

# **PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL *JIGSAW* DENGAN PERMAINAN *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN KABUPATEN AGAM**

**Oleh : Trisma Lidia Febrina**

*Abstarct*

*This research aim was to describe for improve students' learning achievement with Jigsaw approach with puzzle game at primary school in Cingkariang Banuhampu. This study was a classroom action research consisting of two cycles. Each cycles consisted of planning action, observation, and reflecting. This data analyzed by using qualitative and quantitative approach. The subject at class student of IV SDN 13 Cingkariang with 24 student. The result of the research showed improve learning achievement with Jigsaw approach with puzzle game.*

**Kata kunci** : hasil belajar siswa; model *jigsaw* ; permainan *puzzle*

## **PENDAHULUAN**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan awal peneliti di Sekolah Dasar Negeri 13 Cingkaring. Bahwa pembelajaran IPS di SD Negeri 13 Cingkaring terlihat, guru jarang sekali memakai model, strategi, dan pendekatan yang bervariasi, dan pembelajaran hanya terpusat pada guru. Kondisi diatas mengakibatkan, guru tidak dapat menggali potensi siswa secara optimal, kurangnya minat siswa pada pembelajaran IPS. Akibatnya belajar IPS siswa rendah.

Bloom (dalam Agus, 2009: 6) menjelaskan bahwa “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.

Salah satu cara agar hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat adalah dengan menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle*. Menurut Lie (dalam Rusman 2010: 218) “Model *Jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa

belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara *heterogen* dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”. Pada model siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang, tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda, anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, tiap kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi, pembahasan, dan penutup. (Rusman 2010: 218). Dengan demikian semua siswa di kelas menguasai seluruh materi IPS yang dibahas pada saat itu.

Keunggulan model model *Jigsaw* menurut Anita (2008: 69) yaitu “guru dapat memperhatikan siswa skemata atau latar belakang pengalaman siswa, dapat membantu siswa mengaktifkan skemata agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna, terjalannya suasana gotong royong, banyaknya kesempatan mengolah informasi, dan meningkatnya keterampilan berkomunikasi”. Selanjutnya Soegeng (2002: 50) menjelaskan “*puzzle* yaitu kegiatan menyusun potongan-potongan gambar”. Dengan permainan *Puzzle* kreatifitas siswa akan tercipta dan pembelajaran IPS akan menjadi menyenangkan. Hal ini senada dengan pendapat Soegeng (2002: 51) yang menerangkan kelebihan permainan *Puzzle* yaitu selain dapat menyenangkan murid, jenis permainan ini mengajak mereka untuk berpikir kreatif, aktif, suasana kelas bergairah, adanya interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan dapat menciptakan hubungan sosial yang baik.

Untuk menerapkan model *Jigsaw* dalam proses pembelajaran menggunakan beberapa langkah pembelajaran. Langkah-langkah model *Jigsaw* menurut Rusman (2010: 218) dan dipadukan dengan permainan *Puzzle* adalah (1) Siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang, (2) Tiap orang dalam tim diberi materi dan *puzzle* yang sama tapi LKS yang berbeda, (3) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), (4) Setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, (5) Tiap kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi, (6) Pembahasan, dan (7) Penutup.

Berdasarkan uraian diatas, maka model model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Maka penelitian ini dirancang untuk mendeskripsikan: “Peningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN 13 Cingkariang Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam”.

Secara lebih rinci, penelitian difokuskan kepada: (1) Bagaimanakah rencana pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* di kelas IV SDN 13 Cingkariang Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam? (2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* di kelas IV SDN 13 Cingkariang Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam? (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 13 Cingkariang Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam?

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai subjek penelitian berjumlah 24 orang siswa terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan. Sedangkan yang terlibat dalam penelitian ini ialah peneliti sebagai guru praktisi di kelas IV SDN 13 Cingkaring Kecamatan Banuhampu dan dua orang pengamat yakni guru kelas IV yang bersangkutan dan kepala sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II yaitu Januari sampai Juli 2012. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada Hari Rabu tanggal 21 Maret 2012, siklus I pertemuan II dilaksanakan pada Hari Rabu tanggal 28 Maret 2012, siklus II dilaksanakan pada Hari Rabu tanggal 4 April 2012.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan berdasarkan beberapa prosedur penelitian, antara lain: (1) studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan siswa berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS; (2) perencanaan yang sesuai dengan rumusan masalah pada studi pendahuluan, peneliti bersama guru membuat rencana tindakan yang dilakukan berhubungan dengan pembelajaran mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya; (3) pelaksanaan pembelajaran mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya, sesuai dengan rencana yang telah disusun; (4) pengamatan terhadap tindakan pembelajaran mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya dilaksanakan secara intensif, objektif, dan sistematis berdasarkan lembar pengamatan yang telah diberikan; (5) refleksi merupakan perenungan kembali kegiatan yang telah dilakukan, masalah, kendala, dan persoalan yang dihadapi, dan solusi untuk menghadapi masalah tersebut.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu, data yang diambil dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil tes. Data ini diperoleh melalui pengamatan selama proses pembelajaran dan hasil tes, yang bersumber dari rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian terhadap semua aspek perilaku dari kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sumber data dari penelitian tindakan kelas ini adalah proses pembelajaran mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pelaksanaan kegiatan awal, pelaksanaan kegiatan inti, pelaksanaan kegiatan akhir, pengamatan aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan dan tes. Beberapa instrument yang terkait dengan teknik pengumpulan data tersebut adalah lembar pengamatan dan lembar tes.

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti mulai dari awal melakukan penelitian sampai akhir proses penelitian berakhir. Data penelitian yang dilaksanakan dari 21 Maret 2012 sampai dengan 4 April 2012 dianalisis berdasarkan instrument-instrumen data yang telah dikumpulkan peneliti berupa data kualitatif dengan teknik analisis data yang dikembangkan oleh Rochiati. Menurut Rochiati (2007:135) menyatakan bahwa “teknik analisis data terdiri dari, (1) Menelaah data yang terkumpul baik melalui observasi, dokumentasi, dan evaluasi dengan melakukan proses transkripsi hasil pengamatan, penyeleksian dan pemilahan data, (2) Reduksi data, meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompokkelompokkan sesuai dengan fokus. Data yang telah dipisah-pisahkan tersebut lalu diseleksi mana yang relevan dan mana yang tidak relevan, (3) Menyajikan data, dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang telah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan terakhir direduksi, keseluruhan data tindakan dirangkum dan disajikan secara terpadu sehingga diperoleh sajian tunggal, dan (4) Menyimpulkan hasil penelitian dan triangulasi. Kegiatan triangulasi dilakukan dengan cara peninjauan kembali catatan lapangan dan bertukar pikiran dengan ahli, teman sejawat dan guru.

Untuk model analisis data kuantitatif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model Jigsaw dengan permainan Puzzle, peneliti menggunakan penggunaan persentase menurut Suharsimi (2009:32) terutama untuk mengetahui ketuntasan belajar yang diperoleh siswa. Data penelitian yang bersumber dari hasil belajar siswa dianalisis dengan Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mencapai KKM yaitu 75.

## HASIL

Hasil penelitian tentang penggunaan model Jigsaw dengan permainan Puzzle dijelaskan dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan dimulai dalam bentuk rancangan pembelajaran dengan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 program semester II Tahun Ajaran 2011/2012 sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Standar kompetensinya (SK) adalah Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar (KD) Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan I adalah mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Media dalam pembelajaran ini adalah media gambar dan *puzzle*.

Pelaksanaan pembelajaran tentang mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dengan model Jigsaw dengan permainan Puzzle, kegiatan siklus I pertemuan I ini adalah: (1) kegiatan awal; (2) kegiatan inti, yang meliputi Siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang bersama kelompok asal, Tiap orang dalam tim diberi materi, tugas dan *puzzle* yang berbeda, Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), Setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, Tiap kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi, Pembahasan, dan Penutup; (3) kegiatan akhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa nampak bingung terhadap model yang diterapkan, misalnya ketika siswa menyusun *puzzle*, menjelaskan materi kepada teman-temannya, presentasi kelas, dan mengikuti tes akhir, akibatnya hasil belajar siswa di bawah KKM.

Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap RPP dalam kategori baik dengan skor rata-rata 81,25. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran skor rata-rata adalah 77,5 dalam kategori cukup. Untuk siswa skor rata-rata adalah 77,5 dalam kategori cukup. Hasil belajar siswa dari segi kognitif diperoleh rata-rata 72,67, penilaian dari segi afektif diperoleh rata-rata 74,31 dengan kategori cukup, penilaian dari segi psikomotor diperoleh rata-rata 67 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model Jigsaw dengan permainan Puzzle ialah 71,25, maka KKM

yang telah ditetapkan sekolah yakni 75 belum tercapai. Selain itu, untuk siswa yang tuntas ialah 10 orang dengan persentase 37,5%, sedangkan yang tidak tuntas 15 orang dengan persentase 62,5%. Hal ini menunjukkan siklus I pertemuan I belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, sehingga siklus I pertemuan I harus dilanjutkan ke siklus I pertemuan II setelah refleksi tindakan dilakukan.

Hasil penelitian tentang penggunaan model Jigsaw dengan permainan Puzzle dijelaskan dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan dimulai dalam bentuk rancangan pembelajaran dengan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 program semester II Tahun Ajaran 2011/2012 sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Standar kompetensinya (SK) adalah Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar (KD) Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan II adalah aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lainnya di Kabupaten Agam. Media dalam pembelajaran ini adalah media gambar dan *puzzle*.

Pelaksanaan pembelajaran tentang mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dengan model Jigsaw dengan permainan Puzzle, kegiatan siklus I pertemuan II ini adalah: (1) kegiatan awal; (2) kegiatan inti, yang meliputi Siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang bersama kelompok asal, Tiap orang dalam tim diberi materi, tugas dan *puzzle* yang berbeda, Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), Setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, Tiap kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi, Pembahasan, dan Penutup; (3) kegiatan akhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran beberapa siswa nampak sudah mulai menerima model yang diterapkan, misalnya ketika siswa menyusun *puzzle*, menjelaskan materi kepada teman-temannya, presentasi kelas, dan mengikuti tes akhir, akibatnya hasil belajar siswa sudah di atas KKM namun dikategorikan cukup.

Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap RPP dalam kategori baik dengan skor rata-rata 84,38 Aktivitas guru dalam proses pembelajaran skor rata-rata adalah 85 dalam kategori baik. Untuk aktivitas siswa skor rata-rata adalah 85 dalam kategori baik. Hasil belajar siswa dari segi kognitif diperoleh rata-rata 77,88, penilaian dari segi afektif diperoleh rata-rata 80,92 dengan kategori baik. Penilaian dari segi psikomotor diperoleh

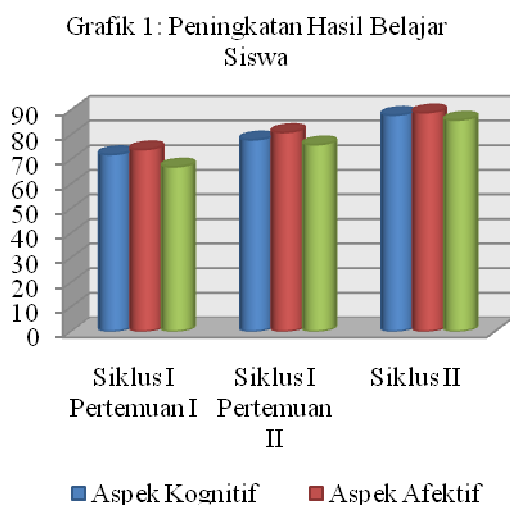
rata-rata 75,96 dengan kategori cukup. Secara keseluruhan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model Jigsaw dengan permainan Puzzle ialah 78,25, maka KKM yang telah ditetapkan sekolah yakni 75 sudah tercapai namun dikategorikan cukup. Siswa yang tuntas ialah 16 orang dengan persentase 66,67%, sedangkan yang tidak tuntas 8 orang dengan persentase 33,33%. Hal ini menunjukkan siklus I pertemuan II sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal namun masih dikategorikan cukup, sehingga dilanjutkan ke siklus II setelah refleksi tindakan dilaksanakan.

Hasil penelitian tentang penggunaan model Jigsaw dengan permainan Puzzle dijelaskan dalam perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan dimulai dalam bentuk rancangan pembelajaran dengan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 program semester II Tahun Ajaran 2011/2012 sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Standar kompetensinya (SK) adalah Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar (KD) Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II adalah aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lainnya di Sumatera Barat. Media dalam pembelajaran ini adalah media gambar dan *puzzle*.

Pelaksanaan pembelajaran tentang mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dengan model Jigsaw dengan permainan Puzzle, kegiatan siklus II ini adalah: (1) kegiatan awal; (2) kegiatan inti, yang meliputi Siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang bersama kelompok asal, Tiap orang dalam tim diberi materi, tugas dan *puzzle* yang berbeda, Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), Setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, Tiap kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi, Pembahasan, dan Penutup; (3) kegiatan akhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran seluruh siswa nampak sudah mulai menerima model yang diterapkan, misalnya ketika siswa menyusun *puzzle*, menjelaskan materi kepada teman-temannya, presentasi kelas, dan mengikuti tes akhir, hasil belajar siswa sudah di atas KKM namun dikategorikan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap RPP dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 90,63. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran skor rata-rata adalah 95 dalam kategori sangat baik. Untuk aktivitas siswa skor rata-rata adalah 95 dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa dari segi kognitif diperoleh rata-rata 87,54, penilaian dari

segi afektif diperoleh rata-rata 89,25 kategori baik, penilaian dari segi psikomotor diperoleh rata-rata 86,08 baik. Secara keseluruhan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan model Jigsaw dengan permainan *Puzzle* ialah 87,62, maka KKM yang telah ditetapkan sekolah yakni 75 telah tercapai. Selain itu, untuk siswa yang tuntas ialah 21 orang dengan persentase 87,5%, sedangkan yang tidak tuntas 3 orang dengan persentase 12,5%. Hal ini menunjukkan siklus II sudah berhasil. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, dan siklus II dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



## PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* pada pembelajaran IPS kelas IV terungkap bahwa guru membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Susanto (2007:167) mengatakan bahwa "Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah penjabaran silabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana operasional pembelajaran yang memuat beberapa indikator yang terkait untuk dilaksanakan dalam satu atau beberapa kali pertemuan". Perencanaan yang disusun guru dalam beberapa komponen yaitu: (1) Standar kompetensi; (2) Kompetensi dasar; (3) Indikator; (4) Tujuan pembelajaran; (5) Materi pokok; (6) Model dan metode pembelajaran; (7) Kegiatan pembelajaran; (8) Sumber, media, dan alat; (9) Penilaian. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. Penilaian RPP pada siklus I pertemuan I skor rata-rata 81,25 dengan kategori baik, siklus I pertemuan II skor rata-rata 84,38 dengan kategori baik. Pada siklus II skor rata-rata 90,63



dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan, penilaian RPP pada setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model Jigsaw dengan permainan Puzzle dapat diterapkan dalam materi mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang, (2) Tiap orang dalam tim diberi materi dan *puzzle* yang sama tapi LKS yang berbeda, (3) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), (4) Setelah kelompok ahli selesai berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, (5) Tiap kelompok asal mempresentasikan hasil diskusi, (6) Pembahasan, dan (7) Penutup. Untuk aktivitas guru pada siklus I pertemuan I skor rata-rata 77,5, siklus I pertemuan II skor rata-rata 85, pada siklus II skor rata-rata 95. Untuk aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I skor rata-rata adalah 77,5, siklus I pertemuan II skor rata-rata adalah 85, siklus II skor rata-rata adalah 95. Dapat disimpulkan, penilaian aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Hasil belajar yang dicapai siswa aspek kognitif adalah pada siklus I pertemuan I rata-rata 72,67, siklus I pertemuan II rata-rata 77,88, siklus II rata-rata 87,54. Hasil belajar yang dicapai siswa aspek afektif adalah pada siklus I pertemuan I rata-rata 74,31, siklus I pertemuan II rata-rata 80,92, siklus II rata-rata 89,25. Hasil belajar yang dicapai siswa aspek psikomotor adalah pada siklus I pertemuan I rata-rata 67, siklus I pertemuan II rata-rata 75,96, siklus II rata-rata 86,08. Hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah siklus I pertemuan I rata-rata 71,25, siklus I pertemuan II rata-rata 78,25, siklus II rata-rata 87,62.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terlihat bahwa, model Jigsaw dengan permainan Puzzle mampu memberikan pengaruh berarti dalam peningkatan rancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 13 Cingkaring, khususnya pada pembelajaran mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan pada halaman sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu: 1) Perencanaan pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* telah disusun secara sistematis. Berdasarkan hasil pengamatan RPP pada siklus I, ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik.

Pertemuan I yaitu, pada aspek pemilihan materi ajar, aspek pengorganisasian materi ajar, aspek pemilihan sumber/media pembelajaran, aspek kejelasan skenario pembelajaran, aspek kerincian skenario pembelajaran. Pertemuan II pada aspek pemilihan materi ajar, aspek pengorganisasian materi ajar, aspek pemilihan sumber/media pembelajaran, aspek kejelasan skenario pembelajaran, aspek kerincian skenario pembelajaran. Skor rata-rata keberhasilan RPP siklus I pertemuan I 81,25 dan skor rata-rata siklus I pertemuan II 84,38 dengan kategori baik. Perencanaan pada siklus II mendapat kategori sangat baik sehingga kekurangan-kekurangan pada siklus I telah diselesaikan dengan baik yaitu, pada aspek pemilihan materi ajar, aspek pengorganisasian materi ajar, aspek kerincian skenario pembelajaran. Skor rata-rata keberhasilan RPP siklus II ini adalah 90,63 dengan kriteria sangat baik. Perencanaan diakhiri pada siklus II, karena sudah sesuai dengan KKM yaitu persentase ketuntasan 75%. 2) Pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* yang dilaksanakan melalui pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pada siklus I pertemuan I hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa masih belum berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan masih banyak deskriptor yang tidak terlaksana sehingga mendapat skor rata-rata 77,5. Pada siklus I pertemuan II deskriptor yang tidak terlaksana sudah berkurang, sehingga mendapat skor rata-rata 85. Pada siklus II terjadi peningkatan, sehingga diperoleh skor rata-rata 95 dengan kategori sangat baik. 3) Penilaian dalam pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* ini, dilaksanakan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penilaian proses pembelajaran siswa dinilai dengan mengamati aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor siswa. Hasil penilaian pada pertemuan I siklus I dari aspek kognitif 72,38, aspek afektif 74,38, dan aspek psikomotor 67. Apabila dirata-ratakan pertemuan I siklus I dari ketiga aspek maka diperoleh 71,2. Hasil penilaian pada pertemuan I siklus II dari aspek kognitif 77,88, aspek afektif 80,92, dan aspek psikomotor 75,96. Rata-rata pertemuan I siklus II adalah 78,3. Hasil belajar pada siklus II dari aspek kognitif 87,54, aspek afektif 89,25, dan aspek psikomotor 86,08. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 74,8 dan siklus II 87,62. Dengan demikian model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi pelajaran mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya di kelas IV SDN 13 Cingkariang Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran: (1) Diharapkan guru dapat merancang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* sebagai salah satu alternatif

pemilihan model pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna, (2) Dalam pelaksanaan pembelajaran model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* guru terlebih dahulu harus menguasai langkah-langkah model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, (3) Dalam penilaian hasil belajar menggunakan model *Jigsaw* dengan permainan *Puzzle* guru harus memahami bagaimana cara menilai hasil belajar siswa yang meliputi penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Rochiati Wiriaatmadja. 2007. *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: Rosda.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Soegeng Santoso. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan Indonesia.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto. 2007. *Pengembangan KTSP dengan Perspektif Manajemen Visi*. Jakarta: Mata Dewa