

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR, MOTIVASI BELAJAR DAN KREATIVITAS
SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD NEGERI
PRAJURITAN KUTOARJO PURWOREJO TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Priastuti¹⁾, Sunarti²⁾

¹⁾Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta
email: priastutikta@gmail.com

²⁾Kaprodi Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta

Abstract

This study aims to determine whether the use of cooperative learning model jigsaw IPS can improve learning outcomes, motivation to learn, and creativity of students in the fifth grade students of SD Negeri Prajurit, District Kutoarjo, Purworejo in academic year 2015/2016.

This study uses a Classroom Action Research) by following the procedure that was developed by Stephen Kemmis and Robin Mc. Taggart. This study was conducted in two cycles, each cycle includes planning activities (planning), action, observations, and reflection. Subjects in this study were students of class V Elementary School Prajurit, District Kutoarjo, Purworejo academic year 2015/2016 totaling 32 students. Data collection techniques used are tests, questionnaires, observation and documentation. While the instrument used is the test. Data were analyzed using descriptive percentages.

The results showed that the use of cooperative learning model jigsaw in social studies learning, to improve learning outcomes, motivation to learn, and creativity Elementary School fifth grade students Prajurit, District Kutoarjo, Purworejo academic year 2015/2016. It is shown by an increase in the average value of student learning outcomes, ie from pre-cycle is 63.13 with the percentage of 46.88% completeness including low criteria. After the first cycle of action IPS student learning outcomes increased to 70.93 with the percentage of completeness was 62.5% including the criteria. Then after the second cycle of increased student learning outcomes IPS again with a 80.17 percentage reached 86.20% completeness including very high criteria. Student motivation on pre cycles that fall into the category of a minimum height of only 25% of students, the first cycle of students learning motivation in the category of a high minimum of 56,3 %, and the second cycle students learning motivation in the category of a high minimum of 87, 5% of students. The level of creativity of the students at the pre-cycle the number of students who fall into the category of creative only 9,37%, in the first cycle the number of students who fall into the category of creative amounted to 50%, and the second cycle the number of students who fall into the category of creative amounted to 81,25%.

Keywords: jigsaw, motivation, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Masyarakat dan bangsa Indonesia perlu dipersiapkan untuk menghadapi tuntutan-tuntutan global. Perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat pesat menyebabkan permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan juga semakin kompleks. Menurut Driyakarya (Dwi Siswoyo dkk, 2007:19) menjelaskan bahwa pendidikan pemanusiaan manusia muda. Rendahnya mutu pendidikan menjadi masalah utama yang harus dihadapi bangsa Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan, terutama pengembangan pembelajaran yang digunakan di lembaga-lembaga sekolah. Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai suatu usaha yang dilakukan

secara sadar dengan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Sugihartono, dkk,2007:5)

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai terbuka, dan demokratis (Nurhadi, dkk, 2004:1). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti (Arief S. Sadiman, dkk, 2011:2). Pembelajaran merupakan salah satu komponen pokok dalam pendidikan. Melalui pembelajaran siswa dapat memahami lingkungan sekitar. Siswa mampu melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu

yang merupakan cerminan dari belajarnya. Hal tersebut tidak dapat lepas dari faktor guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting untuk terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ke tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas V SD Negeri Prajurit, mata pelajaran IPS adalah perpaduan dari berbagai ilmu sosial (sejarah, geografi, ekonomi, dan sosial budaya) yang harus dipelajari siswa berdasarkan kurikulum. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Prajurit menunjukkan guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat, terbukti guru masih banyak menggunakan model pembelajaran satu arah (siswa hanya mendengarkan), sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah.

2. KAJIAN TEORI

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*” Sapriya (2009:19). *Social studies topic sometimes emphasize a single field (Ralph C.Preston, 1958:4) yang artinya pembelajaran sosial terkadang menekankan pada satu bidang.* Tujuan pembelajaran Pengetahuan Sosial yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Sapriya:2009:194). Fungsi pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah untuk menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengembangkan daya kreatif dan inovatif siswa serta memberi bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 1995:2). Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Oemar Hamalik, 2013:36). Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian hasil belajar oleh suatu

satuan pendidikan dilakukan pada akhir program pendidikan (Mulyasa, 2009:207). Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

Menurut Sumiati dan Asra (2012:59) menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri untuk bertingkah laku. Dorongan itu pada umumnya diarahkan untuk mencapai sesuatu atau tujuan tertentu. Lukmanul Hakim (2012:35) menjelaskan bahwa motivasi adalah sesuatu yang mendorong individu untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku. Seseorang akan melakukan suatu perbuatan betapa pun beratnya jika ia mempunyai motivasi yang tinggi. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan tersebut di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah salah satu kunci utama untuk memperlancar dan menggairahkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Menurut Sugihartono, dkk (2007:20) motivasi tinggi dapat menggiatkan aktivitas siswa.

Students motivations refers to an inner drive that focuses student behaviour on a particular goal oar task and causes the student to be persistent in trying to achieve the goal or complete the task succesfully. When student are motivated to learn, they usually pay attention to the lesson, become actively involved in the learning and direct their energies to the learning task (James Levin, 1996:98). Artinya: Motivasi siswa mengacu pada batin yang berfokus perilaku siswa pada tugas dayung tujuan tertentu dan menyebabkan siswa menjadi gigih dalam berusaha untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas berhasil. Ketika siswa termotivasi untuk belajar, mereka biasanya memperhatikan pelajaran, menjadi aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengarahkan energi mereka untuk tugas belajar.

Kreativitas merupakan suatu kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan. Rhodes (dalam Utami Munandar, 2009: 20) menyatakan bahwa kreativitas dapat didefinisikan ke dalam empat dimensi sebagai *the Four P's of Creativity*, yaitu pribadi

(*person*,)proses (*procces*), pendorong (*press*), dan produk (*product*). Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan masalah baik yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni-seni lainnya, yang mengandung suatu hasil pendekatan yang baru bagi yang bersangkutan, meskipun untuk orang lain merupakan hal yang tidak begitu asing lagi.

Model ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas USA. Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang fleksibel. Menurut Agus Suprijono (2009:89) pembelajaran *jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif dimana guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok lebih kecil. Jumlah kelompok tergantung pada konsep yang terdapat pada topik yang dipelajari. Jika satu kelas ada 40 siswa, maka setiap kelompok beranggotakan 10 orang. Keempat kelompok itu disebut kelompok asal, setelah kelompoka asal terbentuk guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok. Berikutnya membentuk kelompok ahli, berikan kesempatan untuk berdiskusi setelah itu kembali pada kelompok asal dan menjelaskan hasil diskusi kepada kelompok masing-masing. Dalam model kooperatif jigsaw siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan mengolah informasi yang didapat serta dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok dan ketuntasan materi yang ditugaskan pada dirinya dan menyampaikannya pada anggota lain. Kelompok asal merupakan kelompok yang terdiri atas beberapa siswa yang mendapatkan materi berbeda. Siswa dari setiap kelompok asal yang mendapatkan materi yang sama bergabung menjadi kelompok ahli. Kelompok ahli merupakan kelompok siswa yang membahas materi yang sama.

Made Wina (2012:194) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai berikut :

- a. Pembentukan kelompok asal;
- b. Pembelajaran pada kelompok asal;
- c. Pembentukan kelompok ahli;
- d. Diskusi kelompok ahli;
- e. Diskusi kelompok asal;
- f. Diskusi kelas;
- g. Pemberian kuis;
- h. Pemberian penghargaan kelompok.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010:52). Berdasarkan pendekatannya secara garis besar dibedakan dua macam penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010:12) Penelitian kuantitatif melibatkan diri pada perhitungan angka atau kuantitas, sedangkan penelitian kualitatif diartikan sebagai penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. (Lexy J. Moeleong, 2012:3). Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini disusun untuk memecahkan suatu masalah, diujikan dalam situasi sebenarnya serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Mohammad Asrori, 2012:5).

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan tindakan pada siswa kelas V SD Negeri Prajurit sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memecahkan masalah Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan strategi spiral atau siklus menurut Kemmis dan Mc Taggart, karena dengan jenis penelitian ini apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sehingga dapat dilaksanakan secara optimal. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, observasi, dan dokumentasi.

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi , soal tes (kognitif), dan angket motivasi siswa. Hasil angket motivasi belajar siswa dikelompokkan, diorganisir, dideskripsikan dan ditarik kesimpulan. Hasil tes belajar siswa akhir siklus dihitung nilai rata-ratanya Data dari hasil observasi dianalisis dengan menghitung skor yang ada pada skala penilaian dengan menggunakan metode persentase

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada siswa kelas V mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus adalah 63,13 dengan persentase ketuntasan 46,88% termasuk kriteria rendah. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar IPS siswa meningkat menjadi 70,93 dengan persentase ketuntasan 62,5% termasuk kriteria sedang. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus II hasil belajar IPS siswa meningkat lagi 80,17 dengan persentase ketuntasan mencapai 86,20% termasuk kriteria sangat tinggi.
- b. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V. Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus yang masuk dalam kategori minimal tinggi hanya sebesar 25% siswa, pada siklus I siswa yang motivasi belajarnya dalam kategori minimal tinggi sebesar 56,3%, dan pada siklus II siswa yang motivasi belajarnya dalam kategori minimal tinggi sebesar 87,5% siswa.
- c. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V. Kreativitas siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus jumlah siswa yang masuk dalam kategori kreatif hanya sebesar 9,37%, pada siklus I jumlah siswa yang masuk dalam kategori kreatif sebesar 50%, dan pada siklus II jumlah siswa yang masuk dalam kategori minimal kreatif sebesar 81,25%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo terlihat bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sebelum diadakan tindakan skor rata-rata 63,12 dengan skor tertinggi 90, skor

terendah 40 dan setelah diadakan tindakan penelitian pada siklus I skor rata-rata menjadi 70,69 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50. Hasil siklus I dengan tingkat keberhasilan 62,50% dari jumlah siswa sebanyak 32 siswa, menunjukkan pada siklus I ini hasil belajar IPS sudah meningkat, masih ada siswa yang belum tuntas dengan persentase 37,50%. Persentase ketuntasan belajar ini belum memenuhi ketuntasan akhir penelitian sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II

Pada siklus II perbaikan hasil belajar IPS difokuskan pada kekurangan di siklus I. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih beraktifitas positif. Pada penelitian siklus I ketuntasan hasil belajar IPS sebesar 67,50%, skor rata-rata 70,93 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50. Pada siklus II ketuntasan belajar IPS meningkat menjadi 87,50%, siswa yang belum tuntas berkurang hanya menjadi 12,50% dan skor rata-rata meningkat menjadi 78,13 dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 50. Hasil siklus II dengan tingkat keberhasilan 87,50% dari jumlah seluruh siswa 32 siswa, menunjukkan pada siklus II ini hasil belajar IPS sudah meningkat, masih ada siswa yang belum tuntas dengan persentase 12,50%. Persentase ini sudah memenuhi target indikator keberhasilan siklus II yaitu lebih dari 75% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal ≥ 65 . Motivasi siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, karena pada siklus II sebanyak 87,5% dari jumlah siswa sudah memiliki motivasi belajar dalam kategori tinggi. Selain hasil belajar siswa peningkatan juga terjadi pada motivasi belajar siswa dan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan motivasi siswa dan kreativitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I motivasi siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi berjumlah 56,3% sedangkan pada siklus II motivasi siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat menjadi 87,5%. Kemudian untuk kreativitas siswa pada siklus I jumlah siswa dalam kategori kreatif dan sangat kreatif berjumlah 50% sedangkan pada siklus II kreativitas siswa dalam kategori kreatif dan sangat kreatif meningkat menjadi 81,25%. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo,

Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2015/2016.

5. KESIMPULAN

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, dan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada siswa kelas V mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus adalah 63,13 dengan persentase ketuntasan 46,88% termasuk kriteria rendah. Setelah dilakukan tindakan siklus I hasil belajar IPS siswa meningkat menjadi 70,93 dengan persentase ketuntasan 62,5% termasuk kriteria sedang. Kemudian setelah dilakukan tindakan siklus II hasil belajar IPS siswa meningkat lagi 80,17 dengan persentase ketuntasan mencapai 86,20% termasuk kriteria sangat tinggi.
- b. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V. Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus yang masuk dalam kategori minimal tinggi hanya sebesar 25% siswa, pada siklus I siswa yang motivasi belajarnya dalam kategori minimal tinggi sebesar 56,3%, dan pada siklus II siswa yang motivasi belajarnya dalam kategori minimal tinggi sebesar 87,5% siswa.
- c. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V. Kreativitas siswa kelas V SD Negeri Prajurit, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo pada pra siklus jumlah siswa yang masuk dalam kategori kreatif hanya sebesar 9,37%, pada siklus I jumlah siswa yang masuk dalam kategori kreatif sebesar 50%, dan pada siklus II jumlah siswa yang masuk dalam kategori minimal kreatif sebesar 81,25%.

6. REFERENSI

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dwi Siswoyo, dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Lexy J. Moeloeng. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda
- Lukmanul Hakim. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Made Wena. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mohammad Asrori. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Nurhadi, dkk. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press
- Oemar Hamalik. (2013) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ralph. Cpreston. (1958). *Teaching Social Studies in the Elementary School*. United States of America: Holt, Rinehart and Winston
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakaya
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sumiatri dan Asra. (2012). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima