

18 Juni 2023 PENERAPAN MODEL JIGSAW BERBANTUAN MEDIA POWTOON DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO 1

by Tria Nadia Sujarwo Erik Aditia Ismaya, Diana Ermawati

Submission date: 12-Jul-2023 02:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 2129742280

File name: LAM_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA_KELAS_V_SDN_SIDOMULYO_1.pdf (90.19K)

Word count: 2052

Character count: 13117

**PENERAPAN MODEL JIGSAW BERBANTUAN MEDIA POWTOON DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO 1**

Tria Nadia Sujarwo¹, Erik Aditya Ismaya², Diana Ermawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

¹201933262@std.umk.ac.id, ²erik.aditia@umk.ac.id, ³diana.ermawati@umk.ac.id

ABSTRACT

Learning outcomes are the achievements obtained by students after carrying out learning activities, the learning outcomes will later be seen as an increase from the students themselves. To achieve good learning outcomes the teacher must use learning models and learning media to support the learning process. The jigsaw model itself is a group learning model that can activate students in the learning process and the use of powtoon media in the form of learning videos can increase student learning interest. From the results of observations, researchers found that students were less enthusiastic when participating in the learning process and decreased student learning outcomes. This study aims to improve student learning outcomes using the Jigsaw model assisted by Powtoon media. Classroom action research was carried out at SDN Sidomulyo 1 with 36 students as research subjects. The research lasted for two cycles, the independent variable was the jigsaw model and the dependent variable was learning outcomes. Student learning outcomes experienced an increase starting from cycle I obtaining a minimum completeness criterion of 69.44% and increasing to 78%.

Keywords: Learning outcomes, Jigsaw model, Powtoon Media

ABSTRAK

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, pada hasil belajar nantinya akan terlihat peningkatan dari siswa itu sendiri. Untuk mencapai hasil belajar yang baik guru harus menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Model jigsaw sendiri merupakan model pembelajaran berkelompok yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan media powtoon berupa video pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa siswa kurang antusias saat mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang menurun. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model Jigsaw berbantuan media Powtoon. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN Sidomulyo 1 dengan subjek penelitian 36 siswa. Penelitian berlangsung selama dua siklus, variabel bebas adalah model jigsaw dan variabel terikat adalah hasil belajar. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimulai dari siklus I memperoleh kriteria ketuntasan minimal sebesar 69,44% dan meningkat menjadi 78%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Jigsaw, Media Powtoon

A. Pendahuluan

Guru merupakan faktor penting dalam sebuah pendidikan formal

karena guru sering dijadikan panutan bagi siswa. Selain itu guru harus memikul tanggungjawab yang sangat besar terhadap pendidikan, baik mempunyai kemampuan mengelola pembelajaran, merumuskan tujuan intraksional, dan menggunakan model pembelajaran yang harus dikuasai guru.

Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti halnya yang diungkapkan (Hesting Ardiyanti, 2022) dengan menggunakan model pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar berkelompok, saling menyemangati, dan membantu anggota kelompok memahami atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut (Asmara, 2020) ² model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggungjawab atas ketuntasan bagian materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim,

ketrampilan belajar kooperatif dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Menurut (Riinawati, 2021) hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh seorang anak setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut (Aji Prasetyo, 2023) hasil belajar ditentukan oleh penilaian atau evaluasi, setiap anak memiliki hasil belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Hasil belajar nantinya dapat bernilai rendah, sedang ataupun tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, pada hasil belajar nantinya akan terlihat peningkatan dari siswa itu sendiri. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti di kelas V SDN Sidomulyo 1 ditemukan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah konvensional dan penugasan. Model pembelajaran yang monoton tidak melibatkan kontribusi dari siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan,

antusias terhadap pembelajaran menurun, terdapat siswa yang mengbrol dengan teman sebangku, siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, dan masih ada siswa yang belum dapat membaca. Hasil belajar siswa menurun dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester diperoleh rata-rata 69,73 dari jumlah siswa 36 dengan kriteria ketuntasan minimal 70, terdapat 44% siswa yang mencapai KKM, berarti hanya terdapat 16 siswa yang mencapai KKM dan 20 siswa yang belum tuntas.

Penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media Powtoon dapat membantu guru dalam proses pembelajaran berlangsung karena keunggulan model jigsaw adalah mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah terdapat kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi, penguasaan pemerataan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat, dan model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk aktif berpendapat.

Dari permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Jigsaw berbantuan media Powtoon. Penelitian ini bermanfaat bagi siswa

untuk melatih siswa dalam berfikir kritis dan bermanfaat bagi guru untuk memberikan wawasan mengenai model pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif maupun inovatif yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1 **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas. Dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Sidomulyo 1 yang berjumlah 36 siswa terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus, dengan mengikuti empat tahapan penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi (Arikunto, 2008).

Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Tujuan dokumentasi untuk mengumpulkan informasi berupa foto-foto selama penelitian berlangsung, sedangkan tes untuk mengukur kemampuan belajar siswa pada setiap siklus.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur ketuntasan individu dan ketuntasan

klasikal. Sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan analisis deskriptif yaitu reduksi data. Menjelaskan data dan menarik kesimpulan, jika ketuntasan klasikal mencapai 75% maka indikator keberhasilan tercapai. Sebaliknya jika kurang dari 75% dinyatakan belum tercapai. Kriteria ketuntasan individu minimal 70, kurang dari 70 berarti belum mencapai KKM. Menurut (Aguspriyadi, Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tie Jigsaw dalam Menumbuhkan Keterampilan Komunikasi Lisan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik, 2022) keefektifan belajar dapat dilihat dari setelah proses pembelajaran dengan memperoleh nilai yang signifikan dan memiliki kriteria ketuntasan minimal 75%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Prasiklus

Penelitian tindakan kelas diawali dengan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Sidomulyo 1, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat bahwa penggunaan model pembelajaran serta media yang digunakan guru kurang inovatif. Masih terdapat siswa yang merasa bosan

saat proses pembelajaran, siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, dan siswa yang mengobrol dengan teman sebangku.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang menurun dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester siswa kelas V yang memperoleh rata-rata 69,73% dari jumlah siswa 36 dengan kriteria ketuntasan minimal 70. Terdapat 44% siswa yang mencapai KKM berarti hanya 16 siswa yang tuntas dan 20 siswa yang tidak tuntas.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2023 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan rancangan pembelajaran mulai dari model pembelajaran Jigsaw, media Powtoon, materi, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan di kelas V dengan menggunakan model Jigsaw berbantuan media Powtoon. Dan tahap terakhir yaitu refleksi untuk melakukan perbaikan supaya dapat melanjutkan ke siklus II.

Pada akhir siklus I dilakukan tes evaluasi dengan soal sebanyak 10 soal isian singkat. Rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dilihat dari table berikut ini.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil tes evaluasi
Silkus I**

Komponen	Nilai
Skor Maksimal	90
Skor Minimal	53,33
Total	2586,34
Rata-rata	71,84
Siswa Tuntas	25
Siswa Tidak Tuntas	11
Presentase	69,44%

Berdasarkan table 1 hasil tes evaluasi presentase ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan. Maka ditindak lanjuti dengan diadakannya siklus II.

3. Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), penelitian dilakukan pada tanggal 18 Februari dan 19 february 2023, tahapan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada siklus II dilaksanakan tes evaluasi, hasil rekapitulasi tes evaluasi dapat dilihat dari table berikut ini.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil tes evaluasi
Silkus II**

Komponen	Nilai
Skor Maksimal	90
Skor Minimal	66,67
Total	2698
Rata-rata	74,94
Siswa Tuntas	27
Siswa Tidak Tuntas	9
Presentase	78%

Berdasarkan table 2 hasil tes evaluasi siklus II ketuntasan klasikal memperoleh 78% dengan siswa yang mencapai KKM sebanyak 27 siswa dan 9 siswa yang belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan model Jigsaw berbantuan media Powtoon dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut (Khansa Rofifah Salsabila, 2023) penggunaan model pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan perhatian siswa, minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Diki Heriwan, 2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan model pembelajaran ini mampu meningkatkan rasa percaya diri, tanggungjawab, dan siswa mampu mengatasi masalah pembelajaran yang ada di dalam kelompoknya. Menurut (Prihatmojo A. , 2020) keunggulan menggunakan model pembelajaran Jigsaw adalah mampu melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Selain dengan penggunaan model pembelajaran peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti powtoon, dalam penelitian (Hestining Ardiyanti, 2022) penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan media pembelajaran mampu mengatasi kejenuhan dan rasa bosan siswa selama proses pembelajaran. Menurut (Afifatul Aliyah S. E., 2022) media Powtoon mampu membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Menurut (Cahyo Tris Diantoro E. A., 2020) peningkatan hasil belajar diperoleh dengan adanya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang baik sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam. Sedangkan menurut (Aguspriyadi, 2022) keefektivan belajar dapat dilihat dari setelah proses pembelajaran dengan memperoleh nilai yang signifikan dan memiliki kriteria ketuntasan minimal 75%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada penelitian ini dinyatakan tuntas, karena hasil belajar telah mencapai

kriteria ketuntasan minimal dengan hasil 78%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Jigsaw berbantuan media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sidomulyo 1. Hasil belajar meningkat dari siklus I sampai siklus II dengan presentase ketuntasan sebesar 69,44% menjadi 78%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatul Aliyah, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal IDEAS*, 921-928.
- Aguspriyadi. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooerative Tipe Jigsaw dalam Menumbuhkan Keterampilan Komunikasi Lisan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Indonesian Journal Of Biology Education*, 27-34.
- Prasetyo, Aji, Rondli, W. S, & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education* , 333-340.

- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jl.Sarwo Raya No.18: PT Bumi Aksara. Jalan Hasan Kepalaratu, Nomor 1052, Sindangsari, Kotabumi: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Asmara, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *JOEAI (Journal Of Education and Intruction)*, 36-45.
- Riinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2305-2312.
- Diantoro, Cahyo Tris, Ismaya, E. A, & Widiyanto, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Quantum Teaching berbantuan Media Aplikasi EDMODO pada Siswa Sekolah Dasar. *WASIS Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2-6.
- Diki Hariwan, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 673-680.
- Ardiyanti, Hestining, Ismaya, E. A, & Setiawan, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Penerapan Model STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION). *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 30-33.
- Salsabila, Khansa Rofifah , Fajri. N, & Ermawati, D. (2023). Respon Siswa SD Terhadap Modul Digital Materi Teks Nonfiksi Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Educatio*, 372-378.
- Prihatmojo, A. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran WHO AM I*.
-

18 Juni 2023 PENERAPAN MODEL JIGSAW BERBANTUAN MEDIA POWTOON DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SIDOMULYO 1

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Pasundan University

Student Paper

8%

2

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

3%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography Off