

Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Datar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar

Lusi Annisa ^{*1)}, Desyandri ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: lusiannisa28@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 15-05-2024

Revised : 18-07-2024

Accepted : 13-08-2024

Published : 16-08-2024

Keywords:

Cooperative Jigsaw

Multimedia

Learning Outcomes

Two-Dimentional Figure

ABSTRACT

This research aims to describe the application of the Jigsaw-type cooperative learning model assisted by multimedia in improving mathematics learning outcomes in-plane material in class IVa at SDN 19 Kampung Baru. The research uses two types of approaches, namely a qualitative approach and a quantitative approach. The subjects were 25 class VIa students in the January-June semester of the 2023/2024 academic year. The research results showed that the teaching module assessment in Cycle I, Meeting 1, was 86%, Cycle 1, Meeting 2, was 89%, and the average from Cycle 1 was 88%. Then in cycle II 95%. Teacher aspect assessment in cycle I, meeting 1, 84%, cycle 1, meeting 2, 88.4%, average in cycle 1, 86%. Then in cycle II, it was 95.4%. Assessment of student aspects in Cycle I, Meeting 1, 84%, Cycle 1, Meeting II, 86.3%, average for cycle I, 85%. Then in cycle II 95%. Student learning outcomes for cycle I, meeting 1, 78%, cycle 1, meeting II, 82%, average for cycle I 79.8 and cycle II 87. In conclusion, the Jigsaw-type cooperative model can improve student learning outcomes in mathematics learning on plane material in class VIA SD Negeri 19 Kampung Baru.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan multimedia dalam peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru. Penelitian menggunakan dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Subjek p[enelitian] kelas VIa yang berjumlah 25 orang pada semester Januari-Juni tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan: Penilaian Modul Ajar pada siklus I Pertemuan 1 86%, Siklus 1 Pertemuan 2 89%, rata-rata dari siklus 1 88% . Kemudian pada siklus II 95% . Penilaian aspek guru pada siklus I Pertemuan 1 84%, siklus 1 pertemuan 2 88,4%, rata-rata siklus 1 86% . Kemudian pada siklus II 95,4% . Penilaian aspek peserta didik pada siklus I Pertemuan 1 84% Siklus 1 Pertemuan II 86,3% rata-rata siklus I 85%. Kemudian pada siklus II 95%. Hasil Belajar Peserta Didik siklus I Pertemuan 1 78%, siklus 1 pertemuan II 82% Rata-rata siklus 1 79,8 dan siklus II 87. Kesimpulannya, model Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika pada materi bangun datar di kelas VIa SD Negeri 19 Kampung Baru.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK atau ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami pertumbuhan yang signifikan di era globalisasi ini dari waktu ke waktu. Persaingan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang Pendidikan terpacu dengan fenomena ini (Darmansyah et al., 2022). Perkembangan IPTEK berlangsung dengan cepat, memungkinkan manusia untuk melakukan inovasi yang beragam, terutama dalam menciptakan peralatan canggih yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari (Agasi et al., 2022)

Pendidikan merupakan proses di mana individu mengalami pertumbuhan dan perkembangan sepanjang hidup, dimulai sejak lahir, melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisik. Sesuai Peraturan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sikdisnas, Bagian II Pasal 4, maksud dari pendidikan nasional adalah untuk memperluas wawasan negara dan menata pribadi-pribadi Indonesia yang bertakwa dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berkepribadian terhormat, mempunyai informasi dan kemampuan, kesejahteraan luar biasa. jasmani dan rohani, berwatak kokoh dan bebas, serta terhadap masyarakat dan negara mempunyai rasa tanggung jawab.

Dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas kehidupan, terutama di bidang Pendidikan dan sosial, diperkenalkannya pembaharuan kurikulum yang dikenal dengan nama "Merdeka Belajar". Inisiatif ini langsung digagas oleh Kemdikbud di bawah kepemimpinan Nadiem Makarim. Konsep utama dari kurikulum Merdeka Belajar adalah kemerdekaan dalam berpikir. Rencana pendidikan ini menonjolkan peluang dalam mencapai tujuan, menunjukkan teknik, materi pembelajaran, dan penilaian, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, pengalaman pendidikan dalam program pendidikan Merdeka Belajar cenderung lebih disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Indarta et al., 2022).

Salah satu cara untuk memenuhi tuntutan kurikulum adalah dengan menawarkan berbagai mata pelajaran sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Matematika di SD. Matematika adalah fondasi pengetahuan yang penting bagi peserta didik dalam mendukung kesuksesan mereka dalam mengejar pendidikan tinggi. Demikian pula perangkat dalam penalaran logis diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan penalaran dasar, sah, dan efisien pada peserta didik. Keahlian ini sangat penting agar peserta didik dapat memperoleh, mengelola, dan menggunakan data dengan sukses (Ahmad et al., 2018)

Bentuk dan Ciri-ciri Bangun Datar, yang meliputi "Menyusun (komposisi) dan memecah (dekomposisi) berbagai bentuk datar dengan berbagai cara jika memungkinkan " merupakan salah satu topik dalam pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas IV SD adalah tentang Materi ini memiliki kepentingan karena aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari banyak ditemui. Bentuk datar yang dipelajari peserta didik pada tingkat ini meliputi persegi, persegi panjang, dan segitiga.

Untuk mencapai hasil belajar menjadi tujuan utama dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar bisa dicapai melalui upaya sadar yang dilakukan secara teratur untuk

menghasilkan perubahan positif, yang dikenal sebagai proses belajar. Proses pembelajaran mencapai puncaknya dengan pencapaian hasil pembelajaran oleh peserta didik. Hasil pembelajaran kemudian disusun dan dikumpulkan dalam kumpulan hasil pembelajaran kelas. Seluruh pencapaian ini berasal dari interaksi antara proses pembelajaran dan pengajaran. Bagi guru, proses pengajaran mencapai titik akhir dengan mengevaluasi hasil pembelajaran, sementara bagi peserta didik, hasil pembelajaran menandai akhir dari suatu periode pembelajaran. (Akhiruddin et al., 2019)

Bagi setiap individu dan peserta, pembelajaran matematika merupakan keterampilan yang penting didik di mana ini merupakan simpulan yang didasarkan pada pendapat sebelumnya. Hal ini karena matematika bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir dan penalaran, yang memungkinkan seseorang untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, tujuan pengajaran matematika adalah untuk membekali peserta didik dengan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kurikulum peneliti pada tanggal 3 desember dikelas IVA SDN 19 Kampung Baru. Peneliti menemukan berbagai permasalahan selama pembelajaran berlangsung baik dari aspek pelaksanaan pembelajaran maupun aspek pendidik dan aspek peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari perspektif pelaksanaan pembelajaran, peneliti mencatat bahwa dalam proses pembelajaran, belum terlihat pendidik menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan, kondisi dan sifat peserta didik. Misalnya, pendidik belum sepenuhnya menguraikan seluruh peserta didik dalam pola pikir tersebut dalam latihan pembelajaran. Instruktur membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok reguler saat mereka belajar, namun saat kegiatan berkelompok peserta didik cenderung memusatkan semua penugasan hanya kepada 1 anggota kelompoknya, peserta didik hanya bermain, mengobrol dan tidak aktif dalam kegiatan berkelompok, sehingga peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam kerja kelompok tidak dapat memahami materi yang ditugaskan kepada kelompok peserta didik tersebut.

Hal lain yang peneliti amati adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran masih berupa media yang belum memanfaatkan adanya teknologi. Dimana media ini masih berupa media biasa yang berupa media konkret seperti kertas yang digunting lalu saat menjelaskan kepada peserta didik kertas itu hanya dilipat lipit agar menjadi sebuah bangun datar. media belum sesuai dengan perkembangan Pendidikan pada situasi saat ini yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas mengakibatkan berbagai permasalahan dari aspek peserta didik. Dengan model pembelajaran yang kurang baik, peserta didik kurang siap dalam bekerja sama dalam suatu kelompok. Hal ini karena pendidik hanya menyusun pertemuan tinjauan konvensional, sehingga peserta didik tidak terlatih dalam melakukan kegiatan yang melibatkan kerja sama antar teman sekelas. Hasilnya, peserta didik lebih cenderung terlibat dalam aktivitas belajar non-kelompok seperti bermain-main. serta mengganggu peserta didik yang berasal dari kelompok yang lain, sehingga tidak terlaksanakan pembelajaran berkelompok dengan baik

Lalu dari media yang belum memanfaatkan adanya teknologi dan hanya menggunakan media konkret saat pembelajaran menjadikan peserta didik bosan dan kurang motivasi saat melaksanakan pembelajaran. Sebagian besar peserta didik kehilangan minat pada media yang dipakai oleh guru, sehingga dalam memahami materi mereka mengalami kesulitan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi lambat dan tidak efektif.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, menyusun peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan variasi yang tepat merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan melakukan pembelajaran di kelas dengan cara tersebut. Ini akan memberikan pintu terbuka yang luar biasa bagi peserta didik untuk bekerja sama dan berkolaborasi. menjadi tutor teman sebaya, saling ketergantungan secara positif serta menciptakan peserta didik yang mampu bertanggung jawab secara mandiri. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik sebaiknya media pembelajaran yang digunakan tidak hanya media biasa melainkan multimedia yang mampu menciptakan peserta didik sejalan dengan perkembangan teknologi pada abad-21. Penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar dan mengajar mampu memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik (Suryandaru, 2020)

Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw yang didukung oleh multimedia adalah model pembelajaran yang tepat. Dari berbagai tipe model kooperatif, model ini dianggap tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika kelas IV karena dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan kerja sama di antara mereka. Hal ini berpotensi meningkatkan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik, yang pada akhirnya hasil belajar mereka dapat berdampak positif dengan meningkatnya hasil belajar.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diterapkan sebagai metode penelitian ini. (Widayati, 2008), PTK merupakan gerakan eksplorasi yang menitikberatkan pada ruang belajar yang bermakna mengalahkannya permasalahan pembelajaran yang dipandang oleh pendidik, mengembangkan lebih lanjut hasil pembelajaran, dan menguji cara-cara baru dalam menghadapi pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran. Penelitian ini dapat dilakukan oleh individu atau dalam bentuk kolaboratif.

Gabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif diterapkan sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Menurut (Ali et al., 2022) metodologi kualitatif mengacu pada eksplorasi berdasarkan cara berpikir post-positivis, yang mengharapkan untuk memperhatikan keadaan normal suatu benda. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menggunakan metode yang berbeda-beda, dan pemeriksaan informasi bersifat induktif. Sedangkan jenis penelitian yang menggunakan metode pengukuran lain

untuk menghasilkan temuan baru atau prosedur statistik disebut penelitian kuantitatif. Variabel dalam kehidupan manusia menjadi fokus penelitian kuantitatif, yang memusatkan perhatian pada gejala-gejala dengan ciri-ciri tertentu. Dalam metodologi kuantitatif, hubungan antar faktor akan diperiksa dengan menggunakan alat pengujian faktual dan hipotetis yang obyektif. (Ali et al., 2022).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Rentang waktu Januari sampai Juni T.A. 2023/2024 tepatnya pada semester II di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru Kota Pariaman dilakukan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan terdiri atas tiga pertemuan. Pada tanggal 16 dan 18 Januari 2024 melaksanakan siklus pertama dalam dua pertemuan tersebut, sedangkan pada tanggal 23 Januari 2024 dilaksanakan siklus kedua.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IVa di SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman, pada tahun ajaran 2023/2024. Terdapat 25 peserta didik, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 16 anak laki-laki. Partisipan dalam penelitian ini mencakup peneliti, yang juga merupakan praktisi di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru, dan tiga pengamat yang berasal dari SDN 19 Kampung Baru.

2.4. Prosedur

Peneliti melakukan observasi awal terkait proses pembelajaran yang berlangsung di Kelas VIa SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman, sebagai bagian dari prosedur penelitian. Aktivitas penelitian ini melibatkan empat tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengacu pada model Kemmis & Taggart dalam (Maliasih et al., 2017), yaitu:

2.4.1. Perencanaan

Tahap ini diawali dengan merancang rencana tindakan pembelajaran berdasarkan model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw yang mencakup langkah-langkah berikut: 1) Menyusun jadwal penelitian. 2) Menganalisis Kurikulum Merdeka. 3) Menelaah buku guru dan buku siswa. 4) Menyusun rencana tindakan berupa modul pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah model Kooperatif tipe Jigsaw. 5) Membuat modul ajar, yang mencakup identitas sekolah, kompetensi awal, Profil Pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, target siswa, model pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, penilaian, refleksi guru dan siswa, LKPD, bahan bacaan guru dan siswa, glosarium, dan daftar pustaka. 6) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati modul pembelajaran, aktivitas guru, dan aktivitas siswa

2.4.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw dilakukan dalam dua siklus, di mana siklus I terdiri dari dua pertemuan, sedangkan siklus II terdiri dari satu pertemuan.

Peneliti, bertindak sebagai praktisi, mengajar di kelas dengan menghubungkan guru dan siswa, serta siswa dengan siswa, dengan langkah-langkah berikut: 1) Peneliti mengajar menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. 2) Observer, yang terdiri dari guru kelas, guru penggerak, dan kepala sekolah, mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, mencatat aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. 3) Peneliti dan tiga observer bekerja sama untuk mendiskusikan tindakan yang dilakukan. Hasil diskusi ini digunakan sebagai refleksi untuk perbaikan di langkah-langkah berikutnya.

2.4.3. Pengamatan

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini mencakup perilaku peserta didik dan guru selama pembelajaran yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw, serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Semua temuan dicatat di lembar observasi. Pengamatan dilakukan secara berkelanjutan, mulai dari siklus I hingga siklus II. Pengamatan dalam satu siklus bisa memengaruhi rencana tindakan pada siklus berikutnya. Kekurangan dan kelemahan yang ditemukan dalam siklus pertama akan diperbaiki dalam siklus kedua.

2.4.4. Refleksi

Pada tahap ini, hasil pengamatan dianalisis untuk menentukan apakah diperlukan tindakan lanjutan atau tidak. Analisis ini juga digunakan untuk mengevaluasi dan menentukan perbaikan yang harus dilakukan di tahap berikutnya.

2.5. Data dan Sumber Data

2.5.1. Data Penelitian

Data penelitian dikumpulkan dari setiap aktivitas pembelajaran Matematika dengan materi Bangun Datar yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw di Kelas VIa SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman. Data ini terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dan meliputi beberapa aspek, di antaranya: (1) Modul ajar yang digunakan untuk mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dengan model Kooperatif tipe Jigsaw di Kelas VIa SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman. (2) Pelaksanaan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan model Kooperatif tipe Jigsaw di kelas yang sama. (3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan model Kooperatif tipe Jigsaw di kelas yang sama.

2.5.2. Sumber Data

Data dalam penelitian ini berasal dari kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw di Kelas VIa SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman. Sumber data meliputi proses perencanaan pembelajaran serta pengamatan kegiatan siswa dari awal hingga akhir sesi pembelajaran. Data yang dikumpulkan berasal dari guru dan siswa Kelas VIa SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman, sebagai subjek penelitian.

2.6. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Data

2.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai hasil belajar serta untuk menyusun kesimpulan penelitian. Untuk mendapatkan data yang valid dari Kelas VIa SDN 19 Kampung Baru, Kota Pariaman, digunakan beberapa teknik, yaitu: (1) Teknik Non-Tes; Observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencatat aktivitas selama pembelajaran, dengan cara memberi tanda checklist (√) pada deskriptor yang muncul dan menambahkan komentar pada lembar observasi yang relevan. Teknik non-tes juga digunakan untuk menilai serta mengumpulkan informasi tentang sikap dan keterampilan siswa dalam pembelajaran Matematika dengan model Kooperatif tipe Jigsaw. (2) Teknik Tes; Teknik ini digunakan untuk memperkuat data observasi di kelas, khususnya untuk menilai penguasaan materi oleh siswa, guna mendapatkan data kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran Matematika dengan model Kooperatif tipe Jigsaw.

2.6.2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Lembar Penilaian Modul Ajar; Digunakan untuk menganalisis modul ajar Matematika dengan materi Bangun Datar yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (2) Lembar Observasi; Digunakan untuk membantu pengamatan selama pembelajaran Matematika dengan materi Bangun Datar yang menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw. Lembar ini mencakup pengamatan modul ajar, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik. Lembar observasi ini berguna untuk menilai hasil belajar siswa, termasuk aspek sikap dan keterampilan mereka selama pembelajaran. (3) Lembar Tes; Berisi soal-soal berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, untuk memperkuat data observasi dan mengevaluasi pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran dengan model Kooperatif tipe Jigsaw.

2.7 Teknik Analisis Data

Untuk menghitung presentase hasil pengamatan proses pembelajaran menurut kemendikbud dalam (Reinita, 2020) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria taraf keberhasilannya dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Taraf Keberhasilan

Peringkat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$90 < SB \leq 100$
Baik (B)	$80 < B \leq 90$
Cukup (C)	$70 < C \leq 80$
Kurang (K)	≤ 70

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Siklus I

Hasil penelitian disajikan pembelajaran matematika materi bangun datar dengan menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw di Kelas IVa SDN 19 Kampung Baru pada siklus I sudah masuk kedalam kriteria naik. Namun masih ada beberapa descriptor yang belum muncul

3.1.1 Perencanaan Pembelajaran

Pada bagian materi pembelajaran, pengembangan materi pembelajaran masih kurang terinci dan belum jelas, serta belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, peserta didik belum sepenuhnya memiliki gambaran yang jelas dan menguasai materi ilustrasi dengan baik. Guru hendaknya berusaha membuat konten yang lebih mudah dipahami, lebih mendalam, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga semua orang dapat memahami apa yang diajarkan. Hal ini penting karena peserta didik memiliki kecepatan yang berbeda-beda dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Analisis dan interpretasi mendominasi contoh. Salah satu ciri peserta didik sebagaimana dikemukakan Mulyawati (dalam Tariq et al., 2020) adalah individualitasnya ditinjau dari kemampuan awal, kecepatan belajar, dan gaya belajar. Sesuai dengan (Ngalimun, 2017) materi pembelajaran harus menggabungkan realitas, ide, standar dan sistem yang signifikan, dan disusun sebagai gambaran sesuai dengan penanda yang ingin dicapai.

Pada bagian perencanaan situasi pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan materi contoh. Pendidik hendaknya lebih berhati-hati dalam merencanakan langkah-langkah pembelajaran agar pengalaman pendidikan menjadi menyenangkan, sukses dan efektif. Hal ini sesuai dengan pandangan (Izzah Salsabilla et al., 2023) bahwa pendidik di lembaga pendidikan bertanggung jawab mengumpulkan modul-modul yang ditampilkan secara luas dan terorganisir sehingga pengalaman pendidikan menjadi intuitif, membangkitkan semangat, menyenangkan, menantang, dan menantang. Peserta didik untuk mengambil bagian secara efektif. Selain itu, menunjukkan modul juga harus memberikan ruang yang cukup untuk mendorong, berimajinasi dan otonomi sesuai dengan kemampuan, minat dan perkembangan fisik dan mental peserta didik. Dilihat dari hasil ini diperlukan persepsi dari Modul Pertunjukan siklus I pertemuan I dan siklus I pertemuan II sebesar 88%, dengan Kualifikasi (B).

3.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Meskipun penelitian tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru telah menunjukkan kemajuan yang baik, masih ada beberapa kekurangan yang terungkap karena ketidaksesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan.

Pada tahap awal siklus I, hampir semua kegiatan telah dilaksanakan dengan baik. Namun, ada satu kegiatan yang perlu mendapat perhatian, yaitu kegiatan untuk mengkondisikan kelas dan peserta didik agar siap untuk belajar. Guru melewatkan kegiatan ini sebelum dibahasmemulai kegiatan inti. Seharusnya, mengkondisikan kelas harus dilakukan terlebih dahulu kepada peserta didik agar mereka merasa nyaman dalam proses belajar-mengajar. Sebaiknya sebelum pembelajaran dimulai guru

mengkondisikan kelas terlebih dahulu agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Pada tahap 5 saat kegiatan presentasi antar kelompok, guru belum mengatur kelas agar tetap tenang selama presentasi. Disarankan agar guru memperhatikan kondisi kelas sambil memantau presentasi peserta didik, sehingga kelas tetap dalam keadaan tenang selama presentasi berlangsung. Pada Langkah 7 saat kegiatan menyimpulkan guru tidak menarik kesimpulan Bersama peserta didik. Sebaiknya, guru melakukan kolaborasi dengan peserta didik dalam menarik kesimpulan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan hari itu.

Guru tidak mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang kesan mereka terhadap pembelajaran hari itu pada bagian akhir kegiatan. Sebaiknya, guru menggali pendapat peserta didik mengenai kepuasan mereka terhadap pembelajaran hari itu dengan bertanya apakah mereka merasa senang atau tidak. Berdasarkan hasil penilaian aktifitas aspek guru pada siklus I diperoleh presentase sebanyak 84% dan termasuk kedalam kriteria baik (B)

3.1.3 Hasil Belajar

Prestasi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan disebut dengan hasil belajar. Hal ini diharapkan dapat menilai tingkat pemahaman ide-ide yang telah dicapai peserta didik selama pembelajaran. Sesuai (Wulandari et al., 2021) hasil belajar mencakup kemampuan atau kemampuan nyata yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pengalaman yang berkembang, meliputi kemampuan mental, penuh perasaan, dan psikomotorik. Sesuai dengan pendapat (Kurnia & Desyandri, 2022) bahwa penilaian hasil belajar dilakukan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.

1) Aspek sikap

Ranah sikap merupakan salah satu bagian hasil belajar yang tercermin dalam perilaku peserta didik. Menurut (Mulyaarja & Tri Ani Hastuti, 2015) hasil belajar emosional akan tercermin dalam aktivitas peserta didik yang berbeda. Menghormati guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar yang baik, dan terlibat dalam interaksi sosial adalah contoh perilaku tersebut.

Hasil belajar peserta didik dievaluasi melalui jurnal sikap. Masih ada peserta didik yang menunjukkan kurangnya sikap spiritual, seperti ketika berdoa dengan kurangnya konsentrasi. Selain itu, terlihat juga kurangnya rasa tanggung jawab sosial pada beberapa peserta didik, seperti tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

2) Aspek Pengetahuan dan Keterampilan

Ranah pengetahuan merujuk pada domain kegiatan mental. (Dirgantara Wicaksono & Iswan, 2019) menyatakan bahwa hasil pembelajaran di dalamnya, terutama yang berkaitan dengan pencapaian intelektual, memiliki enam aspek utama: pemahaman, penerapan, pengetahuan atau ingatan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Domain keterampilan, sebagaimana didefinisikan oleh (Magdalena et al., 2021) merupakan subbidang yang berhubungan dengan kemampuan bertindak seseorang setelah menjalani pengalaman belajar tertentu. Pengukuran ranah ini dilakukan melalui observasi dan penilaian terhadap

keterampilan peserta didik saat mereka melakukan praktikum.

Pada siklus pertama, rata-rata hasil pembelajaran peserta didik dalam aspek pengetahuan dan keterampilan adalah 79,8, dengan tingkat ketuntasan mencapai 56%. Dari jumlah total 25 peserta didik, 14 di antaranya berhasil mencapai tingkat ketuntasan, sementara 11 peserta didik lainnya belum mencapainya.

3.2 Siklus II

3.2.1 Perencanaan Pembelajaran

Pada siklus II sudah masuk ke dalam kategori yang baik. Namun, masih ada beberapa deskripsi yang belum muncul di mana hal tersebut sebagai hasil penelitian tentang pembelajaran matematika menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw mengenai materi bangun datar di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru.

Pada aspek materi pembelajaran, deskriptor yang belum muncul adalah pengembangan materi yang rinci dan jelas. Ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan penerimaan yang baik dari materi pelajaran oleh peserta didik. Pendidik harus mampu membina materi secara mendalam dan jelas, sehingga materi yang diperkenalkan kepada peserta didik dapat terlihat dengan baik. Materi pembelajaran harus dikembangkan secara detail, sistematis, dan jelas, seperti yang disarankan (Majid, 2014) bahkan mungkin hingga menjadi buku untuk digunakan oleh peserta didik. Persentase nilai rata-rata 95% termasuk dalam kriteria sangat baik (SB) dari hasil penilaian modul ajar pada siklus II.

3.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Kategori yang baik sudah didapatkan dari hasil penelitian tentang pembelajaran matematika mengenai materi bangun datar dengan menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru pada siklus II. Namun, masih terdapat kekurangan yang muncul karena tidak sesuai dengan perencanaan dengan pelaksanaan.

Pada siklus II, terdapat kekurangan dalam pelaksanaan. Pertama, pada kegiatan awal seperti apersepsi, guru melewatkannya sebelum memulai kegiatan inti. Sebaiknya berikan apersepsi kepada peserta didik sebelum memulai latihan center untuk mempersiapkan otaknya dan menghubungkan materi lama dengan materi baru. Hal ini sesuai dengan pandangan (Ramdiana, 2020) yang menekankan bahwa menit-menit awal sangat penting dalam pengalaman berkembang, dan apersepsi dapat mengatur pikiran anak untuk belajar. Kedua, pada tindakan sinkron 5 tengah, pendidik tidak memilah kelas dengan baik pada saat praktik. Seharusnya, guru dapat membagi perhatian antara presentasi peserta didik dan kondisi kelas. Ini penting agar proses pembelajaran tetap kondusif. Ketiga, pada akhir kegiatan pembelajaran, guru tidak menanyakan perasaan peserta didik. Mengetahui perasaan peserta didik pada akhir pembelajaran penting karena hal tersebut mempengaruhi kualitas kegiatan belajar mengajar. Menurut (Miswari, 2017) ketidaknyamanan peserta didik dapat memengaruhi kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran membutuhkan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik.

Interaksi ini mencakup komunikasi dua arah yang efektif. Hasil evaluasi kegiatan guru pada siklus II menunjukkan presentase 95%, yang masuk ke dalam kategori sangat baik (SB). Begitu juga dengan hasil evaluasi kegiatan peserta didik pada siklus II, yang mendapatkan presentase 95% dan termasuk dalam kriteria sangat baik (SB).

3.2.3 Hasil Belajar

Hasil pembelajaran merujuk pada prestasi yang dicapai oleh peserta didik yang melibatkan penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka setelah mengalami proses pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman konsep yang telah mereka capai. Menurut (Wulandari et al., 2021) hasil pembelajaran mencakup kompetensi atau kemampuan tertentu yang berhasil diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, termasuk keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran menurut pendapat (Nugraha et al., 2020) disebut sebagai hasil belajar.

1) Aspek Sikap

Ranah sikap merupakan bagian dari hasil belajar yang tercermin dalam peserta didik. (Mulyaarja & Tri Ani Hastuti, 2015) menjelaskan bahwa melalui perilaku peserta didik dalam berbagai aspek, seperti: tingkat perhatian terhadap pelajaran, tingkat disiplin, motivasi belajar, kebiasaan belajar, penghargaan terhadap guru dan teman sekelas, dan interaksi sosial hasil belajar afektif dapat dilihat.

Hasil pembelajaran peserta didik yang dicatat menggunakan jurnal menunjukkan perbaikan dalam aspek sikap. Sebagian peserta didik menunjukkan perbaikan dalam sikap spiritual, yang terlihat dari keterlibatan mereka dalam kegiatan berdoa dengan tenang dan khidmat. Namun, dalam aspek sikap sosial, masih ada peserta didik yang terlibat dalam obrolan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran serta bercanda saat ada presentasi. Peserta didik membutuhkan bimbingan dari guru agar dapat mengarah ke perubahan yang lebih positif.

2) Aspek Pengetahuan dan Keterampilan

Ranah pengetahuan mencakup aktivitas mental. Menurut (Dirgantara Wicaksono & Iswan, 2019) hasil pembelajaran dalam ranah pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan pencapaian intelektual, terdiri dari enam aspek utama, yaitu: aplikasi, analisis, pengetahuan atau ingatan, pemahaman, sintesis, dan evaluasi.

Domain keterampilan, sebagaimana didefinisikan oleh (Magdalena et al., 2021) merupakan subbidang yang berhubungan dengan kemampuan bertindak seseorang setelah menjalani pengalaman belajar tertentu. Penilaian dalam ranah ini dilakukan dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat mereka menjalankan praktikum.

Dalam siklus kedua, rata-rata hasil pembelajaran peserta didik untuk aspek pengetahuan dan keterampilan adalah 87, dengan tingkat ketuntasan mencapai 92%. Dari total 25 peserta didik, 23 di antaranya berhasil mencapai tingkat ketuntasan, sementara 2 peserta didik lainnya belum mencapainya. (Vera, 2020) menyatakan bahwa dalam hal hasil, keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari

perubahan perilaku positif yang terjadi pada peserta didik secara keseluruhan atau sebagian besar dari mereka. Data penelitian siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan telah berhasil. Pakar dan tiga orang pengamat beranggapan bahwa pelaksanaan eksplorasi pada siklus II telah berjalan positif dan pendidik berhasil menerapkan model Jigsaw yang bermanfaat untuk lebih mengembangkan hasil belajar matematika pada bangun datar. Menurut (Fahrurrozi & Zoatul Wardi, 2020) keberhasilan hasil pembelajaran dapat dikatakan tercapai jika terjadi perubahan perilaku positif pada sebagian besar atau minimal 75% dari peserta didik.

Dengan demikian, penelitian diakhiri setelah siklus II, berdasarkan kesepakatan antara peneliti, guru kelas VIa, Guru Penggerak, dan Kepala Sekolah SD Negeri 19 Kampung Baru Kota Pariaman sebagai observer. Pada pembelajaran bangun datar matematika, model kooperatif tipe Jigsaw efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini sebagai sebuah kesimpulan penelitian. Peningkatan tersebut tergambar dalam tabel dan grafik berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Modul Ajar Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw Berbantuan Multimedia Siklus I dan II

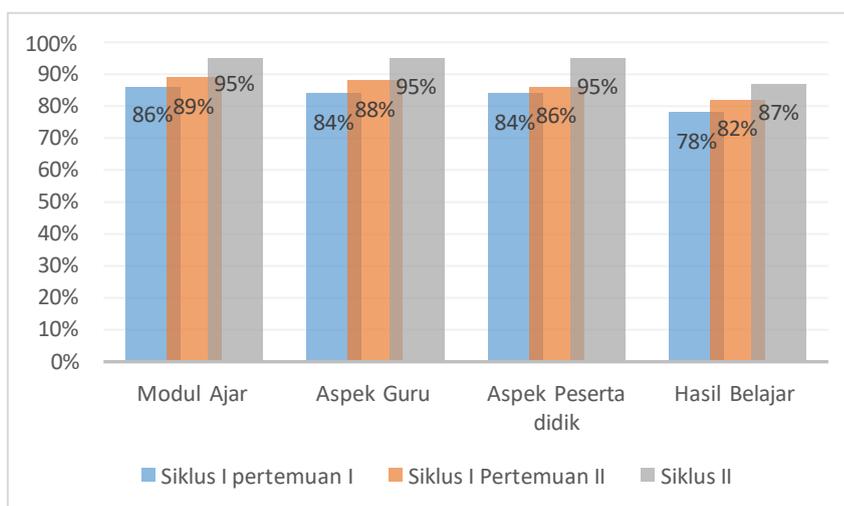
	Hasil Siklus I		Jumlah	Rata-rata	Hasil Siklus II
	PI	P2			
Jumlah	31	32	63	31,5	34
Skor Maksimal	36	36		36	36
Presentase	86%	89%		88%	95%
Kualifikasi	B	B		B	SB

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw Berbantuan Multimedia Siklus I dan II (Aspek Guru)

	Hasil Siklus I		Jumlah	Rata-rata	Hasil Siklus II
	PI	P2			
Jumlah	37	39	76	38	42
Skor Maksimal	44	44		44	44
Presentase	84%	88,4%		86,3%	95,4%
Kualifikasi	B	B		B	SB

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw berbantuan Multimedia Siklus I dan II (Aspek Peserta didik)

	Hasil Siklus I		Jumlah	Rata-rata	Hasil Siklus II
	PI	P2			
Jumlah	37	38	75	37,5	42
Skor Maksimal	44	44		44	44
Presentase	84%	86,3%		85,23%	95,4%
Kualifikasi	B	B		B	SB



Gambar 1. Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan model Kooperatif tipe Jigsaw yang didukung oleh multimedia dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut dari:

Modul ajar pembelajaran matematika materi bangun datar berbantuan multimedia bagi peserta didik kelas IVa SDN 19 Kampung Baru disusun dan disesuaikan dengan langkah-langkah model Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan multimedia. Modul pembelajaran telah dirancang oleh para analis yang juga berperan sebagai pendidik di kelas IVa SDN 19 Kampung Baru. Hasil pengujian menunjukkan bahwa evaluasi persepsi terhadap Modul Pembelajaran pada siklus I mencapai taraf 88% dengan kemampuan Besar (B), dan meningkat pada siklus II menjadi 95%. Oleh karena itu, pemanfaatan Modul Pembelajaran dengan model Agreeable tipe Jigsaw cenderung meluas dari siklus I ke siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran matematika materi bangun datar dengan model Helpful tipe Jigsaw dengan bantuan media interaktif meliputi latihan memulai, memusatkan, dan menutup. Berdasarkan persepsi saksi mata yang menggunakan lembar persepsi sudut pandang pendidik dan sudut pandang peserta didik, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan lancar. Dengan kualifikasi B= baik, pada siklus I persentase aspek guru meningkat menjadi 86,3%, pada siklus II meningkat menjadi 95,4% dengan kualifikasi SB=sangat baik. Sementara itu, pada siklus I pada peserta didik yang berkemampuan B=baik mencapai 85,2%, dan menjadi 95,4% dengan kemampuan SB=sangat baik dan mengalami peningkatan pada siklus II.

Hasil pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe Jigsaw pelajaran matematika tentang materi bangun datar dengan bantuan multimedia untuk peserta didik kelas IVa SDN 19 Kampung Baru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Skor tipikal sebesar 79,8 dengan kemampuan cukup (C) pada

siklus I, sedangkan skor normal meningkat menjadi 83,4 dengan kemampuan baik (B) pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran sains tentang material pesawat dengan menggunakan model Agreeable tipe Jigsaw dengan bantuan media telah berkembang dari siklus I ke siklus II, dimana banyak peserta didik yang memperoleh nilai atas KKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Desyandri, M.Pd sebagai dosen pembimbing, telah menghabiskan waktunya untuk memberikan bimbingan, nasihat, arahan, dan dukungan yang berarti bagi peneliti dalam penelitian ini. Dan kepada Bapak Azral Malvinas M.Pd selaku Kepala SDN 19 Kampung Baru yang telah memberikan izin, fasilitas dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian serta Ibu Nike Rusady S.Pd selaku guru kelas IVa SDN 19 Kampung Baru yang telah menerima peneliti dengan baik, memberi waktu, dan membantu peneliti selama proses penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Agasi, D., Oktarina, R., Desyandri, & Murni, I. (2022). Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10763–10768.
- Ahmad, S., Prahmana, R. C. I., Kenedi, A. K., Helsa, Y., Arianil, Y., & Zainil, M. (2018). The instruments of higher order thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012053>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*
- Ali, Mm., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Darmansyah, Salmiyanti, & Desyandri. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11424–11429.
- Dirgantara Wicaksono, & Iswan. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dikelas iV SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, III(2), 111–126.
- Fahrurrozi, & Zoatul Wardi. (2020). Kepercayaan Diri dan Komunikasi Matematis Melalui Project-Based Learning. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*, 2(1), 1–11.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Izzah Salsabilla, I., Jannah, E., & Keguruan dan, F. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. In *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* (Vol. 3, Issue 1).
- Kurnia, S., & Desyandri. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Dengan Media Quiziz Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SDN 26 Air Tawar Timur Kota Padang. *Journal of Basic Education*

Studies, 5(2).

Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Iib SDN Kunciiran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Majid, A. (2014). *Implementasi Kurikulum*. Interes Medi.

Miswari. (2017). Mengelola self efficacy, perasaan dan emosi dalam pembelajaran melalui manajemen diri. *Cendikia*, 15(1), 68–82.

Mulyaarja, & Tri Ani Hastuti. (2015). Peningkatan keaktifan aspek afektif siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan metode permainan siswa kelas IV SD Negeri Banyuraden Gamping Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2), 111– 117.

Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandri, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.

Ramdiana, H. (2020). Apersepsi pembelajaran melalui cerita lucu untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan profesionalisme guru dengan metode pembelajaran tutor teman sebaya. *Nal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 128.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>

Reinita. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal Of Moreland Civic Education*, 4(2), 88–96.

Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91.
<http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>

Vera, N. (2020). Strategi Komunikasi Dosen Dan Mahasiswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 08(02), 165– 177.

Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Aktuntansi Indonesia*, VI(1), 87–93.

Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11.

Available online at:

