

Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membangun Masyarakat Yang Beradab Siswa Kelas IV SD

Amril Zainal¹

Sekolah Dasar Miftahul Iman¹

E-mail: amrilzainal91@admin.sd.belajar.id¹

ABSTRACT

The aim of this research is to determine whether there is improvement when applying the Jigsaw learning model to quantitative data (learning outcomes) and qualitative data (student activities and teacher creativities) during learning improvement. This research method uses classroom action research or PTK with a procedural design consisting of two cycles with each cycle having two meetings consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The PTK results show that learning outcomes, student activities and teacher creativities in improving learning to “*Membangun Masyarakat yang Beradab*” have increased. This is evident from the percentage of completeness of student learning outcomes of 24.51% from 39.13% in the pre-cycle to 63.64% in cycle I, from cycle I to cycle II there was an increase of 17.31%, namely from 63.64% in cycle I to 80.95% in cycle II. Furthermore, student activity also increased by 10.15%, where in cycle I student activity reached 85.79% and in cycle II reached 95.94%. Likewise, teacher creativity increased by 1.12%, where in cycle I it reached 97.77% and in cycle II it reached 98.89%.

Keywords: Jigsaw Learning Model, Learning Outcomes, Social Sciences

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan ketika menerapkan model pembelajaran Jigsaw terhadap data kuantitatif (hasil belajar) dan data kualitatif (aktifitas siswa dan kreatifitas guru) selama perbaikan pembelajaran. Metode Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan desain prosedurnya terdapat dua siklus dengan setiap siklus terdapat dua pertemuan yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Hasil PTK menunjukkan bahwa hasil belajar, aktifitas siswa, dan kreatifitas guru dalam perbaikan pembelajaran Membangun Masyarakat yang Beradab telah mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 24.51% dari 39.13% pada pra siklus menjadi 63.64% pada siklus I, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 17.31% yaitu dari 63.64% pada siklus I menjadi 80.95% pada siklus II. Selanjutnya aktivitas siswa juga mengalami peningkatan sebesar 10.15%, di mana di siklus I aktivitas siswa mencapai 85.79% dan di siklus II mencapai 95.94%. Begitu juga dengan kreativitas guru meningkat sebesar 1.12% di mana di siklus I mencapai 97.77% dan di siklus II mencapai 98.89%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Jigsaw, Hasil Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan sukses jika hakikat belajar benar-benar dijalankan dengan baik. Sebagaimana (Subandowo & Suwirta, 2014) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan karakter atau sikap siswa agar menjadi siswa yang baik dari segi pemikiran, fisik dan juga mental. Dari pernyataan tersebut, mau tidak mau siswa tersebut harus melalui proses pembelajaran yang bermakna. (Nazalin, 2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah proses yang tersusun secara berurutan mulai dari tahap perencanaan, tindakan, sampai kepada tahap evaluasi. Sistematis tersebut dilakukan oleh seorang guru guna menolong siswa mempelajari suatu hal yang baru agar *skill* dan atau aspek nilai tertentu terasah dengan maksimal baik mandiri maupun perantara orang lain. Proses tersebut terjadi dalam suatu lingkungan belajar atau dengan kata lain saling keterkaitannya komponen-komponen pembelajaran (Hanafy, 2014).

Hakikatnya, selama proses pembelajaran setidaknya harus memenuhi keterkaitan antara komponen-komponen pembelajaran, seperti interaksi antara guru dengan siswa (Hakim, 2015). Dua komponen tersebut memegang peranan sangat penting dalam dunia pendidikan agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Andriani & Wakhudin, 2020). Berangkat dari hal tersebut guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan substansi karakteristik mata pelajaran, indikator materi, karakteristik siswa, dan kondisi kelas serta kondisi lingkungan tempat belajar.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, dan fisik serta kondisi psikologis peserta didik. Apabila dicermati apa yang dikemukakan dalam Permendikbud tersebut menunjukkan peran aktif siswa dalam pembelajaran merupakan suatu kewajiban.

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 s.d 12 April 2023 melalui pengamatan data hasil Ulangan Harian kelas IV SD beberapa ditemukan kesalahan dalam pembelajaran, baik dari aspek prosedurnya atau dari aspek hasilnya. Masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah nilai standar yaitu KKM. Sebahagian siswa masih harus diremedial/ pengayaan. Tidak mencapai 75% tuntas atau 60.87% siswa tidak mencapai KKM atau tidak tuntas.

Untuk itu seorang guru dituntut memiliki kemampuan secara khusus mengatur kelas, memberikan dorongan kepada siswa, selain itu guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Guru sebagai fasilitator dituntut sebagai pengendali kegiatan belajar mengajar didalam kelas harus memahami dan menguasai model pembelajaran, tepat dalam memilih model pembelajaran, dan terampil dalam menerapkan model pembelajaran sehingga dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan tepat sasaran. Seorang guru sebagai pengendalian kegiatan belajar mengajar di dalam kelas harus menguasai dan tahu kelebihan serta kekurangan dari model yang dipilih oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Siswa merupakan aktor utama dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, siswa harus dapat memanfaatkan situasi guru yang berperan sebagai fasilitator. Dalam penerapan Model dalam proses pembelajaran siswa di harapkan menjadi siswa yang kreatif dan aktif.

Model maupun metode pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam unsur pendidikan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu topik bahasan tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Akibat pembelajaran yang kurang bervariasi dan hasil belajar siswa kurang maksimal guru perlumenerapkan model bervariasi dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw . Model kooperatif tipe jigsaw ini adalah cara penyajian pelajaran, dengan memperagakan atau memperlihatkan kepada peserta didik suatu proses, situasi, atau benda yang sedang dipelajari yang disertai dengan penjelasan secara lisan. Melalui model Kooperatif tipe Jigsaw proses penerimaan peserta didik dapat dengan aktif mengamati dan memperlihatkan apa yang diperhatikan selama pembelajaran berlangsung sehingga proses penerimaan peserta didik terhadap pelajaran akan lebih berkesan dan diharapkan hasil belajar siswa meningkat secara maksimal (Jarut, Anita et al., 2016. Kemudian (Karo Sekali & Jainab, 2019) mengungkapkan bahwa model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran berbentuk kooperatif (tipe berkelompok) yang saling bertukar kelompok ke kelompok lain dalam memahami materi pembelajaran yang bervariasi topiknya dan tugas guru

hanya bertugas sebagai fasilitator kegiatan agar siswa belajar dengan aktif dan saling timbal balik terhadap interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa lainnya di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran Jigsaw terhadap nilai proses KBM (kualitas) dan hasil belajar (kuantitas) Membangun Masyarakat yang Beradab siswa Kelas IV SD.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran yaitu suatu aktifitas pembelajaran dengan desain yang disengaja dan atau dirancang untuk mempermudah guru dan siswa ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran kooperatif yang dimaksud terdiri dari beberapa jenis berbeda, yang semuanya tergantung pada topik yang akan dipelajari bersama oleh siswa dan guru. Di antara model pembelajaran yang paling menarik dan cocok untuk dipelajari di kelas IPS dengan topik “Membangun Masyarakat yang Beradab” adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (Harefa et al., 2022).

Model pembelajaran Jigsaw adalah sebagai model pembelajaran yang menuntut adanya kerja sama tim atau kelompok terdiri dari siswa yang beraneka ragam dan berjumlah empat sampai dengan delapan siswa atau lebih dengan pola kelompok ahli dan kelompok asal (Lubis & Harahap, 2016) .

Hakikat Hasil Belajar

Menurut Suryanto dan Djatmiko (2021) hasil belajar didapat dengan cara asesmen baik dengan bentuk non-tes maupun tes. Bentuk non-tes kebanyakan dipakai oleh para guru untuk mengukur hasil dalam segi proses selama siswa belajar, sehingga keseluruhan aspek dapat diraih dengan valid. Peneliti sangat setuju akan penjelasan tersebut. Oleh karenanya hakikat pembelajaran harusnya dipahami dengan seksama. Yenny dan Imam (2021) menyatakan bahwa pembelajaran ialah proses antarhubungan siswa dengan guru dalam metode mengajar, strategi pembelajaran, bahan pelajaran, media pembelajaran dan sumbernya yang saling terkait dalam lingkungan belajar.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran ialah kegiatan belajar seseorang untuk menggali berbagai informasi yang positif baik secara mandiri maupun melalui perantara seorang guru dengan cara yang sistematis.

Ilmu Pengetahuan Sosial

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, bahwa melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Rahmawati & Dewi, 2020). IPS adalah mata pelajaran bidang pedagogi di sekolah yang menggunakan tujuan untuk menyebarkan pengetahuan sikap, serta keterampilan sosial yang berisikan konsep dan pengalaman belajar yang dipilih dan diorganisir dalam kerangka studi keilmuan sosial.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Jufri (2010) menyatakan bahwa PTK ialah salah satu proses inkuiri yang penting untuk dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus duapertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Miftahul Iman ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan di kelas IV, Alasan memilih tempat ini adalah pertimbangan waktu dan tempat saya mengajar serta belum pernahnya dilakukan penelitian di SD Miftahul Iman. Tujuannya untuk mengetahui kualitas pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan melibatkan seorang pengamat yang menggunakan lembaran observasi. Adapun hasil belajar yang diamati adalah matematika materi bilangan pecahan dengan menggunakan *model pembelajaran Jigsaw*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan *model pembelajaran Jigsaw*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Miftahul Iman jumlah keseluruhan 23 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis. Alat Pengumpulan data menggunakan soal tes. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar matematika materi pecahan. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-siklus

Jika ditinjau pada pengamatan pra-siklus, hasil belajar atau nilai siswa masih rendah persentase ketuntasannya, indikasi masalahnya ialah guru sering menerapkan model

pembelajaran yang terpusat pada guru bukan pada siswa. Selanjutnya, dalam proses pelaksanaan KBM siswa minim percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama. Dari data nilai kognitif siswa yang diperoleh peneliti di lapangan, rata-rata nilai siswa kelas IV SD yang berada di bawah KKM persentasenya ada di angka 61% dari 14 siswa dan 39%-nya tuntas dari 9 siswa. Hal tersebut menerangkan bahwa hasil belajar atau nilai siswa kelas IV SD masih berkriteria cukup rendah. Sehingga penting mengupayakan perbaikan nilai kuantitas mata pelajaran IPS agar meningkat. Bentuk upaya yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk meminimalisir permasalahan di atas ialah dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw.

Siklus I

Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan peneliti melakukan perencanaan sebelum melakukan kegiatan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga dapat tercapai tujuan yang diharapkan. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada sub materi Membangun Masyarakat yang Beradab. Membuat kisi-kisi soal tes siklus I, membuat kunci jawaban soal tes siklus I. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Menyiapkan LOG dan LOS. Menyiapkan lembar Jurnal Supervisor 2, bersama dengan teman sejawat serta supervisor.

Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti berpijak pada ketentuan-ketentuan yang ada pada RPP dengan model pembelajaran Jigsaw. Maka didapatkan data nilai kuantitatif siswa dengan alat penilainya menggunakan tes essay. Adapun ketuntasan belajar yang merujuk kepada KKM sekolah, masih ada $\pm 36\%$ lagi siswa yang belum tuntas. Namun kalau dilihat dari segi rata-rata siswa sudah mencapai standar KKM.

Pengamatan

Untuk memperoleh data dan hasil perbaikan pembelajaran peneliti meminta Supervisor 2 untuk mengamati. Selama tahap pelaksanaan di siklus satu berlangsung, peneliti menggunakan instrumen antara lain LOG dan LOS. Kreatifitas peneliti dan aktifitas siswa menjadi fokus yang diprioritaskan dalam tahap pengamatan. Hasil pengamatan tersebut akan dijadikan data kualitatif untuk menganalisis proses hasil. Maka, didapat data hasil proses (kualitatif) pada pertemuan kedua dari siklus I ini pembelajaran sangat baik/ tinggi. Namun, dalam pelaksanaan presentasi siswa guru belum begitu mengorganisir jalannya kegiatan, sehingga hasil presentasi belum maksimal pencapaiannya. Sedangkan untuk kriteria aktifitas siswa terbilang sangat tinggi. Dikarenakan model pembelajaran yang berubah dari yang klasikal kepada yang kooperatif maka

hal tersebut sangat berpengaruh terhadap aktifitas siswa selama proses KBM. Namun, ada juga beberapa siswa yang masih standar dalam kepercayaan diriannya khususnya di dalam kegiatan diskusi kelompok ahli maupun asal serta saat presentasi di depan kelas terkait hasil diskusi kelompok asal. Mereka masih malu-malu untuk berbicara di depan kelas. Untuk persentase aktifitas siswa di ranah tanggung jawab dan kerja sama, mereka sangat memenuhi/ tinggi aktifitasnya.

Refleksi

Dari hasil observasi atau pengamatan supervisor 2 terhadap kreatifitas peneliti dalam pelaksanaan Siklus I yang telah selesai dilaksanakan maka kelebihan peneliti adalah: a) sudah menerapkan model pembelajaran jigsaw dengan baik, b) KBM berjalan dengan baik, dan c) siswa aktif dalam KBM. Di samping itu, adapun kelemahan peneliti pada pembelajaran Siklus I adalah: a) Kurang terkoordinasi siswa-siswa yang mungkin memiliki kesulitan belajar khususnya saat mereka tampil untuk presentasi, b) penilaian psikomotorik siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kurang ditindak lanjuti, dan c) pembagian kelompok asal dan ahli yang masih banyak memakan waktu sehingga mengurangi substansi isi pokok materi.

Dari hasil pengalaman dan penilaian peneliti saat pelaksanaan perbaikan siklus I serta juga mengajar di kelas subjek penelitian ini pembelajaran bisa dikatakan terealisasi *students-centered* dengan baik. Mungkin dikarenakan model pembelajaran yang kooperatif sehingga indikator percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama dapat terpenuhi dengan baik. Namun, masih ada dua sampai tiga orang yang belum maksimal keaktifannya. Faktornya beraneka ragam, seperti anak pindahan, lingkungan, psikis siswa, dll.

Sedangkan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I, diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 76,27, dan 63,64% siswa kelas IV SD IT Miftahul Iman telah mencapai KKM.

Dari poin-poin di atas maka peneliti mendapatkan pengalaman yang bermakna karena benar-benar riil dan dihayati oleh peneliti. Sehingga dari kelebihan, kekurangan, dan hasil yang masih perlu ditingkatkan lagi maka refleksi di atas tadi akan dijadikan dasar untuk rencana tindak lanjut pada Siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Pada bagian ini juga sama dengan tahap perencanaan di siklus I, perbedaan hanya pada pembagian kelompok asal dan ahli dibedakan serta soal yang diberikan saat ulangan harian memakai kaidah penulisan soal HOTS.

Pelaksanaan

Pada tahap ini didapatkan data nilai kuantitatif siswa dengan alat penilainya berbentuk tes essay. Dapat dijelaskan bahwa dari segi ketuntasan belajar yang merujuk kepada KKM sekolah, masih ada $\pm 19\%$ lagi siswa yang belum tuntas, ini disebabkan memang siswa tersebut butuh pelayanan dan penanganan khusus, bisa dikatakan anak berkebutuhan khusus yang tidak terlalu parah. Dan untuk peningkatan hasil belajar nampak sangat signifikan yakni naik $17,31\%$. Dilihat dari segi rata-rata siswa, standar KKM mereka dikategorikan tercapai dengan baik.

Pengamatan

Di tahap ini dapat diterangkan bahwa pada pertemuan ke-dua dari siklus II ini kreatifitas guru dalam pembelajaran meningkat sangat baik/ tinggi di bandingkan dengan pertemuan Siklus I, terutama pada kegiatan inti yang meningkat $3,34\%$. Dan untuk aktifitas siswa mengalami kenaikan yang sangat signifikan dari siklus sebelumnya. Dikarenakan siswa mulai terbiasa dalam peberapan model pembelajaran Jigsaw maka hal tersebut sangat berpengaruh terhadap aktifitas siswa selama proses KBM. Pada tahap ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa rata-rata siswa aktif dalam proses KBM. Peningkatan persentasenya: a) percaya diri $\pm 16\%$, b) tanggung jawab $\pm 10\%$, dan c) kerja sama $\pm 4\%$. Di sisi lain, masih ada juga beberapa siswa yang standar dalam sikap kerja sama khususnya di dalam kegiatan diskusi kelompok ahli maupun asal. Terlihat si siswa tersebut sibuk dengan dunianya sendiri dengan menggambar dan mengganggu kawan lainnya.

Refleksi

Dari semua data dan catatan yang telah terkumpul dari proses perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan perbaikan pembelajaran yang akan dihubungkan dengan pencapaian tujuan perbaikan pembelajaran baik itu untuk guru maupun untuk siswa maka berikut gambarannya.

Pertama, pengaplikasian model pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya topik Membangun Masyarakat yang Beradab. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan persentase sebesar 24.51% dari 39.13% pada pra siklus menjadi 63.64% pada siklus I. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 17.31% yaitu dari 63.64% pada siklus I menjadi 80.95% pada siklus II. Sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Angga P. (2021) mengungkapkan bahwa model pembelajran Jigsaw banyak sekali manfaatnya, salah satunya adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Kedua, penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan persentase pada kegiatan pendahuluan pada

siklus I ke siklus II masih menguat sebesar 100%, kegiatan inti sebesar 3.34% dari 93.33% pada siklus I menjadi 96.67% pada siklus II, dan untuk kegiatan inti juga masih bertahan di angka 100% dari siklus I ke siklus II.

Terakhir, penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dengan penambahan persentase sebesar 15.65% dari 78.26% pada siklus I menjadi 93.91% pada siklus II, sikap tanggung jawab meningkat sebesar 10.43% dari 86.96% pada siklus I menjadi 97.39% pada siklus II, dan terakhir untuk sikap kerja sama juga mengalami kenaikan sebesar 4.35% dari 92.17% menjadi 96.52% pada siklus II. Dengan demikian maka cocoklah apa yang dikatakan dalam teori oleh Husna dkk (2019), yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan model Jigsaw mampu merangsang perilaku *student-centered* saat proses pembelajaran. Dengan diberikannya tanggung jawab dan materi yang diberikan, guru memfasilitasi ruang gerak yang bebas untuk seluruh siswa berdiskusi dan memecahkan masalah dalam topik. Pembelajaran model Jigsaw adalah pembelajaran kooperatif maka kerja sama tim dan tanggung jawab dapat terealisasi dengan baik. Di samping itu juga, dalam salah satu langkah-langkah penerapan pembelajaran model Jigsaw adalah presentasi hasil diskusi maka secara otomatis suka maupun terpaksa para siswa dituntut memiliki sikap percaya diri saat tampil di depan kelas.

Dari keterangan di atas maka peneliti mendapatkan pengalaman yang bermakna karena benar-benar riil dan dihayati oleh peneliti. Sehingga dari kelebihan atau tercapainya indikator-indikator tujuan penelitian yang digambarkan di atas maka refleksinya adalah tindakan perbaikan pembelajaran atau siklus berikutnya ditiadakan atau dihentikan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Masluchah & Abdullah, 2013) bahwa penerapan model kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Pamotan I Porong Sidoarjo

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis PTK baik di siklus satu maupun di siklus dua maka kesimpulannya penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar Membangun Masyarakat yang Beradab siswa kelas IV SD dikatakan berhasil. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa di pra-siklus sebesar 39.13% dan di siklus I 63.64%. Jadi peningkatannya sebesar 24.51%. Berikutnya tadi di siklus I persentase hasil belajar siswa sebesar 63.64% meningkat sebanyak 17.31% ke siklus II, menjadi 80.95%. Selanjutnya aktivitas siswa juga mengalami peningkatan sebesar 10.15%, di mana di siklus I aktivitas siswa mencapai

85.79% dan di siklus II mencapai 95.94%. Begitu juga dengan kreativitas guru meningkat sebesar 1.12% di mana di siklus I mencapai 97.77% dan di siklus II mencapai 98.89%.

SARAN

Berkaitan dengan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan hendaknya perlu menambah wawasannya tentang model-model pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran lebih menarik dan siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti KBM di kelas dan Diharapkan dapat mengembangkan model dan metode pembelajaran yang dapat mendorong hasil belajar IPS siswa serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A., & Wakhudin, W. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Mim Pasir Lor Karanglewas Banyumas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.32815/jpm.v1i2.303>
- Br Karo Sekali, P., & Jainab, J. (2019). Implementasi Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Globalisasi Sub Tema Masyarakat Asean Bebas Narkoba Kelas Vi Sd 040462 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Curere*, 3(2). <https://doi.org/10.36764/jc.v3i2.249>
- Hakim, L. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Lembaga Pendidikan Islam Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, 13(1), 44. http://jurnal.upi.edu/file/03_
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Jarut, Anita, K., Qondias, D., & Dhiu, K. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Jigsaw Berbantuan Lembar Kerja Siswa (Lks) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd Kurniati. *Proceeding Annual*, 2016(5), 9–22.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 67–84.
- Masluchah, Y., & Abdullah, H. H. (2013). Penerapan Model Koopertif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–10.
- Nazalin, A. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221–236.
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2020). Kompetensi Pedagogik Terhadap Hasil Belajar Pafa Mata

Pelajaran IPS Kelas X SMK Muhammadiyah. *Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 274–282.

Subandowo, M., & Suwirta, A. (2014). Globalization and its Implications for the Field of Education in Indonesia: Between Challenge and Response. *Journal Sosiohumanika*, 7(November), 293–300.
<https://journals.mindamas.com/index.php/sosiohumanika/article/view/519>

Barcode EISSN