

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SISTEM TATA SURYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF JIGSAW* PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 12 BIREUEN

Eliawati^{1*}

¹SD.Negeri 12 Bireuen

*Email: eliawatieli495@gmail.com

Informasi artikel

Sejarah artikel:

Diterima : 25 Januari 2022

Revisi : 10 Februari 2022

Dipublikasikan : 30 Maret 2022

Kata kunci:

pembelajaran *Kooperative Jigsaw*

Sistem Tata Surya

Hasil Belajar

IPA

ABSTRAK

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 12 Bireuen mampu mendeskripsikan Sistem Tata Surya dengan model pembelajaran *Kooperative Jigsaw*. Berdasarkan analisis hasil tes siklus I memperlihatkan siswa memperoleh nilai rata-rata 81,25%. Meningkat pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 100%. Hasil observasi terhadap kegiatan guru pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 76,66%, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 88,88%. Hasil observasi terhadap kegiatan siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 77,77% dan siklus II diperoleh nilai rata-rata 87,77% dapat disimpulkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VI SD Negeri 12 Bireuen mampu mendeskripsikan Sistem Tata Surya melalui pembelajaran model *Kooperative Jigsaw*.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



To cite this article: E. Eliawati, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN SISTEM TATA SURYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 12 BIREUEN", *JEMAS*, vol. 3, no. 1, pp. 38-41, Mar. 2022.

I. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut[1].

Tujuan pendidikan nasional seperti yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani kepribadian

yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan bangsa. Tujuan pendidikan nasional ini sangat luas dan bersifat umum sehingga perlu dijabarkan dalam Tujuan Institusional yang disesuaikan dengan jenis dan tingkatan sekolah yang kemudian dijabarkan lagi menjadi tujuan kurikuler yang merupakan tujuan kurikulum sekolah yang diperinci menurut bidang studi/mata pelajaran atau kelompok mata pelajaran [2]. Tujuan instruksional dijabarkan menjadi Tujuan Pembelajaran Umum dan kemudian dijabarkan lagi menjadi Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK).

Dalam mencapai Tujuan Pembelajaran Khusus pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar, khususnya di kelas VI SD Negeri 12 Bireuen masih banyak mengalami kesulitan. Hal ini terlihat dari masih rendahnya nilai mata pelajaran IPA melalui hasil ujian semester lalu, siswa yang memperoleh nilai di atas 80 ada 10%, yang memperoleh nilai antara 60 s/d 79 ada 52 %, dan siswa yang nilai nya kurang dari 60 ada 38 %. Setelah kami analisis, ternyata siswa-siswa yang memperoleh nilai tinggi adalah siswa-siswa yang partisipasi dikelasnya cukup tinggi. Maka mata pelajaran IPA

peringkat nilainya menempati urutan bawah dari KKM yang sudah ditetapkan 70, bertitik tolak dari hal tersebut di atas perlu pemikiran-pemikiran dan tindakan-tindakan yang harus dilalukan agar siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPA tidak mengalami kesulitan, sehingga tujuan pembelajaran khusus yang dibuat oleh guru kelas, dapat tercapai dengan baik dan hasilnya dapat memuaskan semua pihak. Oleh sebab itu penggunaan metode pembelajaran dirasa sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA.

Model pembelajaran jenisnya beragam yang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan, maka pemilihan metode yang sesuai dengan topik atau pokok bahasan yang akan diajarkan harus betul-betul dipikirkan oleh guru yang akan menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut di atas maka dalam penelitian ini memilih judul “Upaya meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Sistem Tata Surya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 12 Bireuen”.

II. TEORI

Kemampuan Mendeskripsikan

Secara bahasa “kemampuan” berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, sanggup, dan dapat melakukan sesuatu. Sedangkan kemampuan sendiri secara bahasa dapat diartikan sebagai kemampuan kecakapan, atau kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu. [3] Menurut Robbin dalam bukunya kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan sesuatu atau beragam tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Robbin juga mendefinisikan bahwa kemampuan merupakan sebuah penilaian terkini atas apa yang dilakukan seseorang. Lebih lanjut Robbin memaparkan pada dasarnya kemampuan terdiri atas dua kelompok faktor yakni ; kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Adapun kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan seseorang dalam melakukan berbagai aktifitas berfikir seperti menalar dan memecahkan masalah. Selanjutnya kemampuan fisik yakni kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu yang membutuhkan kekuatan secara fisik seperti keterampilan, kekuatan, stamina, dan karakteristik fisik lainnya[4].

Mendeskripsikan berasal dari kata “deskripsi” yang berarti pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Menurut Alwi Hasan mendeskripsikan adalah pemaparan secara jelas seolah olah melihat, mendengar, merasakan suatu hal atau kondisi tertentu sehingga kita benar – benar dapat menggambarkan keadaan tersebut dengan gamblang, jelas, dan terperinci. Dari pemaparan diatas dapat kita simpulkan bahwa kemampuan mendeskripsikan adalah kecakapan, kesanggupan, atau potensi diri seseorang dalam

menggambarkan atau memaparkan suatu hal atau kondisi dengan jelas dan terperinci

Berikut tingkatan proses berfikir yang paling umum dalam taksonomi bloom [5]: a. Mengingat artinya mendapatkan kembali atau pengembalian pengetahuan relevan yang tersimpan dari memori jangka panjang b. Memahami, mendeskripsikan susunan dalam artian pesan pembelajaran, mencakup oral, tulisan, dan komunikasi grafik. c. Menerapkan, menggunakan prosedur dalam situasi yang diharapkan d. Menganalisis, memcah materi menjadi bagian-bagian pokok dan menggambarkan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu sama lain maupun menjadi sebuah struktur keseluruhan atau tujuan. e. Mengevaluasi, atau menilai, melakukan evaluasi atau penilaian yang didasarkan pada kriteria dan atau standar. f. Menciptakan, menempatkan bagian-bagian secara bersamaan kedalam suatu ide, semuanya saling berhubungan untuk membuat hasil yang baik.

Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson’s. Model pembelajaran ini 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 kepada kelompoknya. Sesuai dengan namanya, teknis penerapan tipe pembelajaran ini maju mundur seperti gergaji. Menurut Arends langkah-langkah penerapan model pembelajaran Jigsaw [6], yaitu:

1. Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang
2. Masing-masing kelompok mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut dengan kelompok ahli
 1. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
 2. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.
 3. Guru yang memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.

Kunci pembelajaran ini adalah interpendensi setiap siswa terhadap anggota kelompok untuk memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tes dengan baik. Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pembelajaran jigsaw memiliki beberapa kelebihan [7] yaitu:

1. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya
2. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
3. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Dalam penerapannya sering dijumpai beberapa permasalahan [8] yaitu:

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi. Untuk mengantisipasi masalah ini guru harus benar-benar memperhatikan jalannya diskusi. Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak dimengerti.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan. Untuk mengantisipasi hal ini guru pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar siswa yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- d. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

III. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif karena data hasil penelitian diolah dengan teknik analisis. Maleong [9] menyatakan bahwa penelitian kualitatif mempunyai beberapa karakteristik, yaitu 1) manusia sebagai instrumen, 2) data dianalisis secara induktif. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Aqib, dkk [10] menjelaskan penelitian tindakan kelas yaitu, penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar di siswa meningkat. Tujuan utamanya adalah meningkatkan proses dan produk pengajaran di kelas. Proses pembelajaran ini tidak terlepas dari siswa, materi dan sumber yang digunakan. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah hasil dan proses belajar siswa. Jenis penelitian adalah tindakan kelas yang terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap-tahap, yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, 4) refleksi

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SD Negeri 12 Bireuen dengan menerapkan model

pembelajaran *kooperatif jigsaw* pada materi sistem tata surya. Pelaksanaan penelitian diamati oleh dua orang pengamat. Subjek penelitian adalah peneliti yang bertindak sebagai guru dan seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 32 orang siswa. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus

Tabel 1 Hasil Belajar Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	26	81,25 %
2	Tidak tuntas	6	18,76 %
Jumlah			100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir yang penulis lakukan setelah pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 26 siswa. Dengan demikian diperoleh persentase adalah $\frac{26}{32} \times 100\% = 81,25\%$. Kriteria keberhasilan tindakan yang ditinjau pada hasil dalam pelaksanaan penelitian ini adalah $\geq 85\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 70 . Jadi, berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus I maka pelaksanaan tindakan belum berhasil. Hal ini, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 81,25%. Analisis hasil belajar siswa siklus dua dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif jigsaw* dengan jumlah soal 10 berupa isian singkat. Tes siklus II diikuti oleh 32 orang siswa. Hasil belajar siswa secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	32	100 %
2	Tidak tuntas	0	0 %
Jumlah			100 %

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir yang penulis lakukan setelah pembelajaran, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 32 siswa. Dengan demikian diperoleh persentase adalah $\frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$. Kriteria keberhasilan tindakan yang ditinjau pada hasil dalam pelaksanaan penelitian ini adalah $\geq 85\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 70 . Jadi, pelaksanaan siklus II sudah berhasil.

Dari nilai yang diperoleh pada siklus I dan meningkat pada siklus II, menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* berhasil dengan baik dengan baik. Dengan demikian, bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *kooperatif jigsaw* merupakan salah satu alternatif penting yang harus diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pelajaran IPA.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis maka dapat disimpulkan Data hasil tes siklus I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 26 siswa. Persentase yang diperoleh yaitu 81,25%. Sedangkan hasil tes siklus II menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah sebanyak 32 siswa. Persentase yang diperoleh yaitu 100%. Hasil observasi pemerolehan persentase rata-rata adalah 88,88%. Sementara hasil observasi terhadap kegiatan siswa persentase rata-rata adalah 87,77%. Hasil wawancara dengan siswa kelas VI SD Negeri 12 Bireuen yang merupakan responden dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut menyukai pelaksanaan kegiatan belajar dengan menggunakan model kooperatif jigsaw karena menurut mereka model kooperatif jigsaw tersebut dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mendeskripsikan sistem tata surya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Huda, *Cooperatif Learning*. 2013.
- [2] R. Purwanto, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA SMART EKSELENSIA Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011," *J. Pendidik. Dompot Dhuafa*, 2011.
- [3] S. Zubaidah et al., *Ilmu Pengetahuan Alam, SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. 2017.
- [4] H. M. M. Agnes Pendy, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Theresia," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, 2021.
- [5] R. Effendi, "KONSEP REVISI TAKSONOMI BLOOM DAN IMPLEMENTASINYA PADA PELAJARAN MATEMATIKA SMP," *JIPMat*, 2017, doi: 10.26877/jipmat.v2i1.1483.
- [6] Risnawati, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V SD NEGERI 2 JELAPAT KECAMATAN DUSUN SELATAN TAHUN AJARAN 2020/2021," *J. Mitra Pendidik. (JMP Online)*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [7] H. Arrasyid, A. Wapa, and D. M. D. Pratiw, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.36841/consilium.v2i1.1612.
- [8] R. Rahma and N. Nurhayati, "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA," *J. Edukasi Mat. dan Sains*, vol. 2, no. 1, 2021, Accessed: Sep. 29, 2021. [Online]. Available: <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/425>.
- [9] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [10] A. Suharsimi, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan," *Jakarta: Bumi Aksara*. 2013.