

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV  
SD NEGERI SINDANGSARI 03 PADA MATA PELAJARAN IPS  
MATERI KENAMPAKAN ALAM DI INDONESIA MENGGUNAKAN  
METODE *COOPERATIVE LEARNING* TEKNIK *JIGSAW***

**SURYATI**

SD Negeri Sindangsari 03

**ABSTRAK**

Perbaikan pembelajaran ini dilakukan di kelas IV tentang kenampakan alam di Indonesia. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam materi kenampakan alam di Indonesia, yaitu tingkat ketuntasan 33,33%. Perbaikan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS tentang kenampakan alam di Indonesia dapat ditingkatkan melalui metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw di SDN Sindangsari 03. metode Jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Hasil yang diperoleh dari pra siklus nilai rata-rata siswa 52,33 menjadi 66,66 pada siklus I dan menjadi 81,66 pada siklus II. Berdasarkan ketuntasan KKM, pada pra siklus dari 30 siswa sebanyak 10 siswa (33,33%) yang mendapat nilai di atas KKM. Pada siklus I siswa yang mencapai KKM 16 siswa (53,33%), pada siklus II siswa yang mencapai KKM 27 siswa (90,00%). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS tentang kenampakan alam di Indonesia di SDN Sindangsari 03.

**Kata Kunci:** *IPS, Cooperative Learning Teknik Jigsaw, Siswa Kelas IV*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang dimulai dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh. Melalui IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dilihat dari hasil belajar siswa SDN Sindangsari 03 dalam pelajaran IPS sangat berbeda jauh dibandingkan pelajaran lainnya. Pada mata pelajaran IPS dibandingkan pelajaran lain masih rendah. Terbukti berdasarkan hasil tes belajar siswa Pra Siklus untuk pelajaran IPS siswa Kelas IV SDN Sindangsari 03, didefinisikan masih banyak siswa belum tuntas dalam KD

tersebut, ini terlihat dari 32 siswa anak kelas IV hanya 12 siswa yang mendapat diatas KKM atau tuntas, sedangkan 20 siswa belum tuntas. Tingkat ketuntasan hanya mencapai 31,875%.

Melihat dari kondisi tersebut, akhirnya penulis memutuskan untuk memperbaiki hasil belajar yang masih rendah dengan berusaha untuk melakukan Perbaikan pembelajaran. Untuk melaksanakan hal tersebut peran guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan dalam menyampaikan pembelajaran IPS yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Guru dapat menggunakan metode yang tepat sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemilihan berbagai metode pembelajaran yang banyak jenisnya, tentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan,

misalnya dengan memperhatikan beberapa aspek seperti materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SDN Sindangsari 03 selama ini, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagian besar adalah ceramah, masih jarang menggunakan pembelajaran yang menarik, sehingga Siswa kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dengan ceramah, selain kurang menarik bagi siswa, juga menguras energi guru sehingga guru tidak bisa menyampaikan materi dengan maksimal. Pendekatan yang monoton akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menangkap atau menyerap pelajaran.

Selama ini pembelajaran cenderung berpusat kepada guru, pembelajaran dengan metode ini tentu saja kurang dapat menarik perhatian siswa karena guru kurang mampu mengoptimalkan kondisi kelas dengan baik. Kondisi yang kurang optimal di dalam kelas menyebabkan kurang interaksi antara guru dengan siswa, sedangkan interaksi yang baik adalah sumber perhatian terbesar bagi siswa. Untuk itulah perlu pendekatan pembelajaran yang lebih aktif di dalam kelas.

Atas dasar permasalahan-permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran sebelum perbaikan, penulis merasa bahwa proses pembelajaran ini sangat kurang berhasil. Kemudian penulis mencoba merefleksikan diri dan melakukan diskusi dengan teman sejawat untuk melakukan rencana perbaikan pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS tentang Kenampakan Alam di Indonesia dapat ditingkatkan melalui metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw di SDN Sindangsari 03?

2. Bagaimana metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang Kenampakan Alam di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Sindangsari 03?

Adapun tujuan dari perbaikan dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran IPS tentang materi Kenampakan Alam di Indonesia melalui metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw.
2. Mengetahui aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran IPS setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw.
3. Mengetahui perolehan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw.
4. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw.

### 1. Belajar dan Pembelajaran di SD

Belajar adalah merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan perubahan yang relatif permanen akibat dari upaya – upaya yang dilakukan belajar menurut Skinner (dalam Trianto, 2010) adalah perilaku pada saat orang belajar menurut pandangan Piaget (dalam lie, 2004) adalah pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan dan mengalami perubahan disebut. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka interaksi semakin berkembang (Mudjiono, 2002) belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi lingkungan dalam memahami kebutuhan hidupnya. Belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam

suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari praktek atau latihan.

Istilah hasil belajar mempunyai hubungan yang erat kaitannya dengan prestasi belajar. Sesungguhnya sangat sulit untuk membedakan pengertian prestasi belajar dengan hasil belajar. Ada yang berpendapat bahwa pengertian hasil belajar dianggap sama dengan pengertian prestasi belajar. Hasil belajar berbeda dengan prestasi belajar. Hasil belajar menunjukkan kualitas jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu cawu, satu semester dan sebagainya. Sedangkan prestasi belajar menunjukkan kualitas yang lebih pendek, misalnya satu pokok bahasan, satu kali ulangan harian dan sebagainya. (Arikunto, 2010:87).

Menurut Oemar Hamalik (2007:57) pembelajaran diartikan dengan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide, dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga computer. Prosedur, meliputi jadwal dan pendekatan penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya. Rumusan tersebut tidak terbatas dalam ruang saja. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar dikelas atau disekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang sangat berkaitan, untuk membelajarkan Siswa.

Natawijaya (1991:23) mengemukakan pembelajaran adalah upaya pembimbingan siswa agar lebih baik secara sadar atau tidak sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar

dan memperoleh hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

Tujuan pembelajaran dikenal dengan tujuan pembelajaran umum dan tujuan khusus. Tujuan pembelajaran umum adalah tujuan yang hendak dicapai oleh kesatuan kegiatan pembelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran khusus mengemukakan secara rinci apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran, biasanya berupa pesan-pesan pembelajaran yang menjadi indikator kemampuan hasil belajar yang dirumuskan dalam pembelajaran umum (Hasan Hamid dalam Sugandhi, 2006:22).

Fenton (Hidayati, 2002:21) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik, mempunyai kemampuan berfikir, dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya. Pendapat tersebut sejalan dengan tujuan IPS yang terdapat dalam KTSP, yang menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

## **2. Cooperative Learning Teknik Jigsaw**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai metode pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Metode pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem

pengajaran Cooperative Learning dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Falsafah yang mendasari pembelajaran *Cooperative Learning* (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah “*homo homini socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.

*Cooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1994).

### 3. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik Jigsaw

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Arends, 2001).

Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson et. al. Sebagai metode *Cooperative Learning*. Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara.

Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends, 1997).

Metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan metode pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends, 1997).

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. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, A., 1994).

## METODE

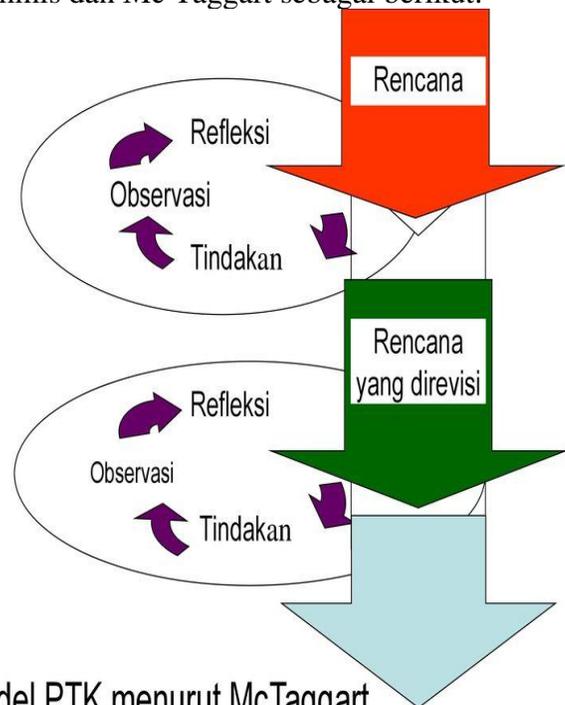
Desain penelitian yang digunakan di sini adalah penelitian tindakan kelas, atau disebut *Classroom Action Research*, yakni suatu penelitian yang mengkaji proses pembelajaran dikaitkan dengan pengoptimalan penggunaan metode, media strategi pembelajaran, dalam mana kegiatan perbaikan pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa (P. Joko Subagyo, 2007:11-13).

Menurut Hopkins yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2010:105). Dalam bukunya Penelitian Tindakan Kelas, bentuk penelitian PTK adalah spiral, yaitu penelitian yang dilakukan dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Yaitu setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan studi yang berupa identifikasi permasalahan.

Berdasarkan langkah pada siklus pertama tersebut kemudian disusun sebuah modifikasi yang diaktualisasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan lagi sehingga membentuk sebuah siklus. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan beberapa siklus dan setiap siklus kemungkinan terdiri dari beberapa pertemuan tindakan sesuai dengan tingkat ketercapaian yang ditetapkan.

Apabila tingkat ketercapaian pada siklus sebelumnya telah melampaui target yang ditetapkan, maka peneliti bisa menghentikan tindakan. Dengan demikian

penelitian dianggap berhasil dan selesai. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini akan lebih jelas pada bagan rancangan siklus penelitian berdasarkan metode Kemmis dan Mc Taggart sebagai berikut:



Model PTK menurut McTaggart (1992). Kemmis & McTaggart (1997)

Gambar 3.1. Rancangan penelitian menurut Kemmis dan Tagart

## HASIL

### 1. Pra Siklus

Pada hasil evaluasi dari 10 soal ternyata nomor 1 soal yang dianggap mudah untuk di jawab dan soal nomor 5 soal yang sulit untuk di jawab oleh siswa. Ada 10 siswa yang dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM yang ditentukan sedangkan 20 siswa belum dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan KKM. Nilai rata-rata hasil belajar ketuntasan secara klasikal sebesar adalah 52,33. Hasil tersebut menunjukkan masih rendahnya nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sindangsari 03. Pada kondisi awal dapat

dikatakan pembelajaran yang dilakukan belum mencapai tujuan yang diharapkan sehingga harus dilakukan suatu tindakan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa agar mencapai KKM.

## 2. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, menunjukkan untuk hasil belajar yang sudah mencapai KKM ada 16 siswa (53.33%) dan 14 siswa (46.66%) yang belum mencapai KKM, sehingga penelitian pada siklus I harus dilanjutkan ke siklus berikutnya (siklus II) untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS untuk mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran *Cooperative Learning* teknik jigsaw pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan nilai pada kondisi awal siswa. Hasil refleksi pada siklus I ternyata belum sesuai seperti yang diinginkan, yaitu: 1) masih ada beberapa siswa yang kurang sungguh-sungguh dalam belajar seperti siswa tidak mengetahui kenampakan Alam yang ada di daerahnya sendiri 2) peningkatan atau perubahan hasil belajar siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal, karena masih banyak siswa yang belum tuntas dalam belajar.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa penyebab kurang berhasilnya tindakan pada siklus I adalah : 1) siswa masih asing terhadap metode yang diterapkan, 2) guru belum dapat menguasai kondisi saat pembelajaran dengan baik, sehingga masih ada siswa yang terlihat belum aktif dalam proses pembelajaran, 3) kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa untuk aktif sehingga pembelajaran masih didominasi guru.

Pada perbaikan siklus selanjutnya perlu diadakan revisi dan rencana dari

perbaikan pembelajaran siklus 1, maka perlu ada tindakan yang akan dilakukan yaitu: 1) guru mengubah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, 2) guru mengaktifkan siswa untuk bertanya, 3) guru bertindak tegas terhadap murid yang cenderung bercanda atau ramai saat pembelajaran.

## 3. Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran IPS pada siklus II, menunjukkan dari 30 siswa ada 3 siswa yang belum tuntas dari KKM, dan 27 siswa mendapat nilai diatas KKM. Nilai rata-rata untuk hasil belajar adalah 81.66%.

Berdasarkan hasil pembelajaran IPS tentang kenampakan alam di Indonesia dengan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw secara umum telah menunjukkan adanya perubahan yang signifikan, yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa apabila dibandingkan dengan nilai siswa pada pra siklus dan siklus I.

Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan beberapa hal diantaranya : 1) Guru dan siswa telah melakukan pembelajaran tentang kenampakan alam di Indonesia dengan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw sehingga siswa aktif dalam pembelajaran, 2) Siswa telah paham tentang Kenampakan Alam di Indonesia dengan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran IPS, 3) Pemilihan metode yang tepat yaitu *Cooperative Learning* teknik jigsaw dan penggunaan alat peraga gambar dan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw dalam pelajaran IPS dapat meningkatkan minat siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## PEMBAHASAN

### 1. Hasil belajar IPS Pra Siklus

Tabel 4.4  
Hasil Belajar IPS Pra Siklus

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Ketuntasan	Jumlah
1	90-100	2	6.66%		
2	80-89	8	26.66%	Tuntas	10
3	70-79	0		Tuntas	
4	60-69	0			
5	50-59	0			20
6	<50	20	66,66%	Tidak Tuntas	
<b>Jumlah</b>		30	100%		
<b>Rata – rata</b>			52.33%		
<b>Nilai Tertinggi</b>			100		
<b>Nilai Terendah</b>			20		

## 2. Hasil belajar IPS Siklus I

Tabel 4.5  
Hasil Belajar IPS Pada Siklus I

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Ketuntasan	Jumlah
1	90-100	7	23.33%	Tuntas	16
2	80-89	3	10.00%	Tuntas	
3	70-79	5	16.66%	Tuntas	
4	60-69	3	10.00%	Tidak Tuntas	14
5	50-59	6	20.00%	Tidak Tuntas	
6	<50	6	20.00%	Tidak Tuntas	
<b>Jumlah</b>		30	100 %		
<b>Rata – rata</b>			66,66 %		
<b>Nilai Tertinggi</b>			100		
<b>Nilai Terendah</b>			30		

## 3. Hasil belajar IPA Siklus II

Tabel 4.6  
Hasil Belajar IPS Pada Siklus II

No	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Ketuntasan	Jumlah
1	90-100	12	40.00%	Tuntas	27
2	80-89	10	33.33%	Tuntas	
3	70-79	5	16.66%	Tuntas	
4	60-69	1	3.33%	Tidak Tuntas	3
5	50-59	1	3.33%	Tidak Tuntas	
6	<50	1	3.33%	Tidak Tuntas	
<b>Jumlah</b>		30	100 %		
<b>Rata – rata</b>			81.66%		
<b>Nilai Tertinggi</b>			100		
<b>Nilai Terendah</b>			40		

Dari data-data tersebut dapat dilihat setiap siklus siswa mengalami perubahan yang signifikan. Dari pembelajaran kondisi awal ke siklus 1 mengalami kenaikan. Pada perbaikan siklus 2 mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Hal ini tampak jelas pada

nilai ketuntasan belajar yang dicapai para peserta didik pada setiap siklus, sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7  
Perbandingan Hasil Penilaian Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nilai Interval	Jumlah Siswa		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	90-100	2	7	12
2	80-89	8	3	10
3	70-79	0	5	5
4	60-69	0	3	1
5	50-59	0	6	1
6	<50	20	6	1
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

Disajikan dalam bentuk grafik seperti berikut:



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui, bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Sindangsari 03 Kecamatan Cabangbungin selama proses penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditandai pada nilai frekuensi siswa pada setiap siklusnya memperoleh nilai di atas KKM meningkat.

Pencapaian nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar 52,33, siklus I sebesar 66,66 dan siklus II sebesar 81,14 telah mencapai target belajar tuntas sebesar 81.66%. Tetapi selama proses pada siklus I, penulis menyadari masih kurang efektif dalam menggunakan metode pembelajaran

secara baik dan lengkap dan penjelasan materi terlalu cepat. Namun setelah merefleksi terhadap pembelajaran, sekenario pembelajarannya pun dirubah guna mencapai target yang diharapkan. Hal ini penulis sadari, karena terkadang sulit untuk menerapkan metode yang sesuai dengan materi ketika melaksanakan perbaikan pembelajaran pada tiap siklus, maka penulis memperbaiki masalah-masalah yang disampaikan teman sejawat. Dalam kegiatan perbaikan pembelajaran IPS di kelas IV dengan materi Kenampakan Alam di Indonesia diperlukan suasana yang kondusif, yang dapat mencapai hasil yang optimal.

Dari uraian di atas dari setiap siklus mengalami peningkatan yang signifikan, peningkatan yang signifikan ini terjadi karena guru telah memperbaiki kinerja secara sistematis dan berkelanjutan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I kinerja guru yang telah bagus adalah metode mengajar yang digunakan sudah tepat, guru sudah menggunakan media yang sesuai dengan materi, strategi pembelajaran yang menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw sehingga siswa terlihat aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus II guru dalam menanamkan konsep kenampakan alam di Indonesia menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw. Pada perbaikan pembelajaran ini terlihat pula peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II. Pada pra siklus siswa yang mencapai KKM ada 10 siswa atau (33,33%), sedangkan pada siklus I siswa yang mencapai KKM ada 16 siswa atau (53,33%), dan pada siklus II siswa yang mencapai KKM ada 27 siswa atau (90,00%). Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II terjadi karena guru telah memperbaiki kinerjanya dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode yang tepat.

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sindangsari 03 dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam mata pelajaran IPS materi Kenampakan Alam di Indonesia. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian selama melaksanakan perbaikan pembelajaran IPS yang terdiri dari 2 siklus dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sindangsari 03 Kecamatan Cabangbungin Kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2016/2017 dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran IPS melalui metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw menjadikan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh dari tiap siklus menunjukkan bahwa pembelajaran pada pra siklus dan siklus I dikatakan belum maksimal karena masih ada siswa yang nilainya dibawah KKM.
3. Dalam pengelolaan kelas menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw harus memperhatikan beberapa hal, yaitu perencanaan yang baik, efektifitas penggunaan waktu, keaktifan guru, kesabaran dan perhatian guru dalam membimbing siswa pada proses pembelajaran.
4. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sindangsari 03 dalam pembelajaran IPS. Hal ini terbukti

pada pra siklus nilai rata-rata siswa 52.33 menjadi 66.66 pada siklus I dan menjadi 81.66 pada siklus II. Selain itu, berdasarkan ketuntasan atau ketercapaian KKM, terdapat peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Pada pra siklus dari 30 peserta didik sebanyak 10 orang atau 33.33% yang mendapat nilai di atas KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 16 orang atau sebesar 53,33% dan pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 27 orang atau sebesar 90.00%. Dengan demikian pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Sindangsari 03 dengan metode Cooperative Learning teknik jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang telah ditunjukkan dengan mencapai ketuntasan hasil belajarnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhanuddin TR. (2010). *Pendekatan, Metode, dan Teknik Penelitian Pendidikan*. Purwakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Depdiknas., (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hatimah, I., Sadri. (2008). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminto, W.J.S. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sadjiyo,dkk. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subagyo, P. Joko. (2007). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyudin, D., dkk., (2007), *Pengantar Pendidikan*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wardani, I G.A.K., dkk. (2014). *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wycoff, Joyce. (2003). *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*. Bandung: Kaifa.