

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW BERBANTU MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV

Oleh: **Khusnul Fajriyah, Primadylla Anggiadhani Saputri**  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

## *Abstract*

*The background of this research is based on the lack of students' activity and the lowest of the students outcome, it because they were not interested in Science. The objective of this research is to find out the influences of Jigsaw's learning model to helps the students' outcome in learning Science for the Fourth Grade Students of SD Negeri Bandungrejo 01 Mranggen, such as, the teacher's performance, students activity, and the outcome of the study. Based on the result of this research, it shows the average before using Jigsaw was 60 increasing to 81. Thus, this analysis obtained  $t_{test}$  at 11.826 while  $t_{tabel}$  with  $db = 32 - 1 = 31$  and 0.05 significance level of 1.684. Because  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ie  $11.826 > 1.684$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted or it can be said that there is influence of Jigsaw's Learning Model for science learning for the fourth grade students of SDN Bandungrejo 01 Mranggen. The observations during Jigsaw learning activities by using pictures give the increase result of students' activity. Based on the teacher's result while doing the research is 87 and it can be conclude the criteria of teacher's performance is good.*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas siswa dan rendahnya hasil belajar siswa karena siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran IPA yang monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Bandungrejo 01 Mranggen, yang meliputi kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Dari hasil penelitian diketahui rata-rata hasil sebelum diberi perlakuan sebesar 60 meningkat menjadi 81. Kemudian di analisis  $t_{test}$  diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11,826 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 32 - 1 = 31$  dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,684. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $11,826 > 1,684$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau dapat dikatakan bahwa Ada Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Bandungrejo 01 Mranggen. Observasi selama kegiatan pembelajaran jigsaw berbantu media gambar ini memberikan hasil bahwa aktivitas siswa meningkat. Dari hasil nilai rata-rata kinerja guru selama pelaksanaan pembelajaran yaitu 87 dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan kinerja guru pada kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Kinerja Guru, Aktivitas Siswa, Model Pembelajaran Jigsaw berbantu media gambar

Usaha meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam suatu negara diselenggarakan melalui sistem pendidikan bagi rakyatnya. Pendidikan merupakan sarana untuk menghasilkan SDM yang tidak hanya memiliki kemampuan dalam bidang pengetahuan saja, akan tetapi juga pendidikan yang dapat menghasilkan generasi penerus yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap, serta dapat berpikir rasional.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat (Oemar Hamalik, 2001:79). Berfungsi secara adekuat dalam hal ini, siswa diharapkan dapat memenuhi syarat sebagai warga negara dalam kehidupan masyarakat dan dapat memberikan dampak positif sebagai hasil dari proses pendidikan.

Beberapa mata pelajaran di SD sering membuat siswa kurang semangat dalam belajar sehingga hasilnya kurang memuaskan. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPA, yang apabila guru kurang pandai dalam menyampaikan materi dapat menyebabkan siswa kurang paham terhadap konsep. Trianto (2010: 136) mengatakan bahwa

IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dalam proses pembelajaran IPA, peserta didik diharapkan dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, sehingga mampu memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah serta dapat meniru cara kerja ilmuwan dalam menemukan fakta baru.

Jadi sains sebagai proses, sikap dan aplikasi dapat dirasakan siswa dalam proses pembelajaran. IPA merupakan salah satu pelajaran dalam dunia pendidikan yang dikenal sebagai pelajaran yang tidak mudah dipahami dan diikuti oleh siswa. Kesulitan belajar yang dialami oleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang tepat.

Observasi yang dilakukan di SDN Bandungrejo 01 menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar di kelas IV pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Presentase menunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV, 30% belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPA.

## **METODE**

Model pembelajaran *Jigsaw* bagus diterapkan pada mata pelajaran IPA karena siswa dituntut untuk berkelompok dan mempelajari materi yang berbeda sehingga dalam penukaran kelompok bisa berbagi materi dengan kelompok lainnya. Oleh karena itu, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan ( Hamdani, 2011:92). Hal ini sudah dibuktikan oleh peneliti sebelumnya yaitu Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil

Belajar IPA Kelas V SDI Al Fattah Semarang oleh Intan Ratnasari dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  Sehingga  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dengan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul, "Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SDN Bandungrejo 01 Mranggen".

Hasil belajar dapat terbentuk dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil merupakan hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam individu, yaitu perubahan tingkah laku. (Hamdani, 2011:138). Hasil belajar terjadi setelah proses belajar mengajar berlangsung. Setelah belajar, siswa akan mengalami perubahan yang berhubungan dengan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Perubahan tersebut diharapkan bersifat positif sehingga akan berpengaruh besar terhadap orang yang belajar. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi setelah melakukan proses belajar diharapkan siswa memiliki kemampuan kognitif yaitu berupa kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, kemampuan afektif seperti sikap menerima memberikan respon, nilai, organisasi dan karakteristik. Sedangkan kemampuan psikomotorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

Kinerja guru mempunyai kriteria tertentu agar dapat dapat diketahui dan diukur secara empiris. Kriteria tersebut harus dapat mengukur kinerja guru dan kompetensi yang harus dimiliki guru. Kinerja guru yang dimaksud merupakan kinerja guru dalam hal proses pembelajaran. Sehubungan dengan kinerja guru yang telah ditetapkan sebagai UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 39 ayat (2), menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepadamasyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Keterangan lain menjelaskan dalam UU No. 14 Tahun 2005 Bab IV Pasal 20 (a) tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa standar prestasi kerja guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Tugas pokok guru tersebut yang diwujudkan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk kinerja guru.

Aktivitas diartikan sebagai keaktifan dari suatu kegiatan. Jadi aktivitas diartikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik di luar maupun di dalam sekolah tentang persoalan terhadap segala sesuatu selama proses belajar mengajar khususnya menanyakan hal yang belum diketahui siswa kepada guru.

Sardiman (2011: 22) belajar adalah merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta,

konsep ataupun teori. Dapat di jelaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud dengan aktivitas siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental/non fisik dalam proses pembelajaran atau suatu bentuk interaksi (guru dan siswa) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut kognitif, afektik dan psikomotor dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Rusman (2013: 115) Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini didesain untuk 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 materi tersebut kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun sosial siswa padat berkembang. Pembelajaran model ini lebih meningkatkan kerja sama antar siswa. Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari siswa-siswa yang bekerja sama dalam suatu perencanaan kegiatan. Dalam pembelajaran ini setiap anggota kelompok diharapkan dapat saling bekerja sama dan bertanggung jawab baik kepada dirinya sendiri maupun pada kelompoknya.<sup>11</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw itu termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang artinya model pembelajarn yang cara belajarnya dengan diskusi kelompok. Dalam kelompok itu di beri permasalahan untuk di diskusikan bersama-sama sehingga bisa menjelaskan hasil diskusi itu ke kelompok asal.

Menurut Hamdani (2010) media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga mampu merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Media gambar termasuk dalam salah satu jenis media visual. Menurut Hamdani (2011:248) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan panca indra penglihatan. Jadi media gambar yang digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dalam penelitian ini adalah media yang digunakan oleh peneliti sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi siswa dan membantu guru untuk menyampaikan materi yang berupa gambar yang hanya dapat dilihat. Gambar tersebut terbuat dari kertas gambar yang berukuran 33cm x 49cm dan berwarna sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu mata pelajaran IPA materi Sumber Energi Panas, Sumber Energi Bunyi dan Energi Alternatif.

## **PEMBAHASAN**

Hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan yaitu 60, setelah menggunakan model *Jigsaw* berbantu media gambar rata-rata menjadi 81. Hasil analisis akhir yang telah dilakukan dengan uji t menunjukkan bahwa hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $11,826 > 1,684$  pada taraf signifikan 5%, sehingga

dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* berbantu media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian hipotesis peneliti yang diajukan yaitu “*Jigsaw* berbantu media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV Bandungrejo 01 Mranggen” dinyatakan diterima pada taraf signifikan 5%.

Model ini juga dapat melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 yang diperoleh dari data penelitian bahwa skor rata-rata pengamat 1 adalah 81 dan pengamat 2 adalah 82. Kedua skor tersebut dijumlahkan kemudian dibagi menjadi 2 sehingga hasilnya menjadi 81. Aktivitas siswa dalam kelas akan menentukan hasil belajar dan menentukan perubahan tingkah laku siswa. Berdasarkan perhitungan data penelitian. Hasil skor yang diberikan pengamat 1 adalah 86 sedangkan pengamat 2 adalah 87. Kedua skor tersebut dijumlahkan kemudian dibagi menjadi 2 sehingga hasilnya menjadi 87. Hasil inilah yang digunakan untuk menentukan baik tidaknya pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model *Jigsaw* berbantu media gambar.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Bandungrejo 01 Mranggen. Pada uji t hasil belajar diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar = 11,826 selanjutnya dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05 dengan db  $N-1 = 32-1 = 31$  yaitu sebesar 1,684, maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak sehingga  $H_a$  berbunyi “Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Bandungrejo 01 Mranggen” diterima.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyat. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Baeng, Rikianto. 2011. Pengertian Aktivitas Siswa. <http://rikiantobaeng.blogspot.com/pengertian-aktivitas-siswa/> (diunduh pada 25 April 2015 pukul 11.35)
- Blog <http://endonesa.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-pembelajaran/> (diunduh pada 10 November 2014 pukul 23.15)
- Darmadi, H. 2009. *Dasar Konsep Pendidikan Moral*. Bandung: Alfabeta
- Depdiknas 2003 Undang-Undang Nomor 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV.Pustaka Setia
- Hernawan. Asep H, dkk. 2008. Pengembangan Kurikulum

- Iswahyudi, Danang. 2011. *Metode Pembelajaran Jigsaw*. Makalah. <http://bachtiar-toto.blogspot.com/2011/03/teori-belajar-dan-pembelajaran-jigsaw.html> (diunduh pada 10 November 2014 pukul 22.59)
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta:PT Gramedia
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Uji Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru*. Bandung: Remaja Rosdakaryya
- Rahim, Muhammad. *Jurnal Pendidikan tentang metode STAD dan JIGSAW*. (<http://ebookbrowse.net/jurnal-pendidikan-tentang-metode-stad-dan-jigsaw-pdf>) (diakses pada 12 November 2014 pukul 20.15)
- Ratnasari, Intan. 2013. Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Bandungrejo 01 Mranggen Pucanggading. *Skripsi*. Universitas PGRI Semarang.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. 2014. *Kinerja Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2006. Standar Isi. 2006. Jakarta: Permendiknas
- UU Sisdiknas. 2003. Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional): UU RI No.20.
- Wardoyo, Dwi Umar. 2014. Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Tematik Integratif Kelas 4 SD Negeri Purwoharjo. *Skripsi*. FIP. Universitas PGRI Semarang.
- Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Yulidar, Siti. Teknik JIGSAW Solusi Alternatif Masalah Pembelajaran. (<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/?page=artikel&&kd=artikel=8>) (Diunduh pada 12 November 2014 pukul 22.10)
- Zaini.Hisyam,dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jogja: CTSD