

## B. GAGASAN

### a. Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan

Menurut survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme For International Student Assessment (PISA)*, pada Desember 2019 di Paris (2019 :vivanews.com) yang menempatkan kualitas pendidikan Indonesia di peringkat ke 72 dari 77 negara yang ada. Survei PISA merupakan rujukan dalam menilai kualitas pendidikan didunia yang menilai kemampuan membaca, sains dan matematika. Menuju Indonesia Emas tahun 2045 sebagaimana yang disampaikan oleh Ketua MPR RI Bambang Soesatyo (Bamsot) 25/08/2020 di Jakarta (news.detik.com) menegaskan perjalanan bangsa indonesia menuju emas tahun 2045 tidak hanya diwarnai semangat dan optimisme semata, melainkan juga realitas tantangan kebangsaan yang muncul dengan berbagai dimensinya. kejayaan menuju indonesia emas tahun 2045 harus dipersiapkan dari sekarang. Kunci utamanya melalui peningkatan pendidikan yang berkualitas.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 (sisdiknas) dalam Metroyadi, dkk (2014) dari pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran IPA di tingkat Pembelajaran IPA di tingkat SD/MI masih cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan dan latihan-latihan dari guru. Materi pelajaran disampaikan langsung kepada siswa dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat penjelasan dari guru. Praktikum IPA jarang sekali dilaksanakan. Guru hanya menginformasikan fakta dan konsep melalui metode ceramah dan minimalnya keterlibatan siswa. Siswa diberi pertanyaan yang

lebih cenderung berupa hafalan. Pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir yang lebih tinggi seperti melakukan suatu percobaan kemudian menyimpulkan sendiri hasil percobaan jarang dilakukan oleh guru. Siswa lebih banyak mendengarkan dan menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan serta keterampilan yang mereka butuhkan.

Permasalahan rendahnya hasil belajar di Indonesia khususnya pada mata pelajaran IPA juga terjadi di berbagai wilayah dipenjuru tanah air. Hal ini diketahui dari kajian penulis terhadap artikel-artikel ilmiah hasil penelitian terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Djabba, 2020:22) di sebuah SD di Parepare mengalami permasalahan rendahnya hasil belajar yakni dengan nilai hasil tes akhir ulangan harian bahwa dari 25 siswa secara keseluruhan hanya 20% siswa memperoleh ketuntasan belajar dimana dari siswa, hanya 5 siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  dengan rata-rata kelas 54,2. hal ini menunjukkan bahwa 20 orang siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni 70. Penulis tersebut menyebutkan rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan belum efektifnya penggunaan alat peraga atau media. Diungkapkan oleh (Nurhayati, 2020:59) yang terjadi di Kabupaten Semarang mengalami permasalahan serupa yakni kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 60 tindakan dari 19 siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM hanya 5 siswa atau 26,31% siswa sedangkan 14 siswa atau 73,68 % siswa lainnya masih di bawah KKM. Penelitian tersebut menyebutkan rendahnya hasil belajar IPA disebabkan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran hanya menggunakan satu metode yaitu metode ceramah, dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru, guru belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan siswa kurang aktif sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti

pembelajaran. Hal serupa juga diungkapkan oleh (Dedi Asmara, 2020) yang terjadi di Sialang mengalami permasalahan serupa yakni dengan nilai hasil belajar uangan harian IPA kelas VI SD Negeri 06 Sialang bahwa dari 24 siswa hanya 9 (38%) siswa yang mengalami ketuntasan di atas KKM dan 15 (63%) yang tidak tuntas atau dibawah KKM. Penulis tersebut menyebutkan rendahnya hasil belajar IPA disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah, penugasan dan latihan-latihan. Siswa lebih banyak mendengarkan dan menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan. *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terjadi di Riau mengalami permasalahan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus I siswa yang mendapat nilai diatas 70 sebanyak 19 siswa atau sekitar 70,37% hal ini masih belum mencapai indikator ketercapaian rata-rata kelas yang menghendaki 75% dari jumlah siswa. Sedangkan pada siklus II siswa yang mendapat nilai diatas 70 adalah 24 siswa atau 88,88%.

b. Solusi yang Pernah ditawarkan

Beberapa solusi sudah pernah dilakukana untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa di sekolah. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Menurut (Prasty, 2017:100-101) Model Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu tipe yang menekankan adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Sehingga dengan adanya aktivitas dan interaksi antar siswa yang aktif akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai siswa.

Menurut Kamulyan dan Risminawati dalam (Sholikhanah, 2020:75) langkah-langkah strategi STAD antara lain: (1) Membentuk

kelompok yang anggotanya heterogen; (2) Guru memberikan ringkasan materi pelajaran; (3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti; (4) Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu; (5) Memberi evaluasi; (6) Penutup.

Menurut Roestiyah dalam (Prastya, 2017:101) kelebihan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* adalah : (1) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah; (2) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah; (3) dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi; (4) dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya; (5) para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam diskusi; (6) dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai; (7) menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain. Kekurangan model ini menurut menurut Kurniasih dan Sani (2015: 22) adalah : (1) Bila ditinjau dari sarana kelas, maka mengatur tempat duduk untuk kerja kelompok sangat menyita waktu. Hal ini biasanya disebabkan belum tersedianya ruangan-ruangan khusus yang memungkinkan secara langsung dapat digunakan untuk belajar kelompok; (2) Jumlah siswa yang besar (kelas gemuk) dapat menyebabkan guru kurang maksimal dalam mengamati kegiatan belajar, baik secara kelompok maupun secara perorangan; (3) Guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan, di antaranya mengoreksi pekerjaan siswa, menghitung

skor perkembangan maupun menghitung skor rata-rata kelompok yang harus dilakukan pada setiap akhir pertemuan; (4) Menyita waktu yang banyak dalam mempersiapkan pembelajaran.

Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), hasil belajar IPA siswa kelas atas belum meningkat secara signifikan. Model jenis ini kurang optimal untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa berdasarkan indikator penilaian hasil belajar ranah kognitif yakni; 1) menghafal (C1); 2) memahami (C2); 3) mengaplikasikan (C3); 4) menganalisis (C4); 5) mengevaluasi (C5); 6) membuat (C6). Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) mengantarkan siswa pada kemampuan psikomotorik (C3). Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) akan lebih cenderung pada kegiatan ceramah sehingga kegiatan pembelajaran dengan model ini menjadi kurang maksimal.

Dari kesimpulan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) tersebut masih kurang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran seperti pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sholikhannah, 2020) dengan judul Studi Komparasi Pembelajaran antara Strategi *Jigsaw* dengan Strategi STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Wonorejo Tahun 2019/2020. Yang menyatakan berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji t-test dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan anatara hasil belajar dengan menerapkan model *Jigsaw* dan model *Student Teams Achievement Division* (STAD). Teknik analisis yang digunakan adalah uji t yang didahului dengan uji prasyarat analisis yaitu uji keseimbangan dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh thitung > ttabel, yaitu  $2,588 > 1,996$  dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas IVA lebih besar dibandingkan kelas IVB, yaitu

81,02 > 72,79. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat menjadi lebih maksimal, disarankan model pembelajaran IPA yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar dan memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa sehingga seluruh siswa menjadi lebih mudah memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

c. Gagasan yang diajukan

Penulis mengajukan model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di sekolah dasar. Salah satu model yang dianggap sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA adalah model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw*. Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-teman Universitas Texas. Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Menurut (Mariyati, 2022:36) *jigsaw* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran 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. Pada model pembelajaran jigsaw ini keaktifan siswa (*Student Centered*) sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Menurut (Risnawati, 2022) *Cooperative tipe jigsaw* adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara mandiri.

Menurut Hamdayama dalam (Sumarni, 2019:188) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan dan bekerjasama positif. Setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Menurut (Samsidar, 2018:118) Model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian dari model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut beberapa ahli adalah suatu model pembelajaran secara kooperative atau berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen kelompok asal dan kelompok ahli untuk membuat siswa lebih aktif menguasai materi serta bertanggung jawab secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan teori diatas, model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang bersifat kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan memperhatikan kerjasama atas materi yang di peroleh dari kelompok lain, sehingga model ini mampu membuat siswa menjadi aktif, bertanggung jawab di dalam kelompok tersebut.

Langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *jigsaw* dibentuk dengan kegiatan belajar secara berkelompok. Dalam model pembelajaran ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Langkah- langkah model pembelajaran *jigsaw* menurut (Luncana Faridhoh Sasmito, 2020:13) adalah sebagai berikut : 1) Siswa

dikelompokkan sebanyak 1 sampai dengan 5 orang siswa; 2) Setiap siswa dalam team diberi bagian materi berbeda; 3) tiap siswa dalam team diberi bagian materi yang ditugaskan; 4) anggota dari team yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka; 5) setelah selesai diskusi sebagai team ahli anggota kembali ke dalam kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu team mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama; 6) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi; 7) guru memberi evaluasi.

Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Shoimin (2014:93) kelebihan *Model Cooperative Tipe Jigsaw* yaitu, a) memungkinkan siswa dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri; b) hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis; c) memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif; d) mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok dan individual; e) mengembangkan kemampuan menguji ide dan pemahaman diri sendiri; f) meningkatkan kerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Menurut Ibrahim (dalam Majid, 2017: 184) kelebihan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* yaitu, a) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain; b) siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik; c) setiap anggota siswa hendak menjadi ahli dalam kelompoknya; d) di dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif; e) setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.



Adapun kelemahan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Ratumanan (2002) kekurangan model kooperatif tipe jigsaw yaitu, a) siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi maka akan sulit dalam menyampaikan materi pada teman, b) siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli, c) siswa yang cerdas cenderung akan bosan.

Karakteristik model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menurut Kisworo (2006) yaitu: 1) Belajar bersama dengan teman; 2) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman; 3) Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok; 4) Belajar dari teman yang berbeda kelompok; 5) Belajar dalam kelompok kecil; 6) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat; 7) keputusan tergantung pada siswa sendiri; 8) Siswa aktif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Hal ini diperkuat oleh penelitian relevan terdahulu yang dilakukan oleh (Nurleli, 2019) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas IV SDN 12 Sungai Limau*. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 26 orang dengan persentase (78.79%) sedangkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang atau sebesar (21.21%) rata-rata hasil belajar siswa siklus I adalah 46.42. pada siklus II sebanyak 29 orang dengan persentase (87.88%) jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang sebesar (12.12%, untuk rata-rata

hasil belajar di siklus II adalah 84.33. Hal ini dinyatakan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu hasil belajar siswa meningkat sebesar 37.91% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

d. Seberapa Jauh Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan Diperbaiki

Mengacu pada solusi yang pernah ditawarkan oleh sekolah sebelumnya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, ternyata hasil belajar pada pelajaran IPA belum dapat meningkatkan dengan maksimal seperti pada hasil penelitian yang diteliti oleh (Sholikhanah, 2020) dengan judul Studi Komparasi Pembelajaran antara Strategi Jigsaw dengan Strategi STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Wonorejo Tahun 2019/2020. Yang mengatakan berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji t-test dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar dengan menerapkan model jigsaw dibandingkan dengan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hal ini dibuktikan dari analisis data dengan menggunakan uji-t dengan hasil  $2,588 > 1,996$ . Dari rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan strategi model jigsaw lebih baik dibandingkan dengan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan perbandingan  $81,02 > 72,79$ . Dengan demikian penerapan model jigsaw dapat dikembangkan dan diimplementasikan saat proses pembelajaran dengan materi yang mendukung. Dengan hal ini model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil 4-5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda agar saling bekerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Penjelasan jadi, pembagian berdasarkan kemampuan anak misalnya siswa yang pandai satu

kelompok, siswa yang kemampuan sedang satu kelompok, dan siswa yang kemampuannya dibawah rata-rata satu kelompok. Mereka akan bekerjasama dengan baik sesuai kemampuan masing-masing. Jika yang pandai disatukan dengan anak yang kurang kemampuannya, maka siswa yang pandai akan mendominasi di kelompoknya dan anak yang kurang kemampuannya akan merasa kurang percaya diri. Sedangkan model *Jigsaw* guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing saja, bukan sebagai penyampai atau pemberi informasi kepada siswa dan mengeluarkan pendapatnya masing-masing serta tidak saling ketergantungan antara materi yang diberikan oleh setiap kelompok, jika sudah ke kelompok asal maka anak-anak harus menyampaikan materi dari kelompok sebelumnya. semua siswa diwajibkan belajar satu dengan yang lain. Informasi belajar (pelajaran) dibagi dalam beberapa bagian. Setiap anggota kelompok diwajibkan mempelajari satu bagian pelajaran tersebut dan setelah itu mengajarkan bagian yang dipelajari kepada teman atau anggota yang lain dalam satu kelompok. 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. pembagian dua kelompok belajar, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok awal/inti. Memiliki tugas belajar yang berbeda. Dalam kelompok asal terdiri dari beberapa peserta didik yang mempunyai “tugas” yang berbeda. *jigsaw* juga mempengaruhi kemampuan berpikir siswa. Dikarenakan dengan berkelompok di beri tugas masing-masing anggota, kemampuan berpikir lower order thinking sampai higher order thinking dirangsang untuk berkembang untuk berpikir. Bahwa penalaran siswa salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis dengan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, ide atau gagasan, dan dapat menyelesaikan masalah. Pada saat proses pembelajaran siswa

mengemukakan pendapat, menerima pendapat orang lain, mempertimbangkan jawaban terbaik dalam menentukan jawaban yang terbaik.

Berdasarkan hal di atas penulis mengajukan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* sebagai solusi untuk memperbaiki pembelajaran IPA yang sebelumnya. Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa dengan lebih maksimal dibandingkan dengan model yang diajukan sebelumnya, karena model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pembelajarannya dengan cara belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri di dalam kelompoknya.

e. Pihak-pihak yang Membantu Pengimplementasian Gagasan

Pihak-pihak yang ada kaitannya dengan upaya meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* diantaranya adalah:

1. Siswa berperan sebagai objek yang akan menerima model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw*, dan sebagai objek yang diamati hasil belajar IPAnya.
2. Guru berperan sebagai subjek yang akan mengimplementasikan model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar.
3. Kepala sekolah berperan sebagai pemberi bimbingan, bantuan dan pengawasan.

f. Langkah-langkah Strategi Implementasi

Adapun kerangka pemecahan yang di lakukan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar IPA siswa yang belum maksimal tersebut adalah dengan menerapkan langkah-langkah pelaksanaan

pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Dalam penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* sering ditemukan beberapa kendala atau hambatan yang ditemukan selama proses pembelajaran (Nurhayati, 2020:64) memberikan penghargaan/ hadiah untuk memotivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Dengan ini penulis menyusun langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* berdasarkan rekomendasi tersebut sebagai berikut:

- 1) Tahap perencanaan meliputi tahap penyusunan RPP, lembar evaluasi, rubrik penilaian, lembar observasi strategi pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, mensosialisasikan model pembelajaran jigsaw pada siswa dan menentukan indikator untuk melihat tercapai atau tidaknya target penilaian sesuai dengan Taksonomi Bloom yang membagi hasil belajar dalam ranah kognitif menjadi 6 tingkatan : 1) menghafal (C1); 2) memahami (C2); 3) mengaplikasikan (C3); 4)menganalisis (C4); 5) mengevaluasi (C5); dan 6) membuat (C6). Tentunya semua ini dipersiapkan dengan waktu yang lebih ekstra sesuai dengan rekomendasi dari penelitian sebelumnya.
- 2) Tahap pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat, yakni dengan melaksanakan pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Tahap pelaksanaan ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dari model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa, sebagai berikut:

Kegiatan Pembelajaran	
Guru	Siswa

<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam.</li> <li>2. Guru melakukan do'a sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan seputar perubahan wujud benda yang mereka ketahui.</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang perubahan wujud benda.</li> </ol>	<p>Kegiatan awal</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam.</li> <li>2. Siswa berdo'a bersama.</li> <li>3. Siswa menjawab kehadirannya</li> <li>4. Siswa bertanya seputar perubahan wujud benda.</li> <li>5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> </ol>
<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru menampilkan macam-macam gambar perubahan wujud benda.</li> <li>7. Guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa.</li> <li>8. Guru membagi materi/tugas pada tiap-tiap siswa.</li> <li>9. Guru menugaskan siswa yang mendapatkan materi/tugas yang sama membentuk kelompok ahli dan berdiskusi</li> </ol>	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Siswa memperhatikan macam-macam gambar perubahan wujud benda.</li> <li>7. Siswa membentuk kelompok menjadi 5 kelompok.</li> <li>8. Siswa menerima materi/tugas</li> <li>9. Siswa dengan kelompok ahli berdiskusi tentang materi perubahan wujud benda</li> </ol>

<p>tentang materi perubahan wujud benda</p> <p>10. Kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan mengajarkan materi/tugas yang di diskusikan pada kelompok asal.</p> <p>11. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain.</p> <p>12. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dimengerti.</p>	<p>10. Siswa menjelaskan dan mengajarkan materi/tugas pada teman kelompoknya.</p> <p>11. Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.</p> <p>12. Bertanya kepada guru pada materi yang belum dimengerti.</p>
<p>Kegiatan akhir</p> <p>13. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama siswa</p>	<p>Kegiatan akhir</p> <p>13. menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru dan mendengarkan.</p>

3) Tahapan pengamatan, Pada tahap observasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif untuk mengamati hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* berupa tes tulis berkaitan materi perubahan wujud benda, serta

observasi aktivitas guru dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- 4) Tahap Refleksi yaitu Pada tahap refleksi dalam penelitian ini, penulis mengkaji hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta aktivitas guru. Penulis juga mengkaji apakah pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* sudah berjalan efektif dengan mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Setelah itu, penulis dan mitra kolaborator membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya berdasarkan daftar permasalahan tersebut, dalam rangka perbaikan untuk mencapai indikator yang ditetapkan.