

Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 158/I Desa Rasau Batang Hari

Rismanto

SD Negeri 158/I Desa Rasau, Batang Hari Jambi, Indonesia

Email: SDN158.dusunRasau@yahoo.com

Article Information

Submitted: 13 Juni 2023

Accepted: 20 September 2023

Online Publish: 20 September 2023

Abstrak

Penelitian ini mengungkap bahwa Metode Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* efektif diterapkan dalam pembelajaran Tematik bermain di lingkunganku di SD Negeri 158/I Desa Rasau. Melalui metode ini, siswa mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal dan hasil belajar secara signifikan. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang jelas, dengan persentase kemampuan siswa mencapai 62,96% pada siklus I, 81,48% pada siklus II, dan mencapai 100% pada siklus III. Dengan demikian, metode *Jigsaw* tidak hanya memfasilitasi kerja sama antar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, menghasilkan peningkatan yang positif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Jigsaw; Hasil Belajar; Peningkatan; Tematik,*

Abstract

This research reveals that the Jigsaw type cooperative learning method is effectively applied in thematic play learning in my environment at SD Negeri 158/I Rasau Village. Through this method, students are able to improve their ability to solve problems and learning outcomes significantly. The final test results showed a clear improvement, with the percentage of students' abilities reaching 62.96% in cycle I, 81.48% in cycle II, and reaching 100% in cycle III. Thus, the Jigsaw method not only facilitates cooperation between students, but also helps them understand the material better, resulting in positive improvements in learning.

Keywords: *Jigsaws; Learning outcomes; Enhancement; thematic*

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan interaksi edukatif yang penuh makna tanpa kehampaan. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut ditanamkan sejumlah norma kedalam setiap peserta didik sebagai bekal hidup di masa depan ([VISCA DAVITA, 2020](#)). Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang disengaja diciptakan oleh guru untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan perpaduan dua unsur manusia yang saling melengkapi dengan memanfaatkan bahan pelajaran sebagai mediana untuk berperan secara optimal sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai ([Yantinah, 2021](#)).

Sebagai seorang guru peneliti sudah berusaha menciptakan proses pembelajaran yang dapat menghantarkan peserta didik pada tujuan ([Hidayat et al., 2020](#)). Peneliti sudah berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik pada tujuan

How to Cite

Rismanto/ Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Siswa Kelas III SD Negeri 158/I Desa Rasau Batang Hari/ Vol 4 No 4 (2023)

DOI
e-ISSN

<http://dx.doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i4.260>
2721-2246

Published by

Rifa Institute

Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas III SD Negeri 158/I Desa Rasau Batang Hari

penelitian sudah berusaha menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Peneliti juga sangat menyadari bahwa proses pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi peserta didik akan menyebabkan proses pembelajaran tidak harmonis yang sekaligus menjadi kendala tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun usaha penelitian dalam mengelola kegiatan pembelajaran selama ini hasilnya belum sesuai dengan harapan peneliti. Karena melalui pelajaran belum berhasil dikuasai secara optimal oleh siswa. Sebab keberhasilan kegiatan pembelajaran ditunjukkan dengan dikuasainya materi pembelajaran oleh siswa ([Purnama, 2021](#)). Tercapainya tujuan pembelajaran yang diukur melalui hasil tes belajar menjadi penting dalam konteks pembelajaran. Namun, temuan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Studi awal pembelajaran Tematik dengan tema "Bermain di Lingkunganku" menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi oleh siswa tidak optimal. Hasil tes formatif awal menunjukkan bahwa dari 27 siswa kelas II, hanya 13 siswa atau 48,15% yang mencapai tingkat penguasaan materi dengan nilai tes formatif sebesar 70 atau lebih. Ketidakefektifan ini berpotensi memberikan dampak negatif pada proses dan hasil belajar siswa ke depannya. Oleh karena itu, sebagai respons terhadap situasi tersebut, peneliti melakukan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ([Nurdyasnyah & Andiek, 2015](#)).

Pembelajaran terpadu adalah pendekatan dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan berpusat pada siswa. Dalam pendekatan ini, siswa diharapkan untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan ini didasarkan pada konsep bahwa siswa memiliki struktur kognitif dan pengetahuan awal yang dapat digunakan sebagai fondasi untuk memahami konsep-konsep baru ([Hernawan & Resmini, 2009](#)).

Dalam pembelajaran terpadu, peran pendidik lebih berfokus pada menjadi seorang fasilitator dan mediator pembelajaran daripada menjadi sumber utama pengetahuan. Pendidik bekerja untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang pemikiran kritis, kolaborasi, dan eksplorasi konsep. Mereka juga membantu siswa membuat koneksi antara berbagai materi pelajaran dan memahami bagaimana pengetahuan dapat diaplikasikan dalam situasi nyata ([Prastowo, 2019](#)).

Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah pada siswa, sambil mempromosikan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Dengan demikian, pembelajaran terpadu berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa, yang dapat membantu mereka mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari mereka ([Susanto, 2014](#)).

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan baik aspek pengetahuan maupun ketrampilan siswa dengan menggunakan tema atau topik tertentu sebagai kerangka pembelajaran. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk membuat koneksi antara berbagai konsep dan mata pelajaran yang berbeda ([Hernawan, 2009](#)).

Dalam pembelajaran tematik, pendekatan pembelajaran yang tepat sangat penting. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran ([Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018](#)).

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih adalah Metode Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Karena selain melatih kemampuan bekerja sama siswa metode Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan selama pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar

siswa. Melalui metode Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa dilatih bekerja sama dan berdiskusi dengan teman “kelompok awal” nya dalam menyelesaikan

Metode

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 158/I Desa Rasau, yang beralamat di Desa Rasau Jembatan Mas Kec.Pemayung Kabupaten Batang hari Kode Pos.36657. Penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Metode Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah metode pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dimana masing-masing anggota kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas di unit pembelajaran kemudian menginformasikan pengetahuan yang diperoleh dari unit pembelajaran pada teman kelompok awal ([Sugiyono, 2017](#)).

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Pertemuan I

Berdasarkan rencana yang telah dibuat, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, 08 Agustus 2021 dan Jum’at, 12 Agustus 2021, dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan	Hari/tanggal	Waktu	Kegiatan
I	Senin, 08 Agustus 2021	07.00 - 09.20	Melaksanakan kegiatan pembelajaran tema bermain di lingkungan subtema bermain di lingkungan rumah pembelajaran 1
II	Jum’at, 12 Agustus 2021	07.00 - 09.20	Melaksanakan kegiatan pembelajaran tema bermain di lingkungan subtema bermain di lingkungan rumah pembelajaran 5

Memasuki kegiatan inti, guru meminta siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibentuk berdasarkan hasil tes awal. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Siswa dari masing-masing anggota diminta menuju unit pembelajaran untuk mengerjakan soal yang ada di unit pembelajaran. Awalnya siswa merasa bingung dan gaduh ketika guru meminta mereka menuju unit pembelajaran. Siswa tidak mau bekerja sama di unit pembelajaran karena merasa berbeda kelompok.

Tetapi setelah guru menjelaskan siswa sudah mulai terlihat berdiskusi di unit pembelajaran. Setelah semua siswa selesai mengerjakan tugas di unit pembelajaran, siswa diminta kembali ke kelompok awal untuk menginformasikan pengetahuan yang telah diperoleh dari unit pembelajaran.

Dalam menginformasikan pengetahuan dari unit pembelajaran terdapat beberapa siswa yang hanya diam saja sehingga anggota kelompok menjadi bingung. Setiap kelompok mendiskusikan semua tugas di unit pembelajaran. Setelah itu guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Guru dan siswa membahas hasil presentasi kelompok. Kelompok yang menjawab benar mendapat bintang penghargaan. Selanjutnya guru membagikan LKS individu dan meminta siswa mengerjakannya secara

Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas III SD Negeri 158/I Desa Rasau Batang Hari

mandiri. Di akhir pembelajaran guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas yang harus dikerjakan di rumah.

Pertemuan II

Berdasarkan hasil pre-test dan tes individu pada pertemuan II yang tersaji seperti pada lampiran. dapat diketahui bahwa kemampuan memahami materi siswa pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 14,81%. Data ini diukur dari selisih skor pre-test dengan skor tes individu siswa pada pertemuan III.

Tabel 2 Persentase ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

	Pre-test	Pertemuan 2
Skor total	1737	1916
Rata-rata	64,33	70,96
Persentase ketuntasan	48,15%	62,96%

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pertemuan pertama, dan kedua dapat diketahui bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan. Aktivitas siswa yang diobservasi meliputi kemampuan siswa bekerja sama, keaktifan siswa serta kemampuan siswa berdiskusi dengan teman kelompok. Persentase ketuntasan aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran pada Siklus I

Pertemuan I	149	61,32
Pertemuan II	168	69,14
Rata-rata	317	65,23

Aspek observasi aktivitas siswa meliputi:

1. Kemampuan kerja sama siswa
2. Keaktifan siswa selama pembelajaran
3. Kemampuan diskusi siswa dalam unit pembelajaran

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa semua aktivitas siswa baik kemampuan kerja sama siswa, keaktifan siswa serta kemampuan diskusi siswa mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung berlangsung menyenangkan. Selain itu, siswa mulai dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya. Hal ini dikarenakan adanya kompetisi antar kelompok selama pembelajaran yang menyebabkan siswa lebih giat mengerjakan tugas yang diberikan. Pembelajaran dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat, siswa mulai berani mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan.

Berdasarkan analisa hasil observasi, tes dan wawancara dilakukan kajian terhadap pelaksanaan siklus I. Kajian yang dilakukan meliputi aktivitas siswa, keaktifan siswa dan

kemampuan siswa bekerja sama.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi diketahui terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema bermain di lingkunganku siswa. Namun masih diperlukan penelitian lanjutan pada siklus berikutnya karena peningkatan hasil belajar siswa pada tema bermain di lingkunganku siswa belum terlalu signifikan.

Siklus II

Pertemuan I

Sebelum melaksanakan siklus II, tindakan yang dilakukan adalah menentukan jadwal penelitian. Jadwal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4. sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Pertemuan	Hari/tanggal	Waktu	Kegiatan
I	Senin, 15 Agustus 2021	07.00 - 09.20	Melaksanakan kegiatan pembelajaran tema bermain di lingkunganku subtema bermain di rumah teman pembelajaran 1
II	Jum'at, 19 Agustus 2021	07.00 - 09.20	Melaksanakan kegiatan pembelajaran tema bermain di lingkunganku subtema bermain di rumah teman pembelajaran 5

Pelaksanaan pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 15 Agustus 2021 pukul 07.00 - 09.20 WIB. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru mengkondisikan kelas, mengabsen siswa, memotivasi siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu guru mengulang tema bermain di lingkunganku dengan subtema bermain di rumah teman.

Memasuki kegiatan inti, guru meminta siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibentuk berdasarkan hasil tes awal. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Siswa dari masing-masing anggota diminta menuju unit pembelajaran untuk mengerjakan soal yang ada di unit pembelajaran. Siswa sudah mulai tenang ketika guru meminta mereka menuju unit pembelajaran. Setelah semua siswa selesai mengerjakan tugas di unit pembelajaran, siswa diminta kembali ke kelompok awal untuk menginformasikan pengetahuan yang telah diperoleh dari unit pembelajaran. Dalam menginformasikan pengetahuan dari unit pembelajaran siswa sudah bisa menyampaikan dengan bahasa mereka dengan baik. Setiap kelompok mendiskusikan semua tugas di unit pembelajaran. Setelah itu guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Guru dan siswa membahas hasil presentasi kelompok. Kelompok yang menjawab benar mendapat bintang penghargaan. Selanjutnya guru membagikan LKS individu dan meminta siswa mengerjakannya secara mandiri.

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa membuat kesimpulan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberikan tindak lanjut berupa dua buah soal dan meminta siswa untuk mengerjakannya di rumah.

Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas III SD Negeri 158/I Desa Rasau Batang Hari
Pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan II Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 19 Agustus 2021 pada pukul 07.00 - 09.20 WIB. Di awal pembelajaran guru mengkondisikan kelas, mengabsen siswa, dan mengulang tema bermain di lingkunganku dengan kegiatan menceritakan pengalaman bermain di rumah teman masing-masing secara lisan.

Tes yang diberikan adalah tes selama proses pembelajaran yang berupa tes kelompok dan tes akhir berupa tes individu. Data yang akan dianalisis adalah data hasil tes kelompok dan tes individu pada pertemuan III, dan IV. Analisis hasil tes individu dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

	Skor	
	Pre-test	Pertemuan 4
Skor total	1737	2111
Rata-rata	64,33	78,19
Persentase ketuntasan	48,15%	81,48%

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran pada Siklus II

Pertemuan Ke	Skor Total	Rata-rata
Pertemuan I	170	69,96
Pertemuan II	173	71,19
Rata-rata	343	70,58

Aspek aktivitas siswa meliputi:

1. Kemampuan kerja sama siswa
2. Keaktifan siswa selama pembelajaran
3. Kemampuan diskusi siswa dalam unit pembelajaran

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa semua aktivitas siswa secara individu mulai dari kemampuan kerja sama, keaktifan dan kemampuan diskusi siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi diketahui terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan subtema bermain di lingkungan rumah dan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Dari hasil tes akhir pembelajaran pada siklus II yang dilakukan siswa, terdapat 2 siswa yang prestasi belajarnya tetap. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat 40%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema bermain di lingkunganku.

Siklus III

Pertemuan I

Sebelum melaksanakan siklus II, tindakan yang dilakukan adalah menentukan jadwal penelitian. Jadwal tersebut dapat dilihat pada tabel 7. sebagai berikut:

Tabel 7. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III

Pertemuan	Hari/tanggal	Waktu	Kegiatan
I	Senin, 21 Agustus 2021	07.00 - 09.20	Melaksanakan kegiatan pembelajaran tema bermain di lingkungan subtema bermain di lingkungan sekolah pembelajaran 1
II	Kamis, 24 Agustus 2021	07.00 - 09.20	Melaksanakan kegiatan pembelajaran tema bermain di lingkungan subtema bermain di lingkungan sekolah pembelajaran 5

Pelaksanaan pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 21 Agustus 2021 pukul 07.00 - 09.20 WIB. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru mengkondisikan kelas, mengabsen siswa, memotivasi siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu guru mengulang tema bermain di lingkungan dengan subtema bermain di lingkungan sekolah.

Memasuki kegiatan inti, guru meminta siswa duduk sesuai kelompok yang telah dibentuk berdasarkan hasil tes awal. Kemudian guru menyampaikan aturan permainan. Siswa dari masing-masing anggota diminta menuju unit pembelajaran untuk mengerjakan soal yang ada di unit pembelajaran. Siswa sudah mulai tenang ketika guru meminta mereka menuju unit pembelajaran. Setelah semua siswa selesai mengerjakan tugas di unit pembelajaran, siswa diminta kembali ke kelompok awal untuk menginformasikan pengetahuan yang telah diperoleh dari unit pembelajaran. Dalam menginformasikan pengetahuan dari unit pembelajaran siswa sudah bisa menyampaikan dengan bahasa mereka dengan baik. Setiap kelompok mendiskusikan semua tugas di unit pembelajaran. Setelah itu guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Guru dan siswa membahas hasil presentasi kelompok. Kelompok yang menjawab benar mendapat bintang penghargaan. Selanjutnya guru membagikan LKS individu dan meminta siswa mengerjakannya secara mandiri.

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa membuat kesimpulan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan memberikan tindak lanjut berupa dua buah soal dan meminta siswa untuk mengerjakannya di rumah.

Pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan II Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Agustus 2021 pada pukul 07.00 - 09.20 WIB. Di awal pembelajaran guru mengkondisikan kelas, mengabsen siswa, dan mengulang tema bermain di lingkungan dengan subtema bermain di lingkungan sekolah.

Tes yang diberikan adalah tes selama proses pembelajaran yang berupa tes kelompok dan tes akhir berupa tes individu. Data yang akan dianalisis adalah data hasil tes kelompok dan tes individu pada pertemuan III, dan IV. Analisis hasil tes individu dapat dilihat pada tabel 8.

Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas III SD Negeri 158/I Desa Rasau Batang Hari

Tabel 8. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

	Pre-test	Pertemuan 6
Skor total	1737	2290
Rata-rata	64,33	84,81
Persentase ketuntasan	48,15%	100%%

Tabel 9. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran pada Siklus III

Pertemuan Ke	Skor Total	Rata-rata
Pertemuan I	194	79,84
Pertemuan II	197	81,07
Rata-rata	391	80,45

Aspek observasi aktivitas siswa meliputi:

1. Kemampuan kerja sama siswa
2. Keaktifan siswa selama pembelajaran
3. Kemampuan diskusi siswa dalam unit pembelajaran

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa semua aktivitas siswa secara individu mulai dari kemampuan kerja sama, keaktifan dan kemampuan diskusi siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi diketahui terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan subtema bermain di lingkungan rumah dan kemampuan siswa dalam bekerja sama. Dari hasil tes akhir pembelajaran pada siklus 3 yang dilakukan siswa, diketahui bahwa prestasi belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema bermain di lingkunganku.

Pembelajaran dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan kemampuan memahami materi. Hal ini terlihat dari persentase hasil belajar siswa dibanding dengan pra siklus adalah rata-rata naik pada siklus I nilai rata-rata 70,96 dengan ketuntasan klasikal 62,96% atau 17 siswa, pada siklus II nilai rata-rata 78,19 dengan ketuntasan klasikal adalah 81,48% atau 22 siswa, dan pada siklus III nilai rata-rata 84,81 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% atau 27 siswa dinyatakan tuntas. Rata-rata aktivitas siswa adalah 65,23 pada siklus I, 70,58% pada siklus II dan 80,45% pada siklus III.

Dari hasil wawancara dengan siswa kelas II, diketahui bahwa pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw membuat siswa aktif dalam pembelajaran di kelas dan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama serta berdiskusi dengan kelompok. Penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini efektif karena mampu meningkatkan kemampuan memahami materi dan aktivitas siswa dan pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa dalam kelompok.

Pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional siswa hanya diposisikan sebagai obyek yang pasif dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tetapi siswa aktif berdiskusi dalam mengerjakan tugas dan bekerja sama dengan teman kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui persentase keaktifan siswa selama pembelajaran, persentase kemampuan kerja sama siswa dan Persentase ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih merasa kesulitan dalam bekerja sama dan kebingungan selama kegiatan belajar mengajar. Pada pertemuan ketiga dan keempat siswa sudah mampu bekerja sama dengan teman kelompok.

Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berlangsung diamati oleh guru (peneliti) yang dibantu oleh observer. Dalam hal ini siswa cenderung lebih aktif dalam belajar dan lebih antusias. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa selalu mengalami peningkatan tiap pertemuan. Dalam pembelajaran dengan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw guru melakukan bimbingan terhadap siswa sehingga siswa dapat menanyakan hal-hal yang dianggap sulit. Hal ini menyebabkan siswa semakin terdorong untuk aktif bertanya tentang hal yang belum siswa mengerti. Dengan kegiatan bimbingan ini guru dapat mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal.

Dari hasil penelitian di SD Negeri 158/I Desa Rasau tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw efektif digunakan pada tema bermain di lingkunganku karena dengan melalui penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw hasil belajar siswa pada tema bermain di lingkunganku siswa baik secara klasikal maupun perorangan mengalami peningkatan. Penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas siswa, kelompok dan guru serta kemampuan siswa dalam bekerja sama. Dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat membantu guru dalam menyampaikan tema bermain di lingkunganku sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini akan berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa pada tema bermain di lingkunganku.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa memang mengandung banyak tindak tutur. Tindak tutur yang memiliki banyak untuk memberikan informasi, meminta respons seseorang, dan memengaruhi dengan hal-hal baik sehingga bagi siapa saja yang mendengar atau melakukan akan merasa senang. Tindak tutur tidak terlepas dari adanya penutur dan mitra penutur. Jika salah satunya tidak ada maka itu merupakan komunikasi satu arah. Sedangkan tindak tutur identik dengan komunikasi dua arah. Penutur maupun mitra penutur dapat berpindah posisi sesuai dengan konteks yang dibicarakan. Adapun tertera tindak tutur yang ada dalam proses pembelajaran yaitu tindak tutur lokusi, tindak tutur ilokusi, dan tidak tutur perlokusi.

BIBLIOGRAFI

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis kemampuan guru sekolah dasar dalam implementasi Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21.
- Hernawan, A. H. (2009). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Hernawan, A. H., & Resmini, N. (2009). Konsep dasar dan model-model pembelajaran terpadu. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Hidayat, W., Jahari, J., & Shyfa, C. N. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308–317.
- Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Nizamia Learning Center (NLC).
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Purnama, P. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Tema Bermain di Lingkunganku Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas II SD Negeri 20 Jembatan Mas. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(4), 342–353.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- VISCA DAVITA, D. A. V. (2020). *INTERAKSI EDUKATIF PENDIDIK DENGAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 26 BANDAR LAMPUNG*. UIN Raden Intan Lampung.
- Yantimah, R. F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Melalui Model Collaborative Learning Siswa Kelas VI SD Negeri 186 Sridadi. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5), 443–453.

Copyright holder:

Rismanto (2023)

First publication right:

Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan

This article is licensed under:

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

