

Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Berbasis Media Ajar Konkret Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 13 Trans Rangkap Pada Pembelajaran Matematika

Novri Yeni^{1*}, Hendrikus Torimtubun²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana

Email Corresponding Author : novriyeni2152@shantibhuana.ac.id

Info Artikel

Article history:

Kirim 2 April, 2025
Terima 30 April, 2025
Publikasi Online Jun 30,
2025

Kata-kata kunci:

Model Kooperatif Learning;
Model Jigsaw;
Media Ajar Konkret;
Hasil Belajar Siswa;
Berbasis Media;

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi bangun ruang melalui penerapan Model Kooperatif Teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret yaitu jaring- jaring bangun ruang. Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang bertujuan sebagai solusi terhadap masalah-masalah pembelajaran yang terdapat di kelas V SDN 13 Trans Rangkap Kabupaten Bengkayang. Penelitian ini terdiri dari empat langkah yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi tindakan. Siklus ini berulang jika hasil pada siklus sebelumnya belum mencapai target yang diharapkan dengan mengikuti langkah-langkah yang sama, dengan penekanan pada pembelajaran melalui Model Kooperatif Teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan teknik statistika sederhana. Dari penelitian yang dilakukan selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa pada siklus I, terdapat 11 peserta didik (41%) dari total 27 peserta didik telah menunjukkan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi bangun ruang, dan berhasil mencapai KKTP yang sudah ditetapkan yaitu 62. Pada siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 23 peserta didik (85%), dari 27 peserta didik yang berhasil mencapai KKTP. Rata-rata nilai postes peserta didik pada siklus I adalah 61,01, meningkat menjadi 79 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% untuk ketuntasan peserta didik secara keseluruhan. Selain itu aktivitas guru juga meningkat dari 3,31 menjadi 3,84 dan aktivitas peserta didik dari 3,23 menjadi 3,76 selama proses pembelajaran dan memengaruhi hasil belajar. Analisis peneliti menyimpulkan bahwa penerapan Model Kooperatif Teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret dalam pembelajaran Matematika tentang materi Bangun Ruang dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya (Wulandari, Utomo, & Undari,

2024). Dalam negara terdapat tatanan atau aturan yang mengatur segala keberlangsungan hidup manusia. Adapun Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya terutama dalam mewujudkan generasi yang memiliki kemampuan dan memiliki gaya saing secara mengglobal (Sihab & Achmad, 2025). Di era digital saat ini, pendidikan mengalami banyak perubahan. Penerapan teknologi semakin pesat dilakukan dalam Pendidikan. Namun, tidak semua Lembaga Pendidikan memiliki akses untuk menerapkan digital dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan adanya daerah-daerah yang tidak memiliki jangkauan terkait hal itu, misalnya sarana prasarana yang masih tidak memadai. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran menjadi suatu keharusan agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Tenaga pendidik dapat menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Adapun pendekatan yang bisa diterapkan oleh tenaga pendidik adalah penggunaan media yang telah tersedia di lingkungan sekolah serta lingkungan tempat tinggal peserta didik. Barang-barang bekas menjadi alternatif bagi guru dalam membuat media ajar terutama barang seperti kardus yang bisa dibentuk menjadi bangun ruang pada mata Pelajaran matematika. Penggunaan barang bekas sebagai media ajar dapat membuat peserta didik lebih mandiri, kreatif, aktif, serta dapat meningkatkan daya ingat dan hasil belajar peserta didik (Syahida, et al., 2024).

Kreativitas belajar sangat sulit untuk dikembangkan apabila tidak memiliki keinginan untuk belajar, oleh sebab itu peserta didik harus memiliki kreativitas yang tinggi sehingga mampu menciptakan ide-ide baru dan mampu memecahkan masalah terutama dalam pembelajaran Matematika. Peserta didik harus aktif pada saat belajar baik dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, namun pada kenyataannya banyak peserta didik yang pasif dan tidak berani untuk berpendapat pada saat belajar. Guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai akan memudahkan pembelajaran yang efektif, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw.

Menurut Anitra (2021) Metode pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya yaitu Jigsaw. Pada pembelajaran Jigsaw, peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil di mana mereka harus saling membantu. Tiap-tiap anggota kelompok menjadi “ahli” dalam subjek persoalannya dan oleh karena itu memiliki informasi penting untuk berkontribusi kepada teman sekelas. Saling bekerja sama dan saling percaya menjadi berharga dan perlu untuk pencapaian akademis (Bariroh, bania, & Ariel Teta Zulinar, 2024). Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 anggota menggunakan kelompok asal dan kelompok ahli. Dengan membentuk kelompok belajar dapat meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik sehingga mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan saling berkerja sama. Dalam penggunaan Model Pembelajaran Teknik Jigsaw salah satu yang dapat dilakukan adalah, guru

memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat media yang dapat dijadikan bahan belajar. dengan membuat media ajar dapat meningkatkan kreativitas dan tingkat berpikir kritis peserta didik.

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan isi dalam konsep pelajaran dengan cara merangsang perasaan, pikiran dan perhatian peserta didik dalam belajar (Sulaiman Sulaiman, 2024). Pemanfaatan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, begitu juga sebaliknya peserta didik dapat melihat dengan mudah dan memahami konsep dari materi tersebut. Penggunaan media dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai juga dapat memengaruhi faktor internal peserta didik seperti minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, oleh sebab itu guru harus menyediakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Media Ajar Konkret merupakan media ajar yang digunakan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang dapat dilihat secara langsung dan nyata oleh peserta didik (Argaruri, Sulianto, Listyarini, & Rini, 2023). Media ajar konkret berasal dari benda-benda yang mudah didapatkan dan mudah digunakan sehingga membantu memudahkan peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru terutama mata pelajaran Matematika (Saputro, Sari, & Winarsi, 2021). Penerapan Media Ajar Konkret dalam pembelajaran Matematika bisa lebih efektif, memungkinkan hasil belajar peserta didik meningkat, dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang menggunakan rumus dalam pengerjaannya, oleh sebab itu perlu keuletan dalam mempelajarinya (Ariyana & Suastika, 2022). Dalam pengerjaannya yang menggunakan rumus peserta didik menganggap mata pelajaran Matematika adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga membuat peserta didik malas untuk mempelajari pelajaran Matematika, akibat kemalasan dan menganggap Matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga peserta didik tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam pelajaran Matematika dan mengakibatkan nilai yang diperoleh selalu di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Penerapan media ajar sangat penting dalam proses pembelajaran (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024). Media sebagai alat bantu guru ketika menjelaskan materi terutama pada mata pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit dalam pengejaannya menggunakan rumus sehingga mewajibkan peserta didik bisa dalam berhitung. Salah satu media ajar yang dapat dibuat oleh guru adalah Media Ajar Konkret berupa barang bekas berbentuk bangun ruang pada materi bangun ruang yang dapat secara langsung dilihat dan digunakan (Tiurlina, Tiurlina, & Fatihaturasyidah, 2023). Model pembelajaran juga sangat memengaruhi proses pembelajaran salah satu model yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat dan membentuk kerjasama peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw. Dengan model Jigsaw peserta didik akan dibentuk kelompok yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli (Anitra, 2021).

Dalam proses belajar dengan berkelompok peserta didik dituntut untuk kerja sama dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung, dimana peneliti turun langsung ketempat penelitian untuk memperoleh data. Penelitian Tindakan Kelas digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mengukur dan melihat hasil belajar akademik peserta didik. Menurut Utomo, Asvio, & Prayogi (2024) Penelitian tindakan kelas merupakan aktivitas guru dalam menilai daya serap, mengevaluasi kurikulum sekolah, atau metode dan teknik pembelajaran, serta menilai hasil belajar dan perkembangan akademik siswa di sekolah.

Berdasarkan definisi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diatas maka peneliti memilih Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai jenis penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, karena masalah yang akan di selesaikan berasal dari proses pembelajaran di kelas, hal ini menjadi upaya untuk memperbaiki hasil pembelajaran Matematika dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan siklus, biasanya yang dikenal sebagai siklus I dan II atau bahkan lebih. Dalam penelitian ini, peneliti hendak menggunakan model siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Isnawati, Fatmiyati, & Hartini, 2024) yang menyatakan ada dua siklus dan ada 4 tahapan untuk setiap siklusnya, yaitu perencanaan (planing), pelaksanaan dan pengamatan (action & observation), refleksi dan perbaikan rencana (reflection & revise plan).

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas V SDN 13 Trans Rangkang dengan jumlah siswa yaitu 27 orang. Diantaranya 14 orang berjenis kelamin laki-laki dan 13 orang berjenis kelamin perempuan. Peneliti menjadikan seluruh peserta didik kelas V SDN 13 Trans Rangkang sebagai subjek penelitian karena hasil wawancara kepada wali kelas peneliti memperoleh data yang menyatakan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika pada materi bangun ruang.

Instrumen Penelitian

Terdapat beberapa instrumen yang diperlukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi pada penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu untuk aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model Kooperatif Teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret Berupa

Barang Bekas Berbentuk Bangun Ruang. Untuk melihat aktivitas guru maka diperlukan lembar observasi peserta didik

b. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan data dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Berbasis Media Ajar Konkret Berupa Barang Bekas Berbentuk Bangun Ruang. Tes dilaksanakan pada setiap pertemuan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam tes terdapat butir soal yang dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang sudah ditetapkan. Soal dibuat mengacu pada tujuan dan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi tentang “Bangun Ruang” dan untuk setiap pertemuan ada 10 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan proses penelitian yang dilaksanakan secara langsung oleh peneliti, sehingga peneliti dapat mengamati langsung hasilnya. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dengan prosedur yang ada dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilaksanakan dalam empat tahap yaitu: 1) Tahap perencanaan (*Planning*), 2) Tahap tindakan (*Action*), 3) Tahap pengamatan (*Observing*), dan 4) Tahap refleksi (*Reflecting*) Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Muhidin & Kudus, 2022). Dari keempat tahap ini akan dibentuk menjadi suatu siklus, Tahapan-tahapan siklus dalam penelitian tindakan kelas dapat diulang-ulang sampai memperoleh hasil yang diinginkan.

Analisis Data

Indikator keberhasilan pada penelitian adalah ketuntasan secara klasikal/kelas. Keberhasilan ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 13 Trans Rangkap pada mata pelajaran Matematika dari hasil sebelumnya. Untuk melihat keberhasilan ketuntasan kelas adalah jika 75% peserta didik secara keseluruhan peserta didik sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 62. Selain itu indikator keberhasilan juga dilihat dari partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan berada di kategori baik / rentang nilai 2,6 - 3,2. Rentang nilai diukur berdasarkan kategori skor observasi peserta didik, peserta didik yang mencapai nilai 2,6-3,2 akan memperoleh predikat baik ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

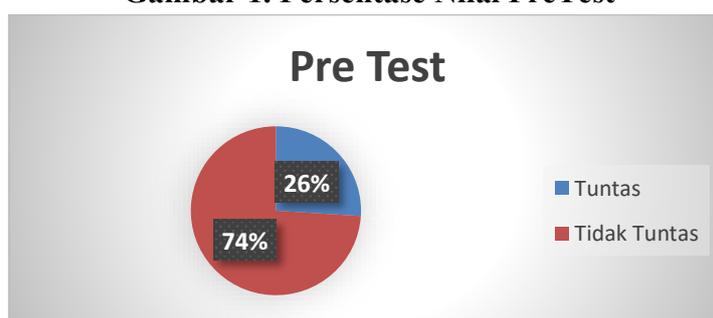
Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, hal pertama yang harus dilakukan yaitu Pengamatan. Pada tahap awal dilakukan pengamatan terhadap pembelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar Negeri 13 Trans Rangkang. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan praktik lapangan terhadap guru kelas V.

Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung berpusat pada peran guru (teacher-centered). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media ajar sehingga kegiatan pembelajaran bersifat monoton. Dari analisis pembelajaran tersebut, ditemukan beberapa kelemahan, salah satunya adalah peran guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Materi tentang bangun ruang yang disampaikan melalui metode ceramah dan tidak menggunakan media ajar dianggap kurang efektif karena tidak mendorong peserta didik untuk menjadi lebih terampil, aktif, dan kreatif. Hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum mencapai tingkat optimal dan hasil belajar Matematika pada materi bangun ruang di kelas V masih rendah dan rata-rata masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan.

Dalam tahap siklus pertama pembelajaran, peneliti mengarahkan perhatiannya pada perencanaan. Ini melibatkan penyusunan Modul Ajar yang mencakup langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan pada saat kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model Kooperatif Teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret. Selain itu, peneliti juga menyiapkan berbagai perlengkapan pembelajaran seperti media ajar, buku, dan alat tulis yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran.

Gambar 1. Persentase Nilai PreTest



Tabel 1. Nilai Pre Test

| Angka | Frekuensi | Ketuntasan | Persentase |
|---------------|-----------|--------------|------------|
| > 62 | 7 | Tuntas | 26% |
| ≤ 62 | 20 | Tidak Tuntas | 74% |
| Jumlah | 27 | | 100% |

Dari tabel dan gambar di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik sebesar 52 dengan nilai tertinggi mencapai 82 dan nilai terendah 21. Hanya 7 orang peserta didik, atau sekitar 26% dari total keseluruhan, yang berhasil mencapai atau melebihi nilai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 62. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai peserta didik pada mata pelajaran matematika sangat rendah dan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Tabel 2. Distribusi hasil belajar Siklus I

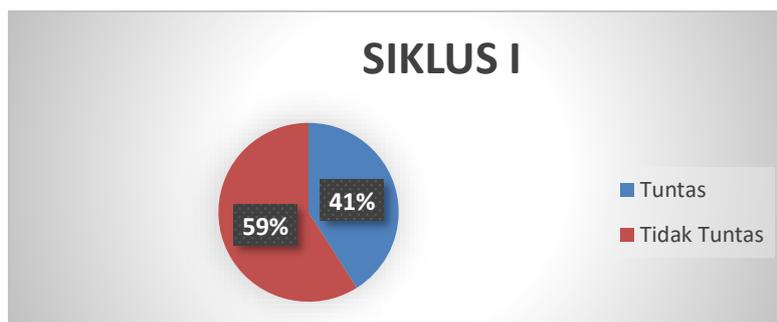
| No | Interval | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------|-----------|-----------|----------------|
| 1. | ≤ 21 | 0 | 0% |
| 2. | 22-31 | 0 | 0% |
| 3. | 32-41 | 2 | 7% |
| 4. | 42-51 | 8 | 30% |
| 5. | 52- 61 | 6 | 22% |
| 6. | ≥ 62 | 11 | 41% |
| Total | | 27 | 100% |

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai peserta didik pada siklus I adalah 61,01. Sebanyak 11 peserta didik, atau 4 % dari total peserta didik, mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 62. Hasil ini menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi bangun ruang dibandingkan dengan hasil pre tes sebelumnya, di mana rata-rata nilai hanya 52 dan hanya 7 peserta didik, atau 26%, yang mencapai KKTP pada saat mengerjakan soal pretest.

Tabel 3. Ketuntasan hasil belajar siklus I

| Angka | Frekuensi | Kriteria | Presentase |
|---------------|-----------|--------------|-------------|
| ≤ 61 | 16 | Tidak tuntas | 59% |
| ≥ 62 | 11 | Tuntas | 41% |
| Jumlah | 27 | - | 100% |

Gambar 2. Presentase Nilai Test siklus I



Hasil analisis Siklus I menunjukkan bahwa terdapat 16 peserta didik (59%) yang nilainya belum mencapai KKTP atau tidak tuntas mengerjakan soal test materi bangun ruang yang sudah ditentukan, dan peserta didik yang sudah mencapai indikator Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan sebesar 41% peserta didik secara keseluruhan.

Data hasil nilai tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai Matematika pada siklus I adalah 61,01 dengan nilai tertinggi 92,5 dan terendah 35. Sebanyak 11 peserta didik atau 41% dari total peserta didik, berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

yang ditetapkan pada angka 62. Meskipun 41% peserta didik secara keseluruhan mencapai atau melampaui KKTP tetapi belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 75%. Sementara itu untuk lembar observasi aktivitas guru dengan nilai 3,31 dan termasuk kategori sangat baik, untuk aktivitas peserta didik dengan nilai 3,23 termasuk kategori baik. Dengan demikian, capaian pembelajaran belum memenuhi target ketuntasan yang diinginkan. Hasil dari siklus pertama menunjukkan bahwa target keberhasilan penelitian belum terpenuhi. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke tahap kedua dengan menggunakan refleksi atas hasil tersebut sebagai dasar untuk perbaikan.

Hasil analisis Siklus II menunjukkan bahwa terdapat 4 (15%) peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP yang sudah ditentukan dan sebanyak 23 (85%) sudah mencapai KKTP yang sudah ditentukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator yang sudah ditentukan oleh peneliti sebesar 75% secara keseluruhan peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 4. distribusi hasil belajar peserta didik siklus II

| No | Interval | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------------|----------|-----------|----------------|
| 1. | ≤ 21 | 0 | 0% |
| 2. | 22-31 | 0 | 0% |
| 3. | 32-41 | 1 | 4% |
| 4. | 42-51 | 2 | 7% |
| 5. | 52- 61 | 1 | 4% |
| 6. | ≥ 62 | 23 | 85% |
| Total | | 27 | 100% |

Gambar 3. Presentase Nilai Test Siklus II



Tabel 5. Ketuntasan hasil belajar Siklus II

| Angka | Frekuensi | Kriteria | Persentase |
|---------------|-----------|--------------|-------------|
| ≤ 61 | 4 | Tidak tuntas | 15% |
| ≥ 62 | 23 | Tuntas | 85% |
| Jumlah | 7 | - | 100% |

Hasil analisis Siklus II menunjukkan bahwa terdapat 4 (15%) peserta didik yang nilainya belum mencapai KKTP yang sudah ditentukan dan sebanyak 23 (85%) sudah mencapai KKTP yang sudah ditentukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator yang sudah

ditentukan oleh peneliti sebesar 75% secara keseluruhan peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil penelitian

| No | Keterangan | Frekuensi | | |
|----|-----------------------------|------------------|----------|-----------|
| | | Sebelum tindakan | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Nilai rata-rata | 52 | 61,01 | 79 |
| 2. | Peserta didik tuntas | 7 | 11 | 23 |
| 3. | Persentase ketuntasan (%) | 26% | 41% | 85% |
| 4. | Peserta didik tidak tuntas | 20 | 16 | 4 |
| 5. | Persentase tidak tuntas (%) | 74% | 59% | 15% |
| 6. | Aktivitas guru | - | 3,31 | 3,84 |
| 7. | Aktivitas peserta didik | - | 3,23 | 3,76 |

Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, dimulai pada siklus I yang dimulai pada tanggal 17, 19, 20 Februari 2025 dan berakhir pada siklus II yang dimulai pada tanggal 6,7,10 Maret 2025. Dalam pelaksanaan penelitian dengan penerapan Model Kooperatif teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret dalam proses pembelajaran, mendapatkan hasil dari kedua siklus yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Terlihat bahwa tidak hanya hasil belajar peserta didik yang meningkat, tetapi aktivitas belajar dari siklus ke siklus, bersamaan dengan peningkatan aktivitas guru. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui posttest yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esay yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus.

Pada tahap pertama awal siklus pembelajaran, terdapat perubahan dalam model pembelajaran yang digunakan, tetapi masih belum menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Beberapa faktor yang memengaruhi hal ini adalah perencanaan yang belum sepenuhnya sempurna, proses penyesuaian yang masih berlangsung dari guru maupun peserta didik, dan penerapan Model Kooperatif teknik Jigsaw berbasis Media Ajar Konkret oleh guru yang masih belum optimal. Selain itu. Peserta didik juga masih belum mampu bekerjasama dalam kelompok secara efektif. Peserta didik juga kesulitan untuk memusatkan perhatian selama proses belajar, dengan beberapa di antaranya lebih asik sendiri seperti bercanda, berbicara, atau bahkan merasa mengantuk, dan tidak bersemangat. Sebagian peserta didik juga kurang termotivasi karena mereka masih terikat pada model pembelajaran konvensional di mana peran guru sangat menonjol dan peserta didik hanya memperhatikan tanpa berperan aktif dalam pembelajaran, sementara kurangnya ketegasan guru dalam menangani perilaku peserta didik yang ribut dan mengganggu juga menjadi masalah.

Dengan melakukan evaluasi pada siklus pertama dan melakukan perbaikan pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai tes akhir dari siklus pertama dan siklus kedua mengalami kenaikan yang cukup intens, dari 61,01 menjadi 79. Selain itu, terdapat peningkatan dalam jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan

belajar yang meningkat dari 11 peserta didik (41%) pada siklus I, kemudian menjadi 23 peserta didik (85%) yang tuntas pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal, yang ditetapkan sebesar 75%, telah terlampaui. Selain itu juga untuk aktivitas guru dan peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah melakukan perbaikan dari siklus I aktivitas guru memperoleh nilai 3,31 terjadi peningkatan menjadi 3,84 dan aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh nilai 3,23 menjadi 3,76 pada siklus II selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil. Berikut ini adalah ringkasan dari hasil tes belajar peserta didik, aktivitas guru dan peserta didik sebelum dan setelah dilakukan siklus pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini telah berhasil. Lebih dari 75% peserta didik secara keseluruhan berhasil mencapai tingkat pencapaian yang diinginkan dalam hasil belajar, sementara keaktifan peserta didik dalam pelajaran Matematika dan kegiatan guru dalam menerapkan Model Kooperatif berbasis Media Ajar Konkret termasuk dalam kategori yang baik dan diperkuat dengan penelitian dari (Nasron, Nurhasanah, Suranda, & Khadafi, 2024) yang menyatakan bahwa media sangat berfungsi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan dan isi materi dalam konsep pembelajaran yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian peserta didik, dan keaktifan peserta didik dalam belajar dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan hasil dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti secara ilmiah. Hipotesis yang menyatakan bahwa Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Berbasis Media Ajar Konkret Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 13 Trans Rangkang Pada Pembelajaran Matematika, telah terbukti meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan penelitian dari (Anitra, 2021). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menghentikan kegiatan penelitian.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik di Kelas V SDN 13 Trans Rangkang Kabupaten Bengkayang meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata nilai adalah 61,01, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 79 atau terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 26,78 dari Pra Siklus sampai Siklus II. Untuk persentase terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian nilai hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I mencapai 41%, mewakili 11 dari total 27 peserta didik meningkat menjadi 85% atau 23 peserta didik dari 27 peserta didik. Dengan demikian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam persentase ketuntasan belajar peserta didik dari Pra Siklus ke Siklus II. Yang berarti telah melampaui target ketuntasan secara klasikal yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75%. hal tersebut bersamaan dengan peningkatan aktivitas guru dari 3,31 menjadi 3,84 dan termasuk kategori sangat baik dan aktivitas peserta didik meningkat dari nilai awal yaitu 3,23 menjadi 3,76 dan termasuk kategori sangat baik.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Model Kooperatif Teknik Jigsaw Berbasis Media Ajar Konkret dapat memperbaiki pencapaian hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika, khususnya pada materi bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar Negeri 13 Trans Rangkap Kabupaten Bengkayang.

Ucapan Terima Kasih

Kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis ucapkan terima kasih atas segala penyertaannya. Penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terima kasih kepada SDN 13 Trans Rangkap Kabupaten Bengkayang yang telah mengizinkan penulis dalam melakukan penelitian. Terima kasih kepada subyek penelitian karena telah bersedia mengikuti pembelajaran sepanjang pengambilan data. Terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh sivitas akademika Institut Shanti Bhuna

REFERENSI

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8-12.
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari01 Semarang. *Journal Of Social Science Research*, 189-201.
- Ariyana, K. S., & Suastika, N. (2022). Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 203-211.
- Bariroh, S., bania, E., & Ariel Teta Zulinar, A. T. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Progresif*.
- Isnawati, R., Fatmiyati, N., & Hartini, S. (2024). Upaya Peningkatan hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan matematika*, 121-130.
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 14043-14057.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, 1735 - 1742.
- Sihab, W., & Achmad, M. (2025). Relevansi Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 238.
- Sulaiman Sulaiman, O. Y. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, implementasi dan perkembangannya*. DI Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.

- Syahida, F., Rahmasari, I., Marbun, I. A., Lubis, A. R., Dalimunthe, A. A., Simamora, E., . . . Irvan. (2024). Pemanfaatan Barang Bekas Dalam Pembuatan Alperbangun Ruang Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Communnity Development Journa*, 11005.
- Tiurlina, R. D., Tiurlina, & Fatihatusyidah. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sdn Cilegon Ix Sebagai Upaya Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Journal of Student Research (JSR)*, 395.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswadi Institusi Pendidikan. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* , 1-19.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran(JIEPP)*, 134-140.
- Wulandari, T. M., Utomo, A. C., & Undari, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar matematika pengukuran Sudut Melalui Model problem Based Learning Dengan Media Jam Sudut pada Peserta Didik kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 232.