

ANALISIS MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW DALAM UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA PADA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Putri Mulia Yaumil Akhir^{1)*}, Yustia Suntari²⁾, Rosinar Siregar³⁾

^{1, 2, 3)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta,
Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur, 13220

[*putrimuliaya@gmail.com](mailto:putrimuliaya@gmail.com) [**yustiasuntari.unj@gmail.com](mailto:yustiasuntari.unj@gmail.com) [***rosinarsiregar123@gmail.com](mailto:rosinarsiregar123@gmail.com)

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

ABSTRACT

This study aims to analyze the jigsaw type of cooperative learning model to improve students' collaboration skills in social studies learning in elementary schools. This research is a descriptive qualitative research that uses library research methods to obtain data according to the topic of the research problem. Sources of data used in this study in the form of relevant online journals and previous research. Based on the results of the study and analysis of data sources, the results obtained are that the use of the jigsaw type cooperative learning model is effectively applied in social studies learning and can improve student collaboration skills in elementary schools.

Keywords: Jigsaw, Collaboration Skills, IPS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan metode penelitian kepustakaan atau library research untuk memperoleh data sesuai topik permasalahan dalam penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa jurnal online yang relevan serta penelitian yang terdahulu. Berdasarkan hasil kajian serta analisis pada sumber data, diperoleh hasil yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS serta dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di sekolah dasar.

. Kata kunci: Jigsaw, keterampilan kolaborasi, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam proses mengembangkan kemampuan yang

dimiliki melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, dan latihan. Melalui pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didik di masa depan yang dapat

mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektualnya agar menjadi manusia yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif dan kepribadian peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, serta memiliki keterampilan sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2013). IPS merupakan ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia di dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga yang cinta damai. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan serangkaian proses pembelajaran yang mendukung.

Sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir dan belajar. Keterampilan-keterampilan tersebut diantaranya adalah keterampilan komunikasi

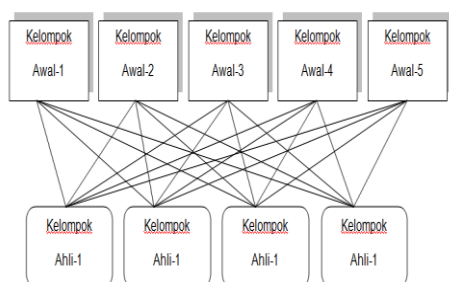
(*communication*), berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), serta keterampilan kolaborasi / kerjasama (*collaboration*) (puspitasari, 2018). Semua keterampilan ini bisa dimiliki oleh peserta didik apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi harus terlihat dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya.

Keterampilan kolaborasi adalah 1) menunjukkan kemampuan kerja sama dalam kelompok secara efektif dan saling menghormati; 2) fleksibilitas secara pribadi, kemauan saling membantu, berkompromi mencapai tujuan bersama; 3) bekerja secara produktif dengan yang lain, bertanggung jawab dan berkontribusi terhadap suatu pekerjaan (Mahanal, 2014). Secara operasional, keterampilan kolaborasi / Kerjasama dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berkelompok di sekolah, dimana siswa akan langsung terlibat aktif dalam berdiskusi memecahkan permasalahan kelompok.

Namun pada kenyataannya, didapatkan fakta yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah dasar (SD) secara umum kurang maksimal dalam meningkatkan keaktifan siswa. Meskipun sudah digunakannya model pembelajaran tutor sebaya atau diskusi kelompok, namun pembelajaran tutor sebaya hanya dilakukan oleh siswa yang tergolong pandai untuk membantu temannya yang tergolong lemah belajar. Maka belum ada timbal balik saling memberi ilmu pada kegiatan belajar seperti ini. Ada beberapa siswa yang tidak ingin berkelompok dengan gender yang berbeda, serta kurangnya pembagian tugas yang merata kepada setiap anggota kelompok dan rendahnya kepercayaan siswa lain terhadap kemampuan siswa lainnya. Selain itu masih ada juga siswa yang tidak mau membantu temannya serta ada beberapa siswa yang malu karena dipandang lemah jika mereka meminta bantuan teman sehingga siswa kurang semangat dan kurang tertarik dengan model pembelajaran

ini. Kemampuan komunikasi dan kerjasama antar siswa kurang karena adanya kelompok bermain di dalam kelas yang menyebabkan jika siswa tidak berada dalam satu kelompok dengan teman bermainnya maka dia tidak mau berpartisipasi untuk mengungkapkan gagasannya di kelompok tersebut atau meminta berpindah kelompok serta kurang menghargai pendapat teman saat berdiskusi.

IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai materi dengan jenis narasi dan berstruktur hendaknya harus disajikan dalam bentuk yang menarik dan melibatkan keaktifan siswa terutama dalam proses penyampaian. Hal ini dimaksudkan supaya siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. Keaktifan siswa dapat dimunculkan dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* atau tim ahli.



Sumber: Susanto, (2013)

Gambar 1. Ilustrasi kelompok *jigsaw*

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2010). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, setiap siswa dalam kelompok diberi materi yang berbeda-beda yang nantinya bertemu dengan temannya dari kelompok lain dengan materi yang sama dalam kelompok ahli dan setelah berdiskusi dengan kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal dan bertugas menjelaskan materinya kepada teman satu kelompoknya. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model

kooperatif tipe *jigsaw* ini, selain dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi IPS yang cenderung banyak, juga dapat meningkatkan kerjasama di antara siswa secara berkelompok. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan belajar untuk menghargai satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sangat cocok diterapkan sebagai model pembelajaran dalam peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif dengan menerapkan metode penelitian kajian pustaka, karena dengan keadaan yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengambil sumber data dari lapangan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode studi pustaka, sumber data yang didapat dari perpustakaan online atau dokumen-dokumen lain dalam bentuk tulisan, baik dari jurnal, buku maupun literatur lainnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Penelitian dilakukan dengan mengkaji jurnal yang relevan dengan judul penelitian yang diambil dari situs *google scholar* pada bulan agustus-desember 2021.

Prosedur penelitian kepustakaan adalah ini adalah sebagai berikut: 1. Pemilihan topik, 2. Eksplorasi informasi, 3. Menentukan fokus penelitian, 4. Pengumpulan sumber data, 5. Persiapan penyajian data, 6. Penyusunan laporan. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman (mirzaqon, 2017), yaitu:

a. Reduksi data

Peneliti melakukan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentransformasian data-data yang sudah dikumpulkan agar memberikan gambaran lebih jelas untuk mengumpulkan data selanjutnya.

b. Display data,

Tahap ini data yang sudah direduksi kemudian dilakukan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

c. Gambaran kesimpulan

Setelah reduksi dan penyajian data terlaksana, maka dilakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah diteliti. Dari kesimpulan tersebut dipaparkan penemuan baru dari penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan uraian sumber data yang peneliti gunakan dan analisis sebagai sumber data dalam mengkaji kajian Pustaka ini, sebagai berikut:

1. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Zaenul Slam dengan judul “Implementasi Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Latar belakang yang mendasari peneliti melakukan penelitian ini adalah karena dalam praktik pembelajaran di kelas, banyak guru yang menggunakan metode dan suasana pembelajaran yang dianalogikan dengan kegiatan menabung dan sistem kompetisi. Yaitu tugas guru memberikan materi ajar dan mengharapkan peserta didik untuk menghafal dan mengingatnya. Seharusnya

pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dilakukan peserta didik, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap peserta didik. Para guru juga sering menerapkan pembelajaran kompetisi, yaitu peserta didik melaksanakan kompetisi untuk memperoleh angka atau pujian perorangan sehingga bisa mengakibatkan perselisihan yang akan menimbulkan hubungan yang kurang harmonis antar peserta didik, yang menang dalam kompetisi merasa dirinya hebat dan yang gagal akan merasa rendah diri. Dengan pembelajaran semacam itu akan menyulitkan guru untuk mengkonstruksi peserta didik yang kolaboratif.

Tahapan dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh menggunakan instrumen monitoring kegiatan guru dan instrument monitoring kegiatan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan. Hasil penelitian penerapan pembelajaran jigsaw dalam PPKn mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, yaitu: pada siklus I diperoleh kategori cukup (58%) dan siklus II diperoleh kategori baik (78%). Dapat diartikan penerapan model pembelajaran ini mampu mengembangkan suasana pembelajaran yang kolaboratif.

2. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Eka Vasia Anggis dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Jigsaw berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Hasil Belajar Kognitif”.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas berbasis Lesson Study (PTK_LS) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Latar belakang dalam pelaksanaan penelitian ini karena didapatkan kondisi pembelajaran yang baik, namun beberapa peserta didik ada yang tidak memiliki tanggung jawab akan tugas, kurangnya komunikasi dan kerjasama antar kelompok, peserta didik kurang focus dalam menerima pembelajaran, posisi duduk belum mencerminkan adanya interaksi

antar kelompok, serta terdapat nilai yang masih kurang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar penilaian keterlaksanaan LS, instrumen penilaian lembar observasi keterampilan pemecahan masalah dan lembar penilaian kognitif. Hasil penelitian ini adalah keterlaksanaan model jigsaw_LS sebesar 100%. Penerapan model jigsaw_LS dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif sebesar 8,26% berdasarkan perolehan siklus I (85,075%) dan siklus II (93,34%) serta peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 1,56% berdasarkan perolehan siklus I (83,70%) dan siklus II (85,2%). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif jigsaw berbasis lesson study dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif dan hasil belajar kognitif. Penggunaan model jigsaw dapat melatih peserta didik untuk berkooperatif meliputi berkolaborasi, menghidupkan kelas dengan diskusi (kelompok ahli dan kelompok asal), mendorong peserta didik untuk berkontribusi berbagai macam ide sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat menstimulasi sel otak untuk berpikir.

3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Agustina Maharani dengan judul “Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Keterampilan Hubungan Interpersonal dan Kerjasama Kelompok Pada Siswa”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan one group pre and posttest design dengan 40 siswa yang menjadi responden penelitian. Perangkat skor dari kedua variabel yang diperoleh subjek sebelum dan setelah eksperimen dibandingkan dan diuji perbedaannya. Metode analisis data yang digunakan adalah paired samples t test. Hasil analisis terhadap variabel keterampilan hubungan interpersonal dengan membandingkan skor pretes dan postes, diperoleh nilai t sebesar -1,748 dengan p =

0,043 ($p < 0,05$; one-tailed). Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran jigsaw secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan hubungan interpersonal. Hasil analisis terhadap variabel kerjasama kelompok dengan membandingkan skor pretes dan postes, diperoleh nilai t sebesar -3,50 dengan $p = 0,001$ ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran jigsaw secara sangat signifikan mampu meningkatkan kerjasama kelompok.

Ditemukan juga hasil penilaian responden tentang keunggulan dan kelemahan penggunaan metode pembelajaran jigsaw yang mereka rasakan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut. Keunggulan utama penggunaan metode jigsaw menurut penilaian siswa yaitu: siswa tidak ragu-ragu untuk menyatakan pendapat dan bertanya dalam diskusi, siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat, dan siswa lebih aktif dalam belajar. Sedangkan kelemahan utama dalam penggunaan metode jigsaw menurut penilaian siswa yaitu: presenter belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan, banyak siswa yang saling mengobrol. Ketika proses diskusi berlangsung, dan tidak semua siswa aktif.

4. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Suhardi dengan judul “Peningkatan Partisipasi dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas model kemmis dan taggart. Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini karena didapatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, dan kemampuan kerja kelompok dalam diskusi masih belum dikembangkan secara optimal. Sebagian besar siswa tampak tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang menanggapi pertanyaan guru maupun yang bertanya masih sedikit, siswa hanya tampak mendengarkan dan

mencatat materi yang disampaikan guru. Para siswa belum mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan pada saat pembelajaran akan berakhir. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengumpulkan data partisipasi dan Kerjasama siswa dalam pembelajaran menggunakan model jigsaw. Analisis data hasil penelitian dilakukan secara deskriptif dengan mencari nilai persentase. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I persentase dalam aspek partisipasi siswa dalam kelompok sebesar 70% dan terkecil 10%, dalam siklus II meningkat dengan persentase minimal 70% dan maksimal 100%. Sedangkan dalam aspek Kerjasama siswa dalam kelompok persentase pada siklus I sebesar 80% dan masih dijumpai persentase Kerjasama 10%, dalam siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 80% hingga 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan partisipasi dan kerjasama siswa.

5. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Febrianto Yopi Indrawan, Edi Irawan, Titah Sayekti, Izza Aliyatul Muna dengan judul “Efektivitas Metode Belajar Jigsaw Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model eksperimen kelas dengan menggunakan sampel 60 peserta didik yang dibagi kedalam 2 kelas dipilih secara random dengan metode berbeda, yaitu kelas jigsaw daring dan video daring. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen post-test yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan komputasi data perangkat lunak. Berdasarkan analisis data ditemukan jawaban jika (1) Model pembelajaran jigsaw daring lebih baik dari pada kelas video daring dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, (2) Hasil keterampilan kolaborasi siswa dengan metode pembelajaran

jigsaw daring peningkatan maksimal pada indikator fleksibilitas (7,812) dan kurang efektif pada indikator tanggung jawab (6,500). Hasil keterampilan kolaborasi kelas jigsaw daring lebih tinggi dari kelas video daring. Hal ini buktikan dengan hasil uji-t antara keduanya yang mendapatkan hasil $P\text{-Value} = 0,014 < \alpha = 5\% (0.05)$. Hasil keterampilan kolaborasi siswa dengan metode pembelajaran jigsaw daring mendapatkan nilai rata-rata 7,0 sedangkan siswa yang menggunakan metode video daring sebesar 6,6. Model pembelajaran jigsaw daring dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran daring yang berorientasi untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

6. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Ika Ari Pratiwi dengan judul “Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Tahap uji coba pengembangan terdiri atas uji coba ahli, uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Karakteristik kolaborasi jigsaw role playing adalah perpaduan antara model jigsaw dan model role playing yang menekankan pada aspek sosial, yakni kemampuan bekerjasama dengan teman tanpa pilih-pilih. Siswa mampu bergaul dan menyatu dengan teman serta mempunyai semangat kebersamaan berdiskusi menyelesaikan masalah bersama, bertukar pikiran materi pelajaran sehingga mampu menghargai pentingnya bekerja. Hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dilakukan oleh tiga dosen ahli dan satu guru sejawat menunjukkan model kolaborasi jigsaw role playing memperoleh skor yang positif dengan kategori baik. Keefektifan model berdasarkan hasil analisa terhadap Uji N-gain kelas eksperimen diperoleh nilai $0,30 < g = 0,50 < 0,70$ dengan kategori sedang. Uji N-gain kelas control diperoleh nilai gain ternormalisasi pada kelompok kontrol sebesar $g = 0,21 < 0,30$ dengan kategori rendah. Hasil gain

ternormalisasi kelompok eksperimen lebih besar dari hasil gain ternormalisasi kelompok kontrol, maka peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kolaborasi jigsaw role playing lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model diskusi sebangku dan ceramah. Ketuntasan klasikal 97,14% dengan rata-rata 85,36 pada kelas eksperimen dan 77,14% dengan rata-rata 77,35 pada kelas kontrol. Hasil uji ketuntasan klasikal kelas control lebih rendah dibanding dengan ketuntasan klasikan siswa pada kelas eksperimen. Hasil presentase ketuntasan klasikal kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan selisih 20%. Kepraktisan model berdasarkan pada hasil respon guru dan siswa yang memberikan informasi respon positif terkait dengan pembelajaran IPS menggunakan model kolaborasi jigsaw role playing untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa. Model final pada penelitian dan pengembangan ini adalah tersusunnya model kolaborasi jigsaw role playing untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pada pelajaran IPS adalah berupa buku panduan yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran.

7. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Tiara Nadila Gusnanda dengan judul “Penerapan Modul (Tema 7 Subtema 1) Berbasis Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Kalikotes”.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan design eksperimen. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk deskriptif data dari masing-masing variabel, validitas kuesioner kerjasama yang berjumlah 23 item pernyataan. Nilai variabel dari instrumen dinyatakan reliabel karena nilai Alpha lebih dari 0,6. Taraf signifikansi dalam uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnova ini lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, pada uji homogenitas nilai signifikan Based on Mean dapat disimpulkan

kedua varian adalah homogen, dan kedua data tersebut memiliki hubungan linier dengan nilai Deviation from Linearity Sig $0,709 < 0,05$ lebih besar Nilai Sig. (2 tailed) pada t- Tes Independent Sampel sebesar $0,665 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (menggunakan modul berbasis metode Jigsaw) adalah sebesar 70,41 atau 70,4% dengan nilai N-gain score minimal 48,78 dan maksimal 100% termasuk dalam kategori cukup efektif apabila menggunakan modul berbasis metode Jigsaw. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul berbasis metode Jigsaw dapat meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 3 Kalikotes. Rata-rata siswa kelas eksperimen diperoleh 90,26 dengan presentase keberhasilan siswa sebesar 90% sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 13,55 dengan presentase keberhasilan siswa sebesar 13%.

8. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Evi wulandari dengan judul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Dengan Model Jigsaw II Untuk Materi Sistem Imun Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Pemahaman Konsep Siswa”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). latar belakang dilaksanakannya penelitian ini karena ditemukan dalam proses pembelajaran masih teacher-centered sehingga siswa belum dapat memberdayakan sikap kerjasama dan pemahaman konsep yang baik. Selain itu, lembar kegiatan siswa (LKS) yang digunakan merupakan LKS dari penerbit yang belum mengacu pada Kurikulum 2013. LKS hanya berisi pertanyaan pilihan ganda sehingga tidak dapat menghasilkan proses belajar yang dapat mengaktifkan siswa. Pengembangan LKS merujuk pada model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Tahap analisis meliputi analisis

kurikulum, karakter siswa, materi dan tujuan pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan materi dan rancangan awal produk. Tahap development meliputi penyusunan silabus, RPP, LKS serta validasi perangkat. Tahap implementation merupakan tahap penerapan LKS untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan LKS, sedangkan tahap evaluation merupakan tahap evaluasi pengembangan yang dilaksanakan dalam bentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hasil validasi LKS oleh ahli perangkat pembelajaran dan praktisi lapangan menunjukkan persentase rata-rata 92,7% dan validator ahli materi dengan persentase 85,83%, keduanya memiliki kriteria valid. Kepraktisan LKS memperoleh persentase 83,2% dengan kriteria praktis. KBK mencapai persentase 89%, pemahaman konsep siswa meningkat dengan gain score 0,5 dan sikap kerjasama siswa meningkat dengan gain score 0,4. Ketuntasan klasikal, peningkatan pemahaman konsep dan kerjasama menunjukkan bahwa LKS efektif dalam meningkatkan Kerjasama dan pemahaman konsep siswa.

9. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Is Dwi Rahayu dengan judul “Upaya Meningkatkan Kerja Kelompok Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Boto Kecamatan wonosari Kabupaten Klaten”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan prosedur kerja yang dilaksanakan dalam 2 siklus dimana tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Siklus dihentikan jika konsentrasi hasil belajar telah mencapai 75% dari jumlah subyek penelitian. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan test. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis diskriptif kualitatif yang meliputi reduksi, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah adanya

peningkatan sikap demokratis, kepedulian sosial dan keberanian bertanya. Nilai rata-rata kelas yang semula 58 pada pra tindakan menjadi 64.06 pada siklus I. Peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 70.66. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat meningkatkan kerjasama kelompok yang akhirnya berdampak meningkatnya hasil belajar IPS.

10. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Sarvia Trinati, Tri Jalmo, Berti Yolida dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Kerjasama dan Hasil Belajar”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan Sampel penelitian dipilih secara purposive sampling. Data kualitatif berupa rata-rata nilai kemampuan kerjasama siswa yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes, postes dan N-gain, kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji-t dan uji U. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata siswa memiliki kemampuan kerjasama dengan kriteria baik (75.00). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan rata-rata N-gain (60.43). Dengan demikian, model pembelajaran tipe Jigsaw berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji fakta-fakta pada sumber data yang dipilih oleh peneliti, hasil yang di dapat dari sumber data tersebut didukung oleh teori-teori yang berhubungan dengan variabel pada penelitian yang diambil oleh peneliti melalui beberapa buku referensi lain. Setelah peneliti mengkaji dan menghubungkan hasil penelitian terdahulu dengan teori yang berkaitan, didapatkan jawaban dari permasalahan yang diuraikan pada rumusan masalah. Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti lakukan

terhadap kesepuluh sumber korpus berupa jurnal penelitian dan skripsi terdahulu tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil Analisis kesepuluh sumber korpus menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, hasil belajar dan prestasi siswa juga meningkat dengan penggunaan model pembelajaran ini, serta dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pelajaran IPS di sekolah dasar.

REFERENSI

- Abdi Mirzaqon T dan Budi Purwoko, “*Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*”. Jurnal Bimbingan dan Konseling vol. 8 no.1 Universitas Negeri Surabaya, 2017.
- Agustina Maharani “Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Keterampilan Hubungan Interpersonal dan Kerjasama Kelompok Pada Siswa”, e-jurnal mitra Pendidikan, Volume 1, Nomor 7, 2017.
- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014).
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).
- Bungaran Antonius Simanjuntak dan Soedjito Sosrodihardjo, *Metode Penelitian Sosial (edisi revisi)*, (Jakarta: Yayasan Pustaka obor Indonesia, 2014).
- Eka Vasia Anggis, “Penerapan Model Kooperatif *Jigsaw* berbasis *Lesson Study* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif dan Hasil Belajar Kognitif”, Jurnal Pendidikan Biologi Volume 13, 2016.
- Evi wulandari “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Dengan Model *Jigsaw* II Untuk Materi Sistem Imun Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Pemahaman Konsep Siswa”, Jurnal Pendidikan Biologi, 2017.
- Febrianto Yopi Indrawan, Edi Irawan, Titah Sayekti, Izza Aliyatul Muna “Efektivitas Metode Belajar *Jigsaw* Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa”, Jurnal Tadris IPA Vol 1, No 3, 2021.
- Ika Ari Pratiwi “Pengembangan Model Kolaborasi *Jigsaw Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS”, Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol 1, No 2, 2015.
- Is Dwi Rahayu “Upaya Meningkatkan Kerja Kelompok Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw* Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Boto Kecamatan wonosari Kabupaten Klaten”, Jurnal PGSD, 2012.
- Isjoni. 2010. Cooperative Learning: Eektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008).
- Milya Sari, “*Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*” Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA, 6 (1) Universitas Negeri Imam Bonjol Padang, 2020.
- Nandya Puspitasari, “Peningkatan *Collaboration Skill* Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21 Melalui Pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Team Accelerated Instruction (TAI)* Mata Pelajaran IPA Di SDN Kotagede 1” Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 38 Tahun ke-7 2018
- Sarvia Triniati, Tri Jalmo, Berti Yolida “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Kerjasama dan Hasil Belajar” Jurnal Pendidikan Biologi, 2014.
- Suhardi “Peningkatan Partisipasi dan Kerjasama Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*”, Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Nomor 2, 2013.

Susriyati Mahanal, “*peran guru dalam melahirkan generasi emas dengan keterampilan abad 21*”, seminar nasional pendidikan HMPS pendidikan biologi, 2014.

Tiara Nadila Gusnanda “Penerapan Modul (Tema 7 Subtema 1) Berbasis Metode *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Kalikotes”, jurnal PGSD, 2021

Zaenul Slam, “Implementasi Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”, Jurnal Civic Hukum Volume 5, Nomor 2, 2020.