kartinah, S.Si., M.Pd. Uji coba soal yang akan dijadikan soal *pretest posttest* sebelumnya telah diujikan pada siswa kelas IV SDN 4 Klambu sebanyak 40 soal pilihan ganda. Hasil uji coba soal kemudian dianalisis meliputi validitas, reabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada di lapangan dan kebutuhan belajar siswa. Informasi yang diperoleh tersebut dijadikan sebagai acuan bagi peneliti untuk melaksanakan proses belajar yang menarik serta menjadikan siswa berperan aktif selama kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara, didapat informasi bahwa di awal kegiatan PTM-T (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) di kelas III SDN 4 Klambu mengalami penurunan motivasi belajar yang menyebabkan hasil belajar siswa juga menurun. Hal tersebut juga didukung dalam penelitian (Puthree, 2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, jadi siswa yang kurang memiliki motivasi tidak akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan begitu juga sebaliknya.

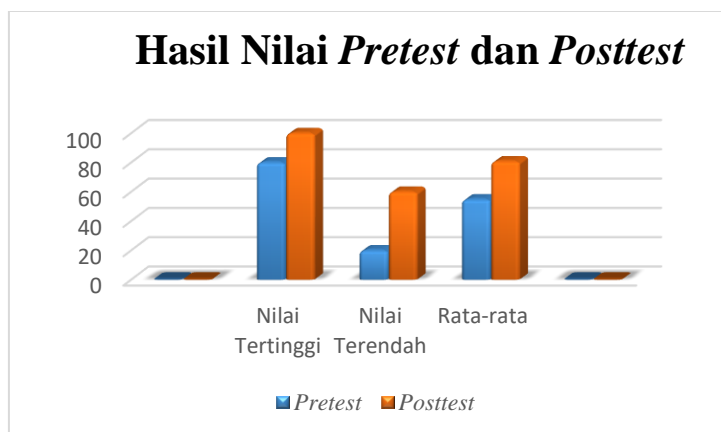
Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 November 2021, dengan salah satu siswa kelas III SDN 4 Klambu yang berinisial S.Z. S.Z menyampaikan bahwa dia akan semangat dalam belajar jika ada jajan sebagai *reward* dan yang paling disukai adalah proses belajar secara berkelompok. Dikarenakan menurut S.Z dengan adanya belajar kelompok bisa merasakan diskusi dan mencari jawaban secara bersama-sama, jika dibandingkan dengan mengerjakan tugas sendiri pasti akan lebih banyak kesulitan yang dialami. Sedangkan menurut E.A sebagai pengampu kelas III, E.A mengatasi masalah yang dialami oleh siswa yaitu dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran sebelum melanjutkan ke materi pelajaran berikutnya. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran dengan memberikan soal bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui perkembangan siswa kedepannya dan juga dikegiatan ini guru tidak lupa memberikan muatan motivasi belajar (Dewi, 2021).

Pengambilan data dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang berlokasi di SDN 4 Klambu. Fokus penelitian ini telah dilakukan pada siswa kelas III sebagai sampel penelitian yang berjumlah 20 terdiri dari 9 siswa laki-laki, dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema 5 Subtema 4 Pembelajaran 5 di SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Utami, 2021) Model pembelajaran *Jigsaw* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menunjang proses pembelajaran di SD, agar siswa lebih mudah memahami apa yang sedang dipelajari serta siswa menjadi aktif karena pembelajarannya menyenangkan.

Pemerolehan data penelitian bersumber dari nilai *pretest* dan *posttest*, berikut disajikan hasil *pretest* dan *posttest* tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Hasil		No	Hasil	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	80	90	11	70	85
2	60	80	12	50	60
3	75	90	13	40	85
4	50	85	14	80	100
5	60	75	15	35	65
6	20	70	16	55	80
7	55	85	17	60	70
8	65	85	18	70	80
9	20	75	19	70	90
10	25	75	20	65	90
Rata-rata				54,75	80,75



Gambar 2. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 2 dapat diketahui bahwa nilai *pretest* diperoleh dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata 54,75. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 80,75. Adapun selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw*, selain penilaian kognitif berupa nilai *posttest*, peneliti juga menghitung nilai *afektif* dan *psikomotorik*. Berikut adalah hasil rata-rata nilai *afektif* dan *psikomotorik* sebagaimana yang ada pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Psikomotorik dan Afektif

	Nilai		Rata-rata
	Terendah	Tertinggi	
Afektif	50	93	71
Psikomotorik	50	87	69

Ketuntasan belajar individu dinyatakan sudah tercapai apabila siswa telah mendapatkan nilai minimal 70, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika kelas tersebut telah mencapai 70% siswa yang mendapat nilai 70 atau lebih. Persentase ketuntasan nilai *pretest* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Belajar Individu

No	Skala Perolehan	Jumlah Siswa		Presentase	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	20-49	5	0	25%	0%
2	50-69	10	2	50%	10%
3	70-89	5	13	25%	65%
4	90-100	0	5	0%	25%
Jumlah		20	20	100%	100%

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw sebagian besar belum mencapai KKM. Terdapat hanya 5 siswa yang tuntas dari 20 siswa, dengan presentase 25%. Sedangkan pada hasil nilai *posttest* setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw menunjukkan terdapat 18 siswa tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas mencapai KKM.

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan dan tanpa menggunakan model pembelajaran diperoleh nilai hasil belajar *pretest* dengan rata-rata 42,75 mengalami peningkatan pada nilai *posttest* 80,75 peningkatan tersebut sangat terlihat bahwa dengan diberikan model pembelajaran Jigsaw sebagai alat pendukung penelitian ini.

Pada penelitian ini nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis data dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan normal tidaknya data dari populasi tersebut. Berikut adalah hasil uji Liliefors dari data nilai *Pretest* dan *Posttest* yang disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Liliefos

Nilai	L_0	L_{Tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,1	0,19	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,12	0,19	Berdistribusi Normal

Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal dengan menggunakan data *pretest* diperoleh $L_0 = 0,1$ dengan sebesar $L_{Tabel} = 0,19$. Karena $L_0 < L_{Tabel}$ maka hipotesis dapat diterima dan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas akhir menggunakan nilai *posttest*. Dengan menggunakan nilai *posttest* diperoleh $L_0 = 0,12$ dengan sebesar $L_{Tabel} = 0,19$ maka hipotesis dapat diterima dan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Jigsaw efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Klambu ini dilakukan analisis tahap akhir berupa uji T-dua pihak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar sebelum siswa diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Diperoleh hasil pada Tabel 5.

Tabel 5. Hipotesis Uji T

Uji T	Pretest	Posttest
Jumlah	1095	1615
Rata-rata	54,75	80,75
\bar{d}		26,0
S		27,4
T		4,246
Db		19
T _{tabel}		2,003

Hasil analisis data akhir untuk pengujian hipotesis pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* didapatkan $t_{hitung} (4,246) > t_{tabel} (2,003)$ untuk nilai hasil belajar, dimana menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan.

Penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 4 April 2022 pembelajaran berlangsung menggunakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Selama pembelajaran siswa hanya mendapatkan informasi dari guru saja, sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan siswa cenderung menjadi pasif.

Sedangkan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 9 April 2022, pertemuan kedua ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* pada tema 5 subtema 4 pembelajaran 5 berlangsung kondusif, siswa berperan aktif dalam belajar dan memecahkan masalah dengan diskusi bersama teman satu kelompoknya membuat siswa lebih mudah memahami bahasa yang digunakan untuk menguasai materi, pembelajaran juga menjadi lebih menarik dan tugas peneliti sebagai guru hanya mengarahkan serta memantau perkembangan siswa.

Adapun tahapan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* yang dilakukan peneliti yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberi bagian materi berbeda-beda. Masing-masing kelompok berdiskusi dan mengintegrasikan semua materi yang didapat, kemudian memilih satu anggota sebagai perwakilan untuk menjadi anggota kelompok ahli. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan berdiskusi membahas materi yang diberikan, saling bertukar informasi mengenai bagian materi yang didapat serta satu sama lain saling membantu untuk memberikan pemahaman agar materi yang disampaikan dapat dipahami dan dikuasai setiap anggota kelompok ahli. Setelah selesai berdiskusi, anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu kelompok tentang semua materi yang telah dipahami dari kelompok ahli. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru memberikan evaluasi dan kesimpulan.

Kelebihan penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* yaitu lebih mementingkan proses interaksi antar individu dalam kelompok yang berlangsung secara demokratis dan mempunyai misi mendorong siswa berperilaku produktif. Sehingga siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Jigsaw* juga dapat menambah motivasi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran dan siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maharani, 2020) didapatkan hasil bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Terbukti saat antusias

anggota kelas eksperimen saat bekerjasama dalam tim nya mampu mendiskusikan materi yang di dapatkan dari kelompok ahli.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Jigsaw* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Klambu. Sehingga model pembelajaran *Jigsaw* ini dapat digunakan untuk membantu menumbuhkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pada analisis data statistik dan kenyataan kondisi di SDN 4 Klambu, peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 4 Klambu. Hal tersebut dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, didapatkan hasil dengan $db = 19$ dan taraf signifikan $0,05$ $t_{hitung} = 4,246$. Karena $t_{hitung} > t_{Tabel}$ yaitu $4,246 > 2,003$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan model pembelajaran *Jigsaw* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 4 Klambu Kabupaten Grobogan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang maksimal maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* sebagai salah satu model pembelajaran berkelompok yang dapat membantu siswa memahami materi dengan baik serta aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Guru diharapkan mengembangkan kreatifitas dalam proses pembelajaran, serta guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai kondisi dan kebutuhan siswa, selain itu peneliti juga menyarankan guru dapat menggunakan media sebagai rangsangan pendukung tambahan untuk memberikan dorongan siswa dan menarik perhatian siswa dalam meningkatkan minat belajar agar hasil belajar siswa juga meningkat.

Bagi pembaca, model pembelajaran *Jigsaw* direkomendasikan oleh peneliti agar dapat diterapkan pada pembelajaran baik di kelas rendah maupun tinggi karena model pembelajaran ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan ide-ide siswa dalam berpikir dan berani untuk mengungkapkan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2022). *12 Tren Pendidikan 2022, Guru & Sekolah Perlu Semakin canggih?* Detik.Edu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-59011195/12-tren-pendidikan-2022-guru--sekolah-perlu-semakin-canggih/amp>
- Bahri, S. (2020). The Effect of The JIGSAW Cooperative Learning Model on Student Learning Activities in Science Leassons: Inggris. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(2), 83-89.
- Dewi, T. C. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Berbasis Ctl (Contextual Teaching And Learning) Pada Pembelajaran Tematik Di Mi Wahid Hasim Bakung Udanawu. UIN SATU Tulungagung.

- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning Metode, teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maharani, F. I. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 586- 592.
- Puthree, A. N. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101-3108.
- Utami. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Alat Indra Kelas IV SDN Sendang Mulyo 03 Semarang. 12.