JPDSH
Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora
Vol.3, No.1 Nopember 2023

ANALISIS MODEL KOOPERATIF JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Oleh
Rachmadania Safira Atmojo[1], Zara Rosita Herawati[2], Jembar Tahta Aunillah[3], Iis Yudiyani[4], Dwi Muhammad Yasin[5], Arita Marini[6]
[1,2,3,4,5,6]Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
Email: [1]rachmadania.atmojo81@gmail.com, [2]zaraherawati@gmail.com, [3]jembartahta2@gmail.com, [4]iisyudiyani592@gmail.com, [5]dwimyasin@gmail.com, [6]aritamarini@unj.ac.id

Article History:
Received: 23-10-2023
Revised: 16-11-2023
Accepted: 25-11-2023

Keywords:
Model *Jigsaw; Hasil Belajar; Pelajaran IPS*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPS, untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Penelitian ini didesain dengan metode berupa Penelitian Kuantitatif. Hasil yang didapat dari keberhasilan penelitian tersebut meliputi belajar IPS siswa sudah tercapai. Penelitian ini juga dilaksanakan dalam 2 siklus, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuannya adalah untuk memperoleh kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini diatur dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1. Proses pembelajaran yang efektif dan tepat memiliki dampak besar pada kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan kreatif dan inovatif dalam membagikan pengetahuan. Melalui pendekatan kreatif dan inovatif, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan strategi, metode, pendekatan, dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Menurut Isjoni (2009:77 adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dalam model belajar ini terdapat tahap tahap dalam penyelenggaraannya. Tahap pertama siswa

dikelompokan dalam bentuk kelompok kecil. Pembentukan kelompok kelompok siswa tersebut dapat dilakukan guru berdasarkan pertimbangan tertentu.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah pendekatan yang efektif untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil di mana mereka bekerja sama untuk memeriksa dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Ini adalah cara yang baik untuk mempromosikan kerjasama dan pembelajaran aktif di kelas. Metode *Cooperative Learning* memiliki berbagai tipe, salah satunya adalah metode Jigsaw. Pembelajaran Jigsaw mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam model ini, siswa memiliki banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif dengan mengemukakan pendapat, memproses informasi, dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan dan pemahaman materi yang dipelajari, serta dapat berbagi informasi dengan kelompok lain. Menurut Isjoni (2010), *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran berfokus pada siswa (*student-oriented*). Hal ini terutama membantu mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengaktifkan siswa, seperti siswa yang sulit bekerja sama, agresif, atau kurang peduli terhadap orang lain. Model kooperatif *Jigsaw* ini memungkinkan siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memperbaiki interaksi sosial mereka.

Penerapan model pembelajaran *Jigsaw* telah terbukti memberikan dampak positif, terutama dalam hasil belajar IPS siswa di tingkat sekolah dasar. Beberapa penelitian telah menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

LANDASAN TEORI

A. Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model kooperatif tipe *Jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas John Hopkins (Arends, 1997). Tipe mengajar Jigsaw dikembangkan, sebagai metode cooperative learning. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multi fungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok. Lie (2004:41) menyatakan Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Kunci keberhasilan Jigsaw adalah saling ketergantungan, yaitu setiap siswa bergantung kepada anggota timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian (Lubis, 2016).

B. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya. Kunci tipe

Jigsaw ini adalah interdependensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Menurut Arends (1997), terdapat 5 fase dalam pelaksanaan kelas Jigsaw, yaitu:

1. Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa. Pada fase ini, guru memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa.
2. Fase 2 : Menyajikan informasi. Pada fase ini, guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau dengan bahan bacaan.
3. Fase 3 : Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar. Pada fase ini, guru membagi siswa kedalam kelompok Jigsaw dengan jumlah 5-6 orang. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan komunikasi secara efisien, menentukan kelompok asal dan membentuk kelompok ahli.
4. Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Pada fase ini, guru membimbing kelompok ahli dan memberi tanggung jawab mengajarkannya kepada kelompok asal.
5. Fase 5 : Mengevaluasi. Pada fase ini, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari.
6. Fase 6 : Memberikan penghargaan. Pada fase ini, guru memberi pujian kepada kelompok yang terbaik dan memberi arahan kepada kelompok yang lain, mencari cara untuk menghargai baik ujian maupun hasil individu/ kelompok.

C. Hasil Belajar Siswa

Menurut Omcar Hamalik dalam bukunya yang berjudul '*Proses Belajar Mengajar*', dijelaskan bahwa hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.1 Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

D. Pembelajaran IPS

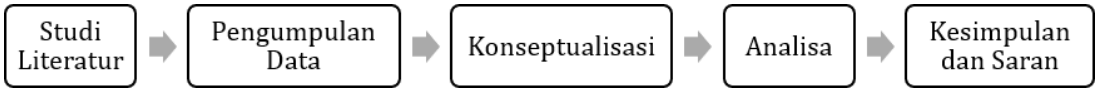
Mata pelajaran IPS merupakan ilmu yang membahas antara manusia dan lingkungannya. Dimana lingkungan tersebut tempat anak didik tumbuh Dan berkembang di berbagai kegiatan masyarakat, dan dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang terjadi didalam masyarakat tersebut. Dengan adanya pembelajaran IPS di SD diharapkan siswa mampu mengatasi apa yang terjadi di lingkungan mereka. Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan terjalin suatu

disiplin ilmu. Oleh, karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional (Parni, 2020).

Menurut Sapriya (2009), tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut: a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Studi kepustakaan dilakukan dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan / pondasi untuk memperoleh dan membangun membangun pengetahuan baru, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi. Dokumen tertulis yang digunakan berupa artikel, jurnal elektronik, dan skripsi. Artikel jurnal dan skripsi yang diambil juga harus memenuhi kriteria penelitian yaitu pembahasan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, hasil belajar yang relevan dengan pembelajaran IPS, dan adanya data sebelum menggunakan model pembelajaran Jigsaw dan setelah menggunakan model pembelajaran Jigsaw.



Gambar 1. Diagram alur studi literatur dalam penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data yang dikumpulkan pada penelitian dengan metode studi Pustaka ditemukan pada beberapa artikel yang dihimpun menunjukkan beberapa temuan data menunjukkan perubahan yang sangat signifikan pada saat eksperimen dilakukan. Artikel pertama yakni artikel yang berjudul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS" oleh Ni Putu Suryanita SP dan Ni Nyoman Kusmariyatni dari PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha pada hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 4 Kampung Baru. Penelitian yang dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Pada penelitian yang dilakukan terdapat 2 siklus.

Tabel. 1 Kategori Penggolongan Data Hasil Belajar

Rentangan Skor (%)	Kategori Aktivitas Belajar	Hasil Belajar
85 ≤ M ≤ 100	sangat aktif	sangat baik
70 ≤ M ≤ 85	aktif	baik
50 ≤ M ≤ 70	cukup aktif	cukup
30 ≤ M ≤ 50	kurang aktif sangat	kurang baik
0 ≤ M ≤ 30	kurang aktif	sangat kurang baik

Peningkatan hasil belajar ditentukan dengan membandingkan skor yang diperoleh pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan tersebut dihitung dengan rumus gains skor ternormalisasi sebagai berikut.

$$Gn = \frac{Spost - Spre}{Smax - Spre}$$

keterangan :
Gn = Gains skor
Spost = Skor akhir
Spre = Skor awal
Smax = Skor maksimal ideal

Untuk menentukan keberhasilan tindakan meningkatkan hasil belajar IPS digunakan kriteria pada tabel 4 berikut.

Tabel. 2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS

Kriteria Peningkatan Ganis Skor	Predikat
Gn ≥ 0,7	Tinggi
0,3 ≤ Gn < 0,7	Sedang
Gn < 0,3	Rendah

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 4 Kampung Baru. Keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa ke arah yang lebih baik. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Persentase rata-rata hasil belajar IPS siswa minimal berada pada rentang 80 ≤ M < 90 dengan kriteria tinggi.
b. Kualitas peningkatan hasil belajar IPS siswa berada pada rentangan 0,3 ≤ Gn < 0,7, yakni mencapai predikat minimal sedang.
c. Ketuntasan klasikal siswa minimal 70%, artinya minimal 70% siswa memeroleh nilai di minimal 80.

Deskripsi data hasil belajar IPS siswa siklus I dan Siklus II memaparkan mengenai jumlah siswa, mean, skor terendah, skor tertinggi, jumlah siswa yang tuntas, jumlah siswa yang tidak tuntas, dan ketuntasan klasikal. Hasil perhitungan disajikan pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel. 3 Data Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus I

No	Kriteria Peningkatan Ganis Skor	Predikat
1	Jumlah Siswa	26
2	Mean	80,77
3	Skor Terendah	65
4	Skor Tertinggi	100
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	11
6	Jumlah Siswa Tuntas	15
7	Ketuntasan Klasikal	58%

Berdasarkan tabel 3, jumlah siswa adalah 26 orang dan seluruhnya mengikuti tes. Jumlah nilai yang diperoleh dari keseluruhan siswa adalah 2100 sehingga rata-rata nilai siswa adalah 80.77 memiliki kriteria tinggi. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 100. Siswa yang tuntas 15 siswa dan yang tidak tuntas ada 11 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 58%. Peningkatan Prasiklus ke Siklus I

$$Gn = \frac{Spost - Spre}{Smax - Spre}$$

$$Gn = \frac{58 - 50}{100 - 50}$$

$$Gn = 0,16$$

Hasil yang diperoleh tersebut belum mencapai indikator keberhasilan untuk hasil belajar kognitif siswa yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu mencapai predikat minimal sedang dengan kriteria 0,30-0,69. Peningkatan masih dalam kategori rendah yaitu 0,16 (predikat rendah) sehingga masih perlu adanya peningkatan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Tabel. 4 Data Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus II

No	Kriteria Peningkatan Ganis Skor	Predikat
1	Jumlah Siswa	26
2	Mean	86,37
3	Skor Terendah	66
4	Skor Tertinggi	100
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	19
6	Jumlah Siswa Tuntas	7
7	Ketuntasan Klasikal	73%

Berdasarkan tabel 4.3, jumlah siswa adalah 26 orang dan seluruhnya mengikuti tes. Jumlah nilai yang diperoleh dari keseluruhan siswa adalah 2246 sehingga rata-rata nilai siswa adalah 86,37 memiliki kriteria tinggi. Nilai terendah yang diperoleh siswa

adalah 66 dan nilai tertinggi adalah 100. Siswa yang tuntas 19 siswa dan yang tidak tuntas ada 7 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 73%
Peningkatan Pra Siklus ke Siklus II

$$Gn = \left[\frac{Spost - Spre}{Smax - Spre}\right]$$
$$Gn = \left[\frac{73 - 50}{100 - 50}\right]$$
$$Gn = 0,46$$

Hasil yang diperoleh pada siklus II tersebut telah mencapai indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu peningkatan mencapai predikat minimal sedang dengan kriteria 0,30-0,69. Peningkatan dalam kategori sedang yaitu 0,46. Penelitian yang sudah dilakukan pada siklus II mengenai hasil belajar IPS siswa telah mengalami peningkatan serta telah berlangsung dengan baik. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan sangat baik.

Berdasarkan penjabaran di atas, indikator keberhasilan penelitian yang meliputi hasil belajar IPS siswa telah tercapai. Sehingga penelitian ini dikatakan berhasil dan penelitiaan ini hanya dilaksanakan dalam 2 siklus.

Penelitian Tidakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Dalam penelitian ini digunakan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan memuat empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan,tahap observasi dan evaluasi yang dilanjutkan dengan tahap refleksi.

PEMBAHASAN

1.1 *Model Koorperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran IPS*

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi pelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.Kunci tipe Jigsaw siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran IPS di desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Selanjutnya di akhir pembelajaran, siswa diberi soal secara individu yang mencakup semua materi yang telah dibahas. Kunci model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pembelajaran IPS adalah interpedensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar siswa dapat mengerjakan soal dengan baik.

1.2 *Efektivitas Model Koorperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran IP*

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, untuk meningkatkan

hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, dapat dibantu dengan menggunakan berbagai macam media, salah satunya adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan jenis media audio visual yang menyajikan pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan suara.

Mahadewi, dkk (2006:4) menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat diartikan sebagai "media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual". Dengan menggunakan media video pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Selain itu, media video pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, karena media video dapat menampilkan masa lalu dan masa sekarang, pesan yang berukuran besar atau kecil, memiliki kecepatan tinggi atau rendah, dan berwarna atau tidak berwarna. Dengan mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media video pembelajaran pada muatan pelajaran IPS, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 *Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Model Koorperatif Tipe Jigsaw*

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS dengan model kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai topik sosial dan sejarah. Model Jigsaw adalah pendekatan kolaboratif di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan berbagi informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Saat pembagian tugas, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, di mana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memahami bagian tertentu dari materi pembelajaran. Ini memotivasi mereka untuk memahami topik dengan lebih baik, karena mereka akan mengajar teman-teman mereka. Dengan begitu maka akan terbentuk suatu kolaborasi dan diskusi, dimana siswa bekerja sama dengan anggota kelompok mereka untuk memahami topik masing-masing. Mereka akan saling berbagi informasi dan membantu satu sama lain memahami aspek-aspek yang berbeda dari topik IPS. Setelah individu dalam kelompok telah memahami bagian mereka, mereka akan kembali ke kelompok mereka yang sebenarnya dan memfasilitasi diskusi. Ini memungkinkan semua siswa mendengarkan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok mereka.

Dalam hal evaluasi, guru dapat memberikan pertanyaan atau tugas yang menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari melalui model Jigsaw. Ini akan mendorong siswa untuk benar-benar memahami topik tersebut. Dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw, keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan karena mereka menjadi lebih aktif dalam memahami dan mengajarkan materi kepada teman-teman mereka. Ini juga mempromosikan kerja sama dan komunikasi antar siswa, keterampilan yang sangat penting dalam konteks pembelajaran IPS.

1.4 *Peran Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Model Koorperatif Tipe Jigsaw*

Peran guru dalam pembelajaran IPS dengan model kooperatif tipe Jigsaw sangat penting. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam memandu siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu merancang pembelajaran dengan teliti. Guru harus memilih materi pelajaran IPS yang sesuai dengan model Jigsaw dan membaginya menjadi bagian-

bagian yang dapat dipecah oleh kelompok. Dalam hal membimbing kelompok-kelompok siswa, guru harus memastikan bahwa setiap kelompok mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagian materi yang mereka pelajari. Agar diskusi kelompok dapat berjalan, guru perlu mendorong setiap anggota kelompok siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertanya, dan berbagi pengetahuan mereka.

Pemberian arahan yang jelas kepada siswa juga harus dilakukan oleh guru, agar pelaksanaan model kooperatif tipe Jigsaw dapat berjalan sesuai dengan tahapannya. Selain itu dengan menjelaskan peran masing-masing siswa dalam kelompok, tugas mereka, dan bagaimana kelompok-kelompok akan berbagi pengetahuan mereka juga dapat memotivasi siswa aktif dalam diskusi kelompok. Selama proses pembelajaran, dukungan dari guru sangat dibutuhkan oleh siswa. Guruharus bersedia menjawab pertanyaan, memberikan klarifikasi jika diperlukan, dan memberikan bimbingan jika siswa mengalami kesulitan.

Sebagai evaluator, guru bertanggung jawab untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan penilaian formatif, seperti ujian kecil atau tugas, untuk mengukur pemahaman siswa sepanjang proses pembelajaran. Dan menuju akhir pembelajaran, guru harus memastikan bahwa proses pembelajaran sudah berlangsung dengan efektif dan bahwa semua siswa mendapatkan pemahaman lengkap tentang seluruh materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Maka dari itu, peran guru dalam model Jigsaw adalah sebagai pemimpin yang mendukung, fasilitator, dan penilai. Dengan melaksanakan peran ini dengan baik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan bermakna, yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

1.5 *Kendala dan Tantangan Penerapan Model Koorperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran IPS*

Dalam setiap penerapan model pembelajaran pasti ada kendala dan tantangan yang dihadapi oleh guru maupun siswa. Tantangan yang paling mendasar adalah bagaimana guru dapat mempersiapkan siswa untuk belajar menggunakan model Jigsaw ini, karena pasti akan ada ada siswa yang sulit berkolaborasi atau kurang aktif dalam kelompok. Disamping itu, perencanaan pembelajaran Jigsaw juga perlu disiapkan dengan matang. Hal ini perlu diperhatikan mengingat penyediaan materi ini bisa menjadi tantangan jika materi pelajaran terlalu kompleks dan memerlukan materi yang bisa dibagi menjadi bagian-bagian yang berbeda untuk setiap kelompok. Dengan banyaknya materi yang harus dipersiapkan, tidak jarang model Jigsaw memerlukan lebih banyak waktu daripada metode pembelajaran tradisional, karena melibatkan beberapa langkah, seperti memecah materi, kerja kelompok, dan penyatuan informasi. Waktu yang terbatas bisa menjadi kendala.

Model Jigsaw mengharuskan evaluasi kinerja individu, yang bisa menjadi sulit jika semua anggota kelompok berkontribusi secara merata. Mengukur kontribusi setiap siswa bisa menjadi tantangan. Dengan mengelola beberapa kelompok dalam kelas memerlukan keterampilan manajemen yang baik dari guru. Tantangannya adalah memastikan semua kelompok bekerja efisien. Maka dari itu memotivasi siswa untuk aktif dan berkontribusi dalam pembelajaran kelompok. merupakan tantangan terberat yang harus dilakukan guru ketika menerapkan model pembelajaran koorperatif tipe Jigsaw ini, karena guru perlu menciptakan lingkungan yang mendukung kerja sama dan motivasi dengan menganalisis setiap karakter dan kinerja siswanya masing-masing..

KESIMPULAN

Model Jigsaw adalah pendekatan pembelajaran yang bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, mengajar, dan belajar secara aktif, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar mereka. Model Jigsaw mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Hal ini meningkatkan kerjasama dan interaksi antar siswa. Siswa aktif terlibat dalam pembelajaran, baik sebagai pemberi informasi maupun sebagai penerima. Melalui penerapan model ini, siswa cenderung mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran karena mereka harus mengajarkannya kepada orang lain. Siswa jadi lebih termotivasi dalam model Jigsaw karena mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk mengajarkan materi kepada teman-teman mereka.

Model Jigsaw secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Mereka cenderung mencapai skor yang lebih tinggi dalam ujian dan tugas terkait IPS. Model ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, mendengarkan, dan bekerja sama dengan orang lain. Pembelajaran dalam model Jigsaw cenderung lebih aktif, dengan siswa terlibat dalam diskusi, presentasi, dan kolaborasi. Siswa belajar untuk memecahkan masalah dan menganalisis informasi dengan lebih baik karena mereka harus menguasai materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Akhiruddin. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah.” *Education, Language, and Culture (EDULEC)*, vol. 2, 2022, pp. 24-38.

[2] Lubis, Nur Ainun. “Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.” vol. 1, 2016, pp. 96-102. *Jurnal As-Salam*.

[3] Parni. “PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR.” vol. 3, 2020, pp. 96-105. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*.

[4] Suryanita, Ni Putu. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS.” vol. 2, 2019, pp. 258-269. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*.

[5] WIdyaningrum, Marsita Dewi. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR.” vol. 02, 2019, pp. 57-60. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*.