

IMPLEMENTASI METODE JIGSAW DAN MEDIA DIORAMA KELAPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MI PADA MATA PELAJARAN TEMATIK

Nur Ulwiyah,¹ Nanik Mumayizah²

Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘Ulum Jombang

Email: nurulwiyah@fai.unipdu.ac.id,¹ nanik.mumayyizah@gmail.com²

Abstrak: Implementasi dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode jigsaw dan media diorama Kelapa sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C pada mata pelajaran Tematik pemetaan IPS di MIN 3 Jombang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus sesuai dengan model Kemmis. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV C MIN 3 Jombang sebanyak 32 siswa. Penelitian ini dilaksanakan karena hasil belajar siswa rendah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pada tahap pra siklus, 12 siswa tuntas dengan rata-rata 69,22 dan prosentase ketuntasan 37,5 %. Pada tahap siklus 1 hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83,75 dengan prosentase ketuntasan 78,1% dan siklus 2 meningkat dengan prosentase 96,9 % dengan rata-rata 90,78. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw dan media diorama Kelapa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C MIN 3 Jombang.

Kata Kunci: jigsaw, media diorama Kelapa, hasil belajar, tematik

Abstract: This study intends to to apply the jigsaw method and the coconut diorama as an effort to improve the learning outcomes of class IV C students in the Thematic Mapping Subject of Social Sciences at MIN 3 Jombang. This study applied classroom action research which is carried out in two cycles according to the Kemmis model. The subjects of this study were 32 students of class IV C MIN 3 Jombang. This study was conducted due to the low of student learning outcomes. Data collection methods used were observation, interviews, tests, and documentation. In the pre-cycle stage, 12 students completed with an average of 69.22 and a completeness percentage of 37.5%. In cycle 1 stage student learning outcomes have increased with an average value of 83.75 with 78.1% completeness percentage and cycle 2 increased by a percentage of 96.9% with an average of 90.78. The results showed that learning using the jigsaw method and coconut teaching aids could improve student learning outcomes in class IV C MIN 3 Jombang.

Keywords: jigsaw, coconut teaching aids, learning result, thematic.

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan selalu dinamis sesuai dengan kondisi yang dihadapi di masa sekarang, karena pendidikan bertujuan menyiapkan

individu agar mampu menghadapi kehidupan sekarang dan akan datang, agar siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah.¹ Perkembangan tersebut terjadi pula pada kurikulum sekolah. Kurikulum 2013 hadir sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya, di dalamnya terdapat mata pelajaran yang disebut tematik. Tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang, baik dari sudut pandang ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna pada anak didik.²

Pengintegrasian beberapa mata pelajaran dalam tematik terkadang mengakibatkan kurang mendalamnya salah satu materi mata pelajaran tertentu, hal ini menjadi masalah karena meskipun dalam pembelajaran beberapa mata pelajaran terintegrasi menjadi satu namun dalam penilaiannya tetap berdiri sendiri. Apalagi jika pembelajaran yang dilakukan guru kurang diminati siswa karena cara penyampaian pembelajarannya menggunakan metode ceramah saja, dan media pembelajarannya hanya berupa buku paket tentu siswa kurang faham sehingga pencapaian hasil belajar rendah atau dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini terjadi juga di MIN 3 Jombang dimana dalam pembelajaran tematik pemetaan IPS memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 75.³

Pembelajaran IPS yang notabene berisi teks narasi yang sangat monoton jika hanya disampaikan dengan metode ceramah tanpa media, sehingga diperlukan metode yang lebih mengaktifkan siswa dan media konkret yang sesuai dengan materi tematik pemetaan IPS yang membosankan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Ini sejalan dengan teori Piaget dalam Isjoni bahwa media pembelajaran konkret disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa MI yang berusia 7-12 tahun yang masih pada tahap operasional konkret. Salah satu metode yang mengaktifkan siswa dalam metode jigsaw. Jigsaw merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. Metode jigsaw sendiri pembelajaran kelompok dengan melibatkan tim ahli dan tim asal yang anggotanya berjumlah 5-6 orang heterogen dalam menyelesaikan dan memahami materi pelajaran. Metode ini telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Arosen dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin

¹Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi" *Jurnal Kependidikan*, Volume 1, Nomor 1 (Nopember 2013), 25.

²Abd Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 9.

³Khoirun Nisak, *Observasi*, Jombang, 15 Oktober 2018.

dan teman-teman dari Universitas John Hopkins.⁴ Media yang mengkonkretkan materi pelajaran adalah diorama. James Moran dan Vito, berpendapat diorama adalah suatu pemandangan alam mini yang tampak seperti sesungguhnya, sebagian atau seluruh diorama dibuat dengan bentuk tiga dimensi.⁵

Dari latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa rumusan masalah, yaitu: pertama bagaimana hasil belajar siswa kelas IV C MIN 3 Jombang dalam mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi sebelum diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa. Kedua, Bagaimana penerapan metode jigsaw dan media diorama Kelapa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C MIN 3 Jombang. Ketiga, Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV C MIN 3 Jombang setelah diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa dalam pembelajaran.

Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah kegiatan yang lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan secara langsung di kelas. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Model Kemmis dan Mc Taggart, yang mengembangkan model Kurt Lewin dengan 4 tahap yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.⁶ Dalam penelitian ini ada dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari 2 tatap muka.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV C MIN 3 Jombang, dengan jumlah siswa 32 anak yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 perempuan. Pertimbangan kelas tersebut didasarkan pada temuan masalah bahwa kemampuan tematik siswa di kelas tersebut masih rendah. Dari 32 siswa hanya 12 siswa yang nilainya telah memenuhi KKM sebesar 75.

Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data selama penelitian adalah yang pertama dengan tes. Tes adalah serentetan pertanyaan-pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau

⁴Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid* (Jogjakarta: Diva press, 2014) Ed. Rev IV, 100.

⁵Lailatul Maghfiroh, *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B di MI Babussalam Tambar Jogoroto Tahun 2017-2018* (Skripsi, Unipdu Jombang, 2018), 12.

⁶Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 124.

bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes ini dilakukan setiap akhir siklus untuk memperoleh data berupa peningkatan hasil belajar siswa. Kedua, dengan observasi, observasi adalah proses pengamatan dan perencanaan secara sistematis, logis, objektif dari lembar pengamatan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. melihat seberapa efektif metode jigsaw dan media diorama Kelapa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ketiga, wawancara, wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi atau ide melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui makna dalam suatu topik.⁷ Wawancara ini digunakan untuk menggali informasi mengenai objek penelitian yang dilakukan. Terakhir dengan dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang tidak langsung ditunjukkan kepada peneliti.⁸ Digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas yang dilakukan selama proses penelitian pada tiap siklus, sebagai data perkembangan atau peningkatan hasil belajar siswa.

Analisis data dalam peneliti ini menggunakan teknik analisis flow model dengan tiga tahap aktivitas di dalamnya yaitu sebagai berikut:⁹ Pertama, *data reduction* yaitu mereduksi data atau merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencarinya bila diperlukan. Kedua, *data display* yang merupakan langkah lanjutan yang dilakukan setelah data direduksi, yaitu dengan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antarkategori dan sejenisnya, melalui pengkajian data tersebut. Ketiga, *conclusion drawing* merupakan langkah selanjutnya setelah penyajian data adalah penarikan kesimpulan, hal ini untuk mengetahui hasil tindakan yang telah dilakukan dapat menimbulkan peningkatan dan perubahan dari hasil evaluasi tindakan, hasil evaluasi dianalisis dengan menggunakan rumus statistik.

Peningkatan hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika pada siklus 2 lebih besar daripada siklus 1 dan pra siklus, dengan nilai presentase hasil belajar pra siklus $< 50\%$, siklus 1 $> 75\%$, dan siklus 2 $> 85\%$.

Metode Jigsaw

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa jigsaw adalah salah satu pembelajaran kooperatif. Metode jigsaw sendiri pembelajaran kelompok dengan melibatkan tim ahli dan tim asal dalam menyelesaikan dan memahami materi pelajaran. Metode ini telah dikembangkan dan diuji coba

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 232.

⁸Nur Asnawi, Masyuri, *Metodologi Riset Manajemen Pemasaran* (Malang: UIN Malang Pers, 2009), 163.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 339.

oleh Elliot Arosen dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman dari Universitas John Hopkins.¹⁰

Metode jigsaw menitikberatkan pada kerja kelompok yang saling berkaitan. Masing-masing anggota kelompok berkesempatan menjadi tim ahli secara langsung. Dengan menjadi tim ahli siswa diharapkan termotivasi untuk mempelajari materi secara mendalam. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan jigsaw ini mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran.¹¹ Selain itu, dominasi pembelajaran oleh guru berkurang, guru hanya sebagai fasilitator dan memotivasi siswa untuk belajar dan memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya, sedangkan siswa aktif belajar dengan teman sebayanya, saling bertukar pendapat dan membangun pengetahuannya. Dengan pembelajaran yang sedemikian akan lebih bermakna dari pada pengetahuan yang materi pelajarannya hanya ditransfer melalui verbal. Hal ini akan berdampak pada tercapainya hasil belajar yang diinginkan.¹²

Terdapat 2 tipe dalam pembelajaran jigsaw yaitu tipe Elliot Arosen yaitu tipe awal teretusnya metode jigsaw dalam kegiatan pembelajaran, dan tipe II adalah hasil pengembangan jigsaw yang dilakukan oleh Slavin.¹³ Pada tipe I atau tipe Elliot Arosen, siswa belajar spesialisasi materi kemudian yang lainnya mereka dapatkan dari anggota kelompok yang lain. Sedangkan pada tipe 2 atau tipe Slavin, siswa belajar konsep materi secara keseluruhan sebelum spesialisasi materi untuk menjadi expert.¹⁴

Langkah-langkah pembelajaran jigsaw tipe II secara detail adalah sebagai berikut:¹⁵ pertama orientasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran jigsaw dan menyampaikan tujuan pembelajaran. kedua, pengelompokan atau pembentukan kelompok asal dengan komposisi siswa berdasarkan kemampuannya. Siswa dirangking menurut kemampuannya. Siswa dikelompokkan menjadi 5 kategori. Siswa dengan peringkat 1-6 dikelompokkan menjadi kelompok sangat baik, siswa dengan peringkat 7-12 dikelompokkan menjadi kelompok baik, siswa peringkat 13-18

¹⁰Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid* (Jogjakarta: Diva press, 2014) Ed. Rev IV, 100.

¹¹Nugrananda Janattaka, dkk, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Metode Kooperatif Jigsaw di Kelas 4 SDN 1 Jombang Klaten". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 Nomor 1, 2014, 100.

¹² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 182.

¹³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), Ed. Rev 6, 73.

¹⁴*Ibid.*, 74.

¹⁵*Ibid.*, 73.

kelompok sedang, siswa peringkat 19-24 kelompok cukup, siswa peringkat 25-32 kelompok rendah. Dalam penelitian ini siswa akan dibagi menjadi 6 kelompok asal dengan nama A-F, kelompok A1 berarti tim A dari kelompok siswa dengan kelompok sangat baik, dan seterusnya. Pembentukan dan pembinaan kelompok ahli expert.

Selanjutnya siswa bagi menjadi 4 kelompok expert yang akan mempelajari materi untuk jadi ahli expert. Materi tersebut sesuai dengan nama kelompok. Dalam penelitian ini kelompok tersebut adalah kelompok kegiatan ekonomi, kelompok dataran rendahkelompok dataran tinggi, dan kelompok laut. Selanjutnya, diskusi dan pemaparan kelompok ahli dalam kelompok asal. Setelah seluruh tim ahli expert selesai mendiskusikan dan mempelajari materi, selanjutnya kembali ke tim asal untuk mempresentasikan apa yang mereka pelajari pada tim ahli secara bergantian, satu persatu. Proses ini diharapkan saling shearing pengetahuan antar anggota kelompok tim asal, terakhir tes dan pengakuan kelompok.

Dalam penelitian ini yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C MIN 3 Jombang adalah tipe 2 atau tipe Slavin. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode jigsaw tipe II atau tipe Slavin, karena sesuai dengan mata pelajaran IPS yang notabene berisi bacaan dan narasi tertulis. Metode jigsaw tipe II sangat sesuai untuk subjek-subjek seperti ilmu sosial, literature, sebagian mata pelajaran ilmu pengetahuan ilmiah, dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajarannya lebih pada penguasaan konsep dari pada penguasaan kemampuan.¹⁶

Selain itu, dengan tipe ini seluruh siswa dapat memperoleh kesempatan mempelajari materi sendiri secara keseluruhan. Pemilihan anggota kelompok yang diorganisir menurut tingkat pengetahuannya dirasa lebih efektif mengingat tingkat kesulitan materi juga berbeda, jika menggunakan sistem pengacakan dikhawatirkan dalam satu kelompok yang materinya sulit tidak akan mencapai pemahaman yang maksimal jika dalam satu kelompok yang mempelajarinya hanya berisi siswa yang pemahamannya rendah.

Media Diorama Kelapa

Penggunaan media pembelajaran sama dengan belajar menggunakan seluruh indra, sehingga siswa mendapat pemahaman lebih banyak dibandingkan hanya dengan stimulus pandangan dan pendengaran. Ini sesuai dengan *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale)

¹⁶Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Terj.) Nurulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2015), 237.

dimana pembelajaran yang melibatkan seluruh alat indera akan lebih bermakna, istilah ini dikenal dengan *learning by doing*.¹⁷

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah “perantara” atau “pengantar pesan” dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁸ Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media pembelajaran adalah manusia, benda, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁹

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.²⁰ Alasan ini sejalan dengan pendapat Edgar Dale dalam *Cone Experience* (kerucut pengalaman).

Penggunaan media pembelajaran penting dan sangat dibutuhkan. Pemilihannya harus disesuaikan dengan kondisi siswa, seperti tingkat perkembangan kognitif dan materi apa yang akan dipelajari. Menurut teori Piaget kondisi kognitif individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan. Anak MI (8-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, reversible dan kekekalan, belum bisa memahami yang abstrak.²¹ Mereka hanya bisa memahami sesuatu yang bersifat nyata, logis, jelas yang dapat mereka amati dengan panca indra yang mereka miliki, sehingga perlu memilih media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi pelajaran agar materi tersebut mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu media yang dapat mengkonkretkan materi pelajaran adalah media diorama. Diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran.²² Pendapat ini sejalan dengan pendapat James Moran dan Vito, diorama adalah suatu pemandangan alam mini yang

¹⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 14.

¹⁸*Ibid.*, 3.

¹⁹Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 7.

²⁰Nunu Mahnun, “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37, No.1 Januari-Juni 2012. 30.

²¹Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Peajar, 2011), 23.

²²Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011), 170.

tampak seperti sesungguhnya, sebagian atau seluruh diorama dibuat dengan bentuk tiga dimensi.²³

Ditinjau dari macam-macam media pembelajaran, diorama termasuk ke dalam media visual karena dapat dilihat dan bahan karena berisi materi pelajaran. Macam-macam media pembelajaran diantaranya:²⁴ media audio, media visual, media audio visual, orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*technic*), dan latar (*setting*).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media diorama Kelapa. Media diorama Kelapa yang peneliti maksud adalah diorama Kenampakan Alam Pintar. Diorama Kelapa mampu menghadirkan sesuatu yang kongkret sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran dengan baik. Ini sesuai dengan karakteristik anak usia MI yang masih pada tingkat operasional konkret.²⁵

Adapun langkah-langkah media diorama Kelapa adalah pertama, guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran materi tersebut, kemudian siswa diajak mengamati detail diorama Kelapa, siswa mengambil kartu pada amplop biru, amplop biru berisi kartu bertuliskan pertanyaan yang mengarahkan pengetahuan siswa pada kenampakan alam apa yang sedang mereka lihat, siswa dapat melihat keterangan masing-masing detail kenampakan pada kartu kecil di tiap detail diorama.

Hasil Belajar

Rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional, hasil belajar menggunakan klasifikasi Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi 3 ranah, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Kognitif ini berkenaan dengan 6 aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek 1 dan 2 disebut kognitif tingkat rendah, dan 4 selanjutnya termasuk kedalam tingkat tinggi, afektif berkenaan dengan sikap, terdiri dari 5 aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, dan juga psikomotor yakni Berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada 6 aspek yakni gerakan reflek, keterampilan gerak dasar,

²³Lailatul Maghfiroh, *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B di MI Babussalam Tambar Jogoroto Tahun 2017-2018* (Skripsi, Unipdu Jombang, 2018), 12.

²⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 244.

²⁵Indah Purnama Sari, *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Pkn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 45.

kemampuan konseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.²⁶

Dalam penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar dalam aspek kognitifnya, yaitu dengan melakukan tindakan sebagai tujuan meningkatkan hasil belajar siswa berupa pengetahuan yang diukur dengan nilai yang diperoleh oleh siswa.

Hasil belajar sendiri adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.²⁷

Dari pengertian di atas secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Mata Pelajaran Tematik

Menurut Abd kadir dan Hanun Asrohah pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas atau dielaborasi dari berbagai sudut pandang baik dari sudut pandang ilmu social, ilmu pengetahuan alam, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna pada anak didik.²⁸

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum hasil penyempurnaan kurikulum sebelumnya yang lebih menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah tersebut meliputi: mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan.²⁹ Pada tingkat MI mata pelajaran tematik ini terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, matematika, IPA, IPS, Pkn, BdSp, dan Penjaskes.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS yang juga ada dalam tematik merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya,

²⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 22.

²⁷*Ibid.*, 5.

²⁸Abd Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 9.

²⁹Mulyasa, *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdarkarya, 2013) 59.

dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial tersebut.

Ilmu Pengetahuan IPS selalu dinamis, oleh karenanya penting untuk mengaktualisasikannya menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan sehari-hari. IPS juga penting diberikan secara bermakna karena nilai-nilai pendidikan IPS dibutuhkan langsung bagi kehidupan siswa sehari-hari.³⁰

Penerapan Metode Jigsaw Dan Media Diorama Kelapa

Berdasarkan kajian di atas telah diuraikan bahwa pembelajaran tematik di kelas IV C MIN 3 Jombang tentang materi IPS lebih banyak berpusat kepada guru, siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga berakibat pada nilai mereka. Ada 18 siswa dari total 32 siswa kelas IV C yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selanjutnya peneliti akan melakukan suatu tindakan untuk mengatasinya melalui penelitian tindakan kelas, yaitu dengan menerapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa. Dari tindakan tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Pra Siklus

No	Keterangan	Hasil Pra Siklus
1	Kriteria Ketuntasan Minimal	75
2	Jumlah siswa keseluruhan	32
3	Jumlah siswa yang tuntas	12
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	20
5	Prosentase ketuntasan	37,5 %
6	Prosentase ketidaktuntasan	62,5 %
7	Nilai rata-rata	69,22

Dari tabel 1, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah yakni dari 32 siswa hanya 12 siswa saja yang nilainya sudah mencapai KKM, sehingga perlu ditingkatkan guna mencapai hasil belajar di atas KKM.

³⁰Nur Ulwiyah, "Optimalisasi Metode Pembelajaran IPS MI untuk Pengembangan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa" *Jurnal Studi Islam*, Vol. 5 No. 2 (Oktober 2014), 170.

Siklus 1

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Siklus 1

No	Keterangan	Hasil Siklus 1
1	Ketuntasan Minimal	75
2	Jumlah siswa keseluruhan	32
3	Jumlah siswa yang tuntas	25
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	7
5	Prosentase ketuntasan	78,1 %
6	Prosentase ketidaktuntasan	21,8 %
7	Nilai rata-rata	83,75

Dari tabel 2, dapat dilihat adanya kenaikan prosentase ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan pra siklus. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik khususnya pemetaan IPS mengalami peningkatan dibanding sebelum diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa. Ini menunjukkan bahwa siklus 1 lebih baik daripada sebelum diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kepala.

Siklus 2

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil Siklus 2

No	Keterangan	Hasil Siklus 2
1	Ketuntasan Minimal	75
2	Jumlah siswa keseluruhan	32
3	Jumlah siswa yang tuntas	31
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	1
5	Prosentase ketuntasan	96,9 %
6	Prosentase ketidaktuntasan	3,1 %
7	Nilai rata-rata	90,78

Dari tabel 3, dapat dijelaskan bahwa siswa yang sudah mencapai nilai di atas KKM adalah 31 siswa dari jumlah 32 siswa. Prosentase hasil belajar siswa yang mencapai KKM sebesar 96,9 %, selisih dengan siklus 1 sebesar 18,8 %.

Dengan demikian secara garis besar pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw dan media diorama Kelapa dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C pada mata pelajaran Tematik pemetaan IPS di MIN 3 Jombang.

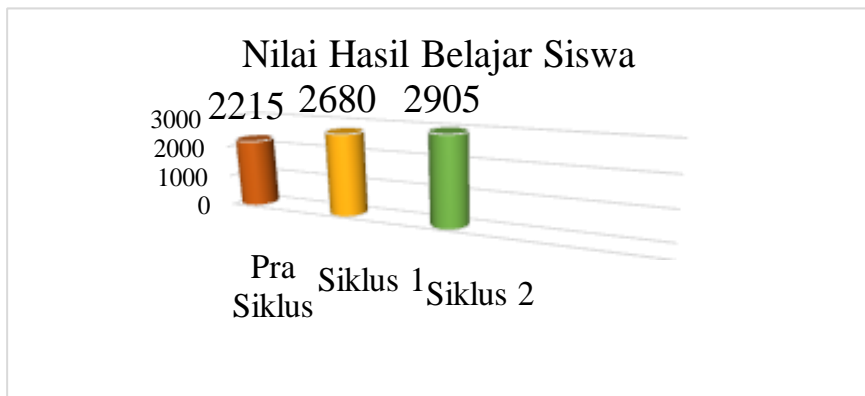
Rekapitulasi Hasil Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Tabel 4
Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

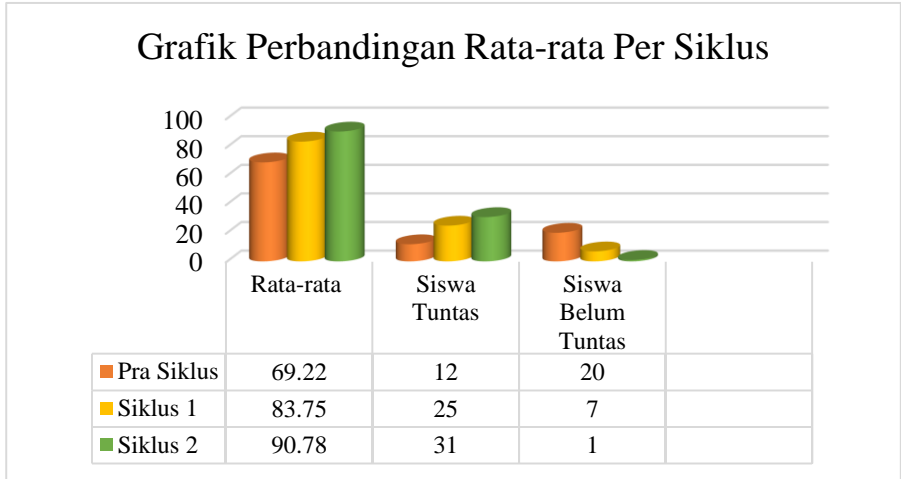
No	Nama	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Jumlah siswa yang nilainya memenuhi nilai KKM	12	25	31
2	Jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM	20	7	1
3	Prosentase hasil belajar	37,5 %	78,1 %	96,9 %
4	Nilai rata-rata	69,22	83,75	90,78
5	Jumlah nilai yang dicapai	2215	2680	2905

Dari tabel 4, dapat dilihat hasil penelitian secara keseluruhan, dan hasilnya bisa dilihat dari grafik di bawah ini.

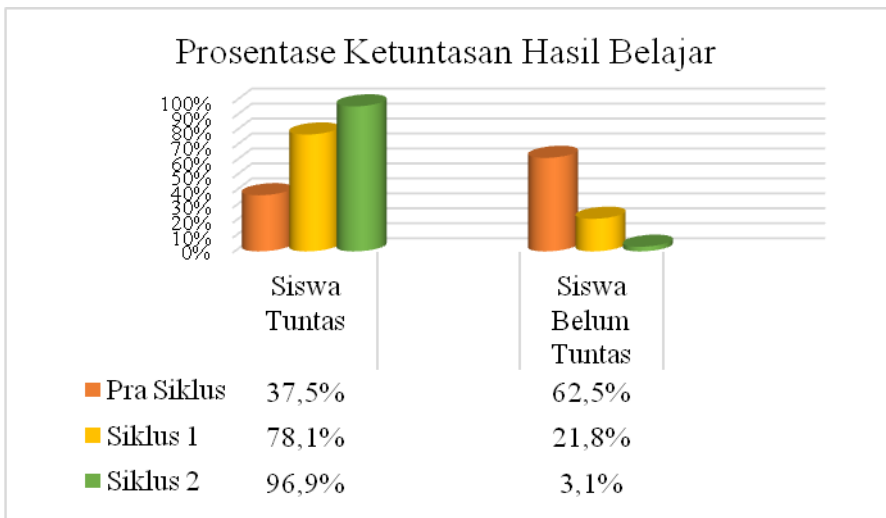
Grafik 1
Peningkatan Nilai Hasil Belajar Siswa



Grafik 2
Perbandingan Nilai Rata-rata Siswa
pada Tahap Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2



Grafik 3
Prosentase Ketuntasan Belajar Siswa
Tahap Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2



Temuan Hasil Tindakan

Setelah diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa, hasil belajar yang meningkat, aktivitas belajar siswa juga mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Karena metode jigsaw dan media diorama Kelapa, memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan pada siswa.

Berbanding terbalik dengan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah, media hanya buku paket, sehingga pembelajaran tersentral pada guru dan siswa menjadi pasif. Perbandingan sebelum dan sesudah diterapkannya metode jigsaw dan media diorama Kelapa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Perbandingan Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Hal-hal yang Diperbandingkan	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan
1	Metode	a. Mengginakan metode ceramah b. Penugasan	a. Menggunakan metode jigsaw b. Strategi active learning c. Siswa belajar kelompok dengan menyenangkan
2	Media	Menggunakan buku paket dan LKS	Menggunakan media diorama Kelapa (Kenampakan Alam Pintar)
3	Keaktifan siswa	a. Siswa pasif saat pembelajaran berlangsung b. Siswa kurang memperhatikan guru c. Siswa terkesan bosan	a. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran b. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran c. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tes dengan tertib.
4	Hasil belajar	Hasil belajar siswa kelas IV C yang nilainya diatas KKM pada mata pelajaran Tematik pemetaan IPS sebesar 37,5 %	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus 1 siswa yang nilainya mencapai nilai KKM sebesar 78,1% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus 2 sebesar 96,9 %.

Dari tabel 5, dapat dikatakan bahwa sebelum dan sesudah diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa dalam pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Sebelum tindakan dilakukan, siswa mengalami kesulitan memahami materi tentang mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Dari segi proses pembelajaran, siswa kurang aktif, cenderung bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Sedangkan setelah diterapkan tindakan, siswa mengalami hal-hal sebagai berikut:

1. Suasana menyenangkan karena siswa dapat belajar dengan aktif menjadi guru untuk temannya sendiri. Setiap siswa berkesempatan menjadi tim ahli dan saling belajar dengan teman yang lain di tim asal.
2. Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran karena dengan teman sebaya siswa tidak canggung untuk saling bertanya dan *sharing* pengetahuan.
3. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka semua berkesempatan menjadi tim ahli.

Terjadi peningkatan rata-rata klasikal dan hasil siswa setelah diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV C MIN 3 Jombang dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui metode jigsaw dan media Diorama Kelapa dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Secara ringkasnya adalah sebagai berikut: *Pertama*, hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa mendapat perolehan nilai hasil belajar 2215 dengan rata-rata sebesar 69,22 dan ketuntasan klasikal 37,5 % hal ini masih rendah. *Kedua*, Implementasi metode jigsaw dan media diorama Kelapa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 2680 dengan rata-rata sebesar 83,75 dan prosentase ketuntasan 78,1 %. Sedangkan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 2905 dengan rata-rata kelas 90,78 dan prosentase ketuntasannya sebesar 96,9 %. *Ketiga*, Hasil belajar siswa setelah diterapkan metode jigsaw dan media diorama Kelapa meningkat secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata 90,78 dengan ketuntasan klasikal 96,9% sehingga dapat disimpulkan bahwa metode jigsaw dan media diorama Kelapa mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C MIN 3 Jombang pada mata pelajaran Tematik khususnya pemetaan IPS.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014.
- Asnawi, Nur dan Masyuri, *Metodologi Riset Manajemen Pemasaran*. Malang: UIN Malang Pers. 2009.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 2011.
- Hartono, Rudi. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Ed. Rev IV. Jogjakarta: Diva Press. 2014.
- Hartono, Rudi. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Ed. Rev IV. Jogjakarta: Diva press. 2014.
- Janattaka, Nugrananda, dkk, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Metode Kooperatif Jigsaw di Kelas 4 SDN 1 Jimbung Klaten". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2 Nomor 1, 2014.
- Kadir, Abd dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Kadir, Abd dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2016.
- Maghfiroh, Lailatul. *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B di MI Babussalam Tambar Jogoroto Tahun 2017-2018*. "Skripsi", Unipdu Jombang. 2018.
- Maghfiroh, Lailatul. *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B di MI Babussalam Tambar Jogoroto Tahun 2017-2018*. "Skripsi". Unipdu Jombang. 2018.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37, No.1 Januari-Juni 2012.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Mulyasa, *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdarkarya. 2013.
- Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi" *Jurnal Kependidikan*, Volume 1, Nomor 1 (Nopember 2013).
- Sari, Indah Purnama. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang*. "Skripsi". Universitas Negeri Semarang. 2016.

- Slavin, Robert E. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. (Terj.) Nurulita Yusron. Bandung: Nusa Media. 2015.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo. 2011.
- Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kyalitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Suprijono, Agus. Cooperative Leraning Teori & Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Peajar. 2011.
- Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Ed. Rev 6. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2012.
- Ulwiyah, Nur. “Optimalisasi Metode Pembelajaran IPS MI untuk Pengembangan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa” Jurnal Studi Islam. Vol. 5 No. 2. Oktober 2014