

## **Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat**

**Duwi Anggraini<sup>1</sup>, Sorta Simanjuntak<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: duwianggraini0708@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa pada tema 7 subtema 2 SDN 104208 Cinta Rakyat. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain *nonrandomized control-group pra perlakuan-post perlakuan design*. Subjek penelitian terdiri dari kelas eksperimen (IV-B) dan kontrol (IV-A). Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis deskriptif. Uji hipotesis menggunakan uji *independentt test*. Hasil penelitian berupa (1) terdapat pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap keaktifan Belajar siswa yang tergolong cukup tinggi dengan skor rata-rata presentase kelas eksperimen pada pra perlakuan sebesar 77% dan post perlakuan sebesar 85% sedangkan pada kelas kontrol pra perlakuan sebesar 71% dan post perlakuan 73%. (2) Pada hasil perhitungan uji T test diperoleh nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $7,29 > 2,042$ ) pada signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan  $df = 30$ . Artinya,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan signifikansi sig (2-tailed) yaitu 0,001.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Jigsaw, Keaktifan Belajar Siswa.

### **Abstract**

This study aims to determine the effect of learning models on student learning activeness in theme 7 sub-theme 2 SDN 104208 Cinta Rakyat. The method used is a quasi-experimental method with a nonrandomized control-group pre-treatment design. The research subjects consisted of the experimental (IV-B) and control (IV-A) classes. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. Test the hypothesis using the independentt test. The results of the study are (1) there is an influence of the Jigsaw learning model on student learning activity which is quite high with an average score of the experimental class percentage in the pre-treatment of 77% and post-treatment of 85% while in the pre-treatment control class of 71% and post-treatment treatment 73%. (2) In the results of the calculation of the T test, the t-count value is greater than t-table ( $7.29 > 2.042$ ) at a significance of 0.05 with degrees of freedom  $df = 30$ . That is,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected with sig significance ( 2-tailed) is 0.001.

**Keywords :** Jigsaw Learning Model, Student Learning Activeness.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan. Salah satu tujuan nasional yang terdapat dalam pembukaan undang-undang Dasar 1945 alinea ke IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa oleh karena itu, melalui pendidikan diharapkan tujuan nasional dapat dicapai dengan baik.

Dalam Kurikulum 2013 bertujuan mempersiapkan manusia Indonesia supaya mempunyai kemampuan hidup sebagai diri sendiri dan warga negara yang religius, kreatif, inovatif, efektif dan produktif serta ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa,

bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No 67 Tahun 2003). Selama proses belajar mengajar Dalam pembelajaran dapat melibatkan banyak hal, Pemilihan Metode sangat memiliki pengaruh yang besar pada hasil belajar dan keaktifan belajar (Sani, 2015:12).

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajarankooperatif yang dapat mendorong siswa aktif dan salingmembantu dalam penguasaan materipelajaran agar dapat mencapaiprestasi yang optimal. Pada kegiatan ini keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang dalam artiguru menjadi pusat kegiatan kelas dan menjadi fasilitator bagi siswa sehingga siswa diharapkan dapat menjadi mandiri dan dapat bekerja sama dengan baik dengan teman kelompok belajar (Suryanita SP & Kusmariyatni, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipeJigsaw ini mampu meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pelajaran yang sedang berlangsung serta melatih peserta didik untuk bekerja sama dansaling berinteraksi untuk menjelaskan materi pelajaran yang akan dibahas pada kelompoknya. Sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik di dalam kelas dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wuriasih dkk., 2019).

Keaktifan belajar pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang dapat memicu peserta didik untuk aktif dalam hal bertanya dan berpendapat (Nining, 2018:12). Salah satu prinsip yang sangat penting dalam pembelajaran adalah keaktifan. Hasil belajar dapat dicapai oleh peserta didik secara optimal dan tidak terlepas dari upaya yang dilakukan oleh guru, keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran (Sinar, 2018:25). Strategi pembelajaran yang ditawarkan adalah strategi belajar aktif (Hartono, 2008:12). Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional (Mulyasa, 2008:10). Untuk mengejar ketertinggalan perlu adanya peningkatan keaktifan belajar dengan melakukan inovasi terhadap pelajaran (Simanjutak, 2018:14).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 104208 Cinta Rakyat pada hari Selasa, tanggal 20 September 2022 di Kelas IV pada saat peneliti mewawancarai salah satu guru kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat yaitu Ibu Evi Juliani, S.Pd mengatakan bahwa metode mengajar yang digunakan di dalam kelas yaitu metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab sehingga terlihat bahwa proses pembelajaran yang terjadi cenderung pasif serta tidak terjalin proses pembelajaran dua arah dikarenakan guru menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model belajar penemuan sehingga kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran menjadikan guru lebih banyak menjadi peran utama dalam proses pembelajaran dan siswa hanya menyimak pelajaran saja menjadikannya kurang antusias hal ini dapat terlihat saat guru mengadakan quiz, siswa enggan mengangkat tangan untuk menjawab. Siswa kurang bekerja sama dengan baik saat belajar dalam kelompok menyebabkan kurangnya interaksi dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Media dan sumber belajar pembelajaran yang digunakan guru berupa media gambar dan buku ajar saja sehingga kurang menarik serta efektif dalam pembelajaran. Ibu Evi selaku guru kelas IV juga mengatakan penyebab lain kurangnya keaktifan belajar siswa yaitu ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan belum pandai membaca. Serta hal lain saat di dalam kelas yaitu, peserta didik belum sepenuhnya melibatkan diri dalam proses pembelajaran yang telah dirancang oleh guru, sehingga peserta didik kurang memperhatikan pelajaran, kurang kondusif, dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa sulit menangkap pelajaran sehingga Nilai ketuntasan siswa hanya 40% dan 60% nilai ketuntasan siswa masih di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada setiap pelajaran yang terdapat dalam tema di pembelajaran tematik.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang interaktif, efektif dan menarik dalam proses belajar mengajar. guru dapat memilih model. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa yaitu model Pembelajaran Cooperative tipe Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini mampu meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pelajarannya serta melatih peserta

didik untuk bekerja sama dan saling berinteraksi untuk menjelaskan materi yang akan dibahas pada kelompoknya. Sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik di dalam kelas. (Arrofa, 2019:35). Dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw sebagai salah satu alternative model pembelajaran pada Tema VII Indahya Keragaman di Negeriku.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Tema Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran Jigsaw terhadap keaktifan belajar siswa Pada Tema Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen diartikan dengan penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu (Sugiono, 2019). yang melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan pelakuan pembelajaran yang berbeda dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya model pembelajaran jigsaw dengan mengambil nilai keaktifan belajar di kelas eksperimen.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:148). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat dengan jumlah 62 siswa (31 siswa kelas IV A dan 31 Siswa kelas IV B).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014:149). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling yaitu seluruh siswa Kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat dengan jumlah 62 siswa (31 siswa kelas IV A dan 31 Siswa kelas IV B).

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependent (terikat) Menurut Sugiyono (2016:63) mengemukakan bahwa, "Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Variabel dalam penelitian ini adalah : variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran Jigsaw dan variabel terikat (Y) yaitu keaktifan belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuisisioner dan studi pustaka. Observasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap Siswa kelas IV A dan IV B SDN 104208 Cinta Rakyat. Wawancara dilakukan terhadap Guru kelas IV A dan kelas IV B SDN 104208 Cinta Rakyat. Kuisisioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:230). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan membaca buku-buku serta jurnal-jurnal dari website yang berhubungan dengan penelitian ini.

Validitas tes adalah tingkat suatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur (Simbolon, Eva. 2015:17). Menurut Purwanto (2017:123), "Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan melihat korelasi butir dengan total". Validitas tes dilakukan melalui 2 tahap yaitu pengujian angket oleh dosen ahli dan menggunakan rumus korelasi Product Moment. Dalam menganalisis data hasil penelitian menggunakan bantuan Program SPSS versi 27 for window.

Realiability berasal dari kata rely yang artinya percaya dan reliable artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan dapat berhubungan dengan dengan ketetapan dan konsistensi. Reabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator pada variabel (Noor, 2015:130). Instrumen angket dapat dikatakan reliabel (dapat dipercaya) dengan kriteria realibilitas tinggi yaitu 0,6.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis perbedaan dengan menggunakan

rumus Uji-t. Dalam menganalisis data hasil penelitian menggunakan bantuan Program SPSS versi 27 for windows. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap keaktifan belajar siswa dilakukan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t dua sampel yang saling bebas (Independent sample t-test) pooled varians. Uji-t (t-test) dilakukan untuk menyatakan bahwa variabel  $x$  mempengaruhi variabel  $y$  secara signifikan atau tidak. Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk membandingkan keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari hasil post-tes.

Apabila data post perlakuan sudah berdistribusi normal dan homogen, maka harus dilakukan analisis data untuk melihat kemampuan penalaran matematis siswa, data yang diperoleh dan dianalisis dengan statistic uji-t pada taraf signifikan 5 % (0,05). Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  taraf signifikan 5% maka ( $H_a$ ) yang diajukan diterima. Tetapi sebaliknya, apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis ( $H_o$ ) yang diajukan ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian keaktifan peserta didik pada tema 7 (indahny keragaman di negeriku) subtema 2 dilakukan dengan pemberian angket secara langsung kepada siswa kelas IV-A dan kelas IV-B sebagai responden. Hasil data yang disajikan adalah skor angket yang diberikan kepada responden, yaitu skor maksimum dan skor minimum, mean, median, modus dan standar deviasi.

Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran Jigsaw terhadap keaktifan Belajar Siswa di SDN 104208 Cinta Rakyat, penulis mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada setiap siswa yang dijadikan sampel penelitian. Angket yang digunakan adalah angket dengan pilihan jawaban menggunakan skala *Likert*. Jumlah Pernyataan berjumlah 20 Pernyataan. Sebelum angket disebarkan kepada sampel, soal tes dilakukan validasi oleh peneliti melalui siswa kelas VB SDN 104208 Cinta Rakyat. Setelah angket divalidasi oleh peneliti, kemudian angket disebarkan kepada siswa kelas IV-A dan IV-B SDN 104208 Cinta Rakyat. Validitas pada angket yang diberikan kepada 25 orang responden di kelas VB SDN 104208 Cinta Rakyat, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Validitas Tiap Butir Soal**

No Soal	r Tabel	r Hitung	Kategori Validitas	No Soal	r Tabel	r Hitung	Kategori Validitas
1	0,444	0,738	Valid	11	0,444	0,523	Valid
2		0,732	Valid	12		0,506	Valid
3		0,648	Valid	13		0,448	Valid
4		0,750	Valid	14		0,496	Valid
5		0,495	Valid	15		0,688	Valid
6		0,609	Valid	16		0,565	Valid
7		0,715	Valid	17		0,688	Valid
8		0,730	Valid	18		0,672	Valid
9		0,602	Valid	19		0,732	Valid
10		0,774	Valid	20		0,750	Valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa terdapat 20 butir pernyataan yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Dari hasil validasi dapat diketahui bahwa nilai  $r_{hitung}$  yang paling tinggi yaitu pada butir pernyataan angket no 10 dan 4. Adapun  $r_{hitung}$  paling rendah yaitu pernyataan angket nomor 13 dengan nilai 0,448.

Hasil perhitungan reliabilitas diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,827, dengan demikian instrumen tes yang diuji cobakan dapat dikatakan reliabel dan berada pada rentang ( $r_{11} < 1,00$ ) sehingga instrumen dinyatakan dengan kategori reliabilitas "Tinggi".

**Tabel 2 Perbandingan Presentase Keaktifan Belajar siswa**

No	Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pra Perlakuan	Post Perlakuan	Pra Perlakuan	Post Perlakuan
1	Bertanya Kepada Peserta didik lain	87%	87%	87%	95%
2	Menjawab pertanyaan peserta didik lain dalam diskusi kelompok ahli dan kelompok ahli	80%	85%	80%	80%
3	Kerjasama dalam kelompok	76%	82%	76%	83%
4	Mengungkapkan pendapat dalam diskusi kelompok ahli dan kelompok asal	82%	87%	78%	79%
5	Saling membantu dan menyelesaikan masalah	79%	83%	76%	80%
6	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok ahli ke kelompok asal	74%	81%	72%	69%
7	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar	82%	87%	76%	75%
8	Mencatat hasil diskusi kelompok ahli dan kelompok asal	80%	87%	65%	75%
9	Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah	69%	81%	65%	70%
10	Membaca sumber belajar dari guru	74%	89%	67%	70%
11	Siswa berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran	76%	89%	67%	68%
12	Tidak memotong pembicaraan orang lain	72%	84%	70%	69%
13	Mengerjakan soal atau tes yang diberikan oleh guru	74%	83%	67%	65%
14	Siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya.	72%	82%	65%	71%
15	Perhatian siswa selama proses pembelajaran	76%	85%	65%	78%
	<b>Rata-rata</b>	<b>77%</b>	<b>85%</b>	<b>71%</b>	<b>73%</b>

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa perbandingan presentase keaktifan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Pra Perlakuan dan Post perlakuan diperoleh presentase keaktifan belajar dari kelas eksperimen jauh lebih tinggi yaitu pada pra perlakuan sebesar 77% dan post perlakuan 85% berada pada kategori Cukup tinggi. Hal ini dikarenakan diadakannya perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Jigsaw sehingga indikator yang diukur untuk kelas eksperimen mendapat nilai yang lebih tinggi,

dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh skor presentase sebesar 71% pada Pra Perlakuan dan 73% pada Post perlakuan.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan rumus t-test. Pengujian t-test pretest dan posttest kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan Keaktifan Belajar Siswa setelah menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Berikut adalah hasil perhitungan menggunakan Paired sample test pretest dan posttest.

**Tabel 4.3. Hasil Uji Paired Sampel Test Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

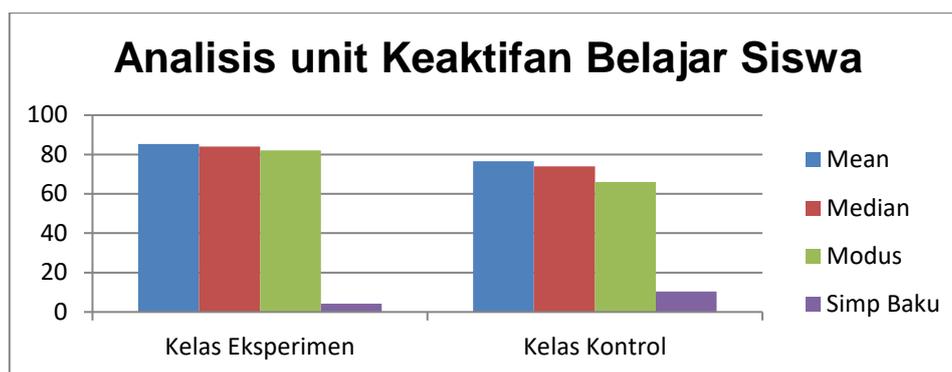
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair1 Pretest-Posttest	-7,6774	5,86167	1,05279	-9,83	-5,23	-7,292	30	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata *mean* perbedaannya adalah -7,6 dan *Standart deviation* sebesar 5,8. *Standart Error Mean* sebesar 1,05279. Koordinasi interval *Lower* sebesar -9,83 dan *Upper* -5,23. T hitung sebesar -7,292 dan derajat Bebas berjumlah 30. Berdasarkan hasil uji *Paired Sampel Test Pretest dan Posttest* Kelas Eksperimen dapat diambil kesimpulan nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel akhir dan variabel awal. Pada hasil perhitungan *uji T test* diperoleh nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ( $7,29 > 2,042$ ) pada signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan  $df = 30$ . Artinya,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka, terdapat pengaruh positif yang signifikan dari model pembelajaran jigsaw terhadap keaktifan belajar siswa pada tema indahnnya keragaman di negeriku kelas IV SDN 104208 Cinta Rakyat. Maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di UPTD. SD Negeri 04 Rintis TA 2022/2023, dengan menggunakan dua kelas selama penelitian yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian di kelas V, peneliti terlebih dahulu melakukan uji tes soal esai berupa validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal yang diujikan kepada kelas VIA berjumlah 20 siswa. Setelah dilakukan uji tes yang terdiri dari 20 butir soal berupa esai, hasilnya adalah 5 butir soal dinyatakan tidak valid dan 15 butir soal dinyatakan valid. Maka 15 butir soal yang valid digunakan sebagai alat pengumpulan data pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan intelektual (penguasaan materi) siswa sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan terkhusus pada kelas VA sebagai kelas eksperimen.

Setelah penelitian dilakukan, maka diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 34,80 dan nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 32,76. Sementara nilai rata-rata posttest kelas eksperimen diperoleh sebesar 84,48 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol diperoleh sebesar 43,80.



Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas data hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dengan distribusi normal dan berinterpretasi homogen. Perhitungan uji hipotesis dengan uji t maka diperoleh hasil sebesar  $t_{hitung} = 33,815$ . Kemudian mencari  $t_{tabel}$  dengan rumus  $(dk) = (n1 + n2) - 2$ , maka  $dk = (25+25) - 2 = 48$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau 5% maka dari tabel distribusi t diperoleh nilai  $t_{48} = 1,677$ . Oleh karena itu didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai  $33,815 > 1,677$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran brainstorming terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 kelas V UPTD. SD Negeri 04 Rintis.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aqodiah dan Baiq Ida Astini tahun 2020 dengan judul "Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Mi An-Najah Sesela". Penelitian ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton dan dapat memacu keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dengan presentase sebesar 54% siklus pertama dan 79% di siklus kedua sehingga hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Aqodiah, Baiq Ida Astini, 2020). Dalam hal ini, keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting dikarenakan pembelajaran tidak harus berpusat pada guru, dengan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran Jigsaw dapat memacu rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa pada materi yang sedang dipelajari serta bertanggung jawab untuk menguasai materi yang telah dibagikan oleh guru selanjutnya berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk memecahkan permasalahan materi yang sedang di bahas di dalam kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, ceria, bersemangat dan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang optimal Sehingga dapat meningkatkan Keaktifan Belajar siswa.

## SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap keaktifan belajar siswa yang tergolong cukup tinggi dengan skor rata-rata presentase kelas eksperimen pada *pra* perlakuan sebesar 77% dan *post* perlakuan sebesar 85% sedangkan pada kelas kontrol *pra* perlakuan sebesar 71% dan *post* perlakuan 73%. Adapun saran berkaitan dengan penelitian ini yaitu diharapkan bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam dan inovatif seperti model pembelajaran *Jigsaw* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqodiah, dkk. 2020. Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Mi An-Najah Sesela. *Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI*, 5(1), 41.
- Arrofa, A. 2019. Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Mulyasa. 2008. *Sejuta Jurus Mengajar dan Mengasyikkan*. Semarang: PT. Sindua Press.

- Nining. 2018. Asas-asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendikbud. 2003. Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning. Jakarta: Dikjen Dikdasmen.
- Sani, Ahmad. 2015. Strategi Belajar Mengajar "Micro Teaching". Jakarta: Quantum Teaching.
- Simanjuntak, EB. (2018). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif Tematik Terhadap Hasil Belajar Kelas IV SDN 028229 Binjai Barat. Unimed : Jurnal Guru Kita.5(1), 41.
- Sinar. 2018. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2016. Metodol Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.2019. Metodol Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- Suryanita, Kusmariyatni. 2021. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Wuriasih, D. N., Haryadi, H., & Jaryono, J. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII. Soedirman Economics Education Journal, 1(1), 18.