

ESKALASI HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYYAH MELALUI METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW

Badriyah
MIS.Miftahul Ulum 02 Ajung
badriyahb152@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eskalasi hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyyah melalui metode pembelajaran kooperatif Jigsaw. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: lembar observasi. Penelitian ini dilaksanakan di MIS.Miftahul Ulum 02 Ajung. Berdasarkan hasil observasi, masih banyak yang harus diperbaiki dalam pemberian tindakan. Sehingga untuk memperbaiki siklus I dengan berbagai kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai maka pada siklus II perlu dibuat pengembangan perencanaan pemberian tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Peningkatan hasil belajar yang telah didapat dari proses pembelajaran menggunakan kooperatif jigsaw adalah sebagai berikut dengan perincian nilai rata-rata pretest I, 67,4, pretes II rata-ratanya 75,7. Posttest I rata-ratanya 85,2, posttest II rata-ratanya 87,7. Penelitian ini memberikan implikasi bagi praktik pembelajaran di MI. Guru MI perlu menerapkan metode pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci:	Article History:
<i>Hasil Belajar, Jigsaw, Madrasah Ibtidaiyyah</i>	Received: 07 Februari 2024
	Accepted: 15 Maret 2024
	Published: 20 April 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan menjadi insan yang berilmu pengetahuan, berakhlak mulia, dan mampu berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai salah satu jenjang pendidikan dasar memiliki peran penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyyah memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter siswa. Salah satu aspek kunci dalam pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Metode pembelajaran memiliki peran besar dalam mencapai tujuan tersebut, dan salah satu metode yang menarik perhatian adalah metode pembelajaran kooperatif Jigsaw. Metode pembelajaran kooperatif Jigsaw merupakan pendekatan yang mendorong kerja sama antar siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih baik atas materi pelajaran. Dalam konteks madrasah, penggunaan metode ini mungkin memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas bersama. Metode jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam membentuk kelompok kecil (Rusman, 211: 217). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui eskalasi hasil belajar siswa MI melalui metode pembelajaran kooperatif Jigsaw.

KAJIAN TEORI YANG RELEVAN

1. Hasil Belajar Siswa

Hakikat dari belajar adalah proses untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi, serta penyempurnaan potensi atau kemampuan pada organisme biologis dan psikis yang diperlukan dalam hubungan manusia dengan luar dan hidup bermasyarakat (Bukhari Umar, 2010: 69). Adapun menurut Syaiful Bahri Djamarah (2010, 38), hakikat belajar adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Perubahan disini tidak hanya dari segi

fisik tapi juga dari segi kejiwaan.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya pelajaran. (Dimiyati dan Mudjiono, 1999: 250-251)

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. (Nana Sudjana, 1995: 22-23) Tiga ranah itulah yang merupakan aspek-aspek hasil belajar sebagaimana rumusan tujuan pendidikan di Indonesia. Aspek-aspek Hasil Belajar Secara umum belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku. Belajar tidak ada warnanya apabila tidak menghasilkan pengetahuan, pembentukan sikap serta keterampilan. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus mendapat perhatian yang serius yang melibatkan beberapa aspek yang menunjang keberhasilan belajar mengajar. Aspek-aspek/ranah tersebut adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Aspek kognitif, yaitu proses yang lebih banyak didasarkan pekembangannya dari persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Dalam bukunya Sukardi tujuan pembelajaran kognitif dikembangkan oleh Bloom, dkk, dalam taxonomy Bloom tahun 1956. Tujuan ini dibedakan menjadi 6 tingkatan: *knowledge, comprehension application, analysis, synthesis, evaluation* (Sukardi, 2009: 75).
- b. Aspek afektif, yaitu proses yang lebih banyak didasarkan perkembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam perkembangannya pendidikan afektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi, telah berkembang lebih luas yakni menyangkut moral, nilai-nilai, budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran afektif dibedakan menjadi 5 tingkatan yaitu : *receiving, responding, valuing, organizing, charaterization by value or value complex* (Nana Sudjana, 1995: 30).
- c. Aspek psikomotorik, yaitu proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan

dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk

keterampilan siswa. Disamping mencakup proses yang menggerakkan otot, pendidikan yang berkaitan dengan ketrampilan hidup (Sukardi, 2009: 76).

2. Metode Kooperatif Jigsaw

Sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran yang dilakukan diantaranya: a) Memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; b) Pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai (Agus, 2010: 58). Adapun kelebihan strategi jigsaw adalah:

- a. Dapat menambah kepercayaan siswa akan kemampuan berpikir kritis
- b. Setiap siswa akan memiliki tanggung jawab akan tugasnya
- c. Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah
- d. Dapat meningkatkan kemampuan sosial, mengembangkan rasa harga diri dan hubungan interpersonal yang positif
- e. Waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien
- f. Dapat berlatih berkomunikasi dengan baik
- g. Melibatkan seluruh siswa atau mahasiswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain (Zaini, 2010: 59-60).

Berikut beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan Strategi pembelajaran Jigsaw, yakni antara lain:

- a. Pilihlah materi yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian
- b. Siswa dikelompokkan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil
- c. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi pelajaran yang berbeda-beda
- d. Setiap kelompok mengirimkan anggota-anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok
- e. Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya ada

persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok

- f. Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi (Hartono, 2008: 98-99).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara: merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuannya untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: lembar observasi yang merupakan perangkat yang digunakan untuk melakukan pengamatan secara langsung di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di MIS.Miftahul Ulum 02 Ajung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif jigsaw, proses pembelajaran lebih pada *student centered*, sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang digunakan di MIS.Miftahul Ulum 02 Ajung dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif jigsaw. Metode Penerapan metode kooperatif jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar pada penelitian ini terdiri dari dua siklus yang tiap siklusnya terdapat empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap yang pertama adalah tahap perencanaan. Tahap perencanaan yakni merancang RPP kemudian diterapkan pada tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memilih materi satu atau dua bab, cerita atau unit-unit lainnya, yang masing-masing mencakup materi untuk dua atau tiga hari, kemudian membuat sebuah lembar ahli untuk tiap topik. Lembar ahli ini akan mengantarkan kepada siswa untuk berkonsentrasi saat membaca dan dengan kelompok ahli yang akan bekerja. Lembar ini berisi empat sampai enam topik

2. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok asal, kelompok asal ini terdiri dari siswa heterogen yang terdiri dari empat sampai enam anggota, tim tersebut terdiri dari seorang siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi sedang dan yang berprestasi rendah
3. Membagi siswa ke dalam kelompok ahli Kelompok ahli diambil dari kelompok asal yang berbeda

Setelah itu dilanjutkan pada pada tahap refleksi dengan berlandaskan pada hasil observasi. Penelitian dilanjutkan pada siklus kedua. Pada siklus I ini masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki ketika memberi tindakan pada siklus I. Adapun kegagalan pada siklus I berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut:

- a. Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah pada metode kooperatif jigsaw sehingga haru mampu beradaptasi dahulu dengan keadaan siswa dan suasana kelas
- b. Kurang pertimbangan dalam membuat media pembelajaran, hal ini terjadi pada pertemuan pertama. Slide power point tidak dapat ditampilkan

Berdasarkan hasil observasi, masih banyak yang harus diperbaiki dalam pemberian tindakan. Sehingga untuk memperbaiki siklus I dengan berbagai kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai maka pada siklus II perlu dibuat pengembangan perencanaan pemberian tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Peningkatan hasil belajar yang telah didapat dari proses pembelajaran menggunakan kooperatif jigsaw adalah sebagai berikut dengan perincian nilai rata-rata pretest I, 67,4, pretes II rata-ratanya 75,7. Postest I rata-ratanya 85,2, postest II rata-ratanya 87,7.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa MIS.Miftahul Ulum 02 Ajung yang diajar dengan metode pembelajaran kooperatif Jigsaw dan siswa MI yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini berarti bahwa metode pembelajaran kooperatif Jigsaw terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MIS.Miftahul Ulum 02 Ajung. Peningkatan hasil belajar yang telah didapat dari proses pembelajaran menggunakan kooperatif jigsaw adalah sebagai berikut dengan perincian nilai rata-rata pretest I, 67,4, pretes II rata-ratanya 75,7.

Postest I rata-ratanya 85,2, postest II rata-ratanya 87,7.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyo, A.N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fathurrohaman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama
- Hamruni. 2012. *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya
- Hartono, dkk. 2008. *PAIKEM*. Yogyakarta: Zanafa Publisng,
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*., Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sukardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Umar, Bukhari. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah
- Wahidah, F. (2022). Eskalasi Kemampuan Kognitif Melalui Imaginative Thingking dan Experience Directly. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 18-28.

Wahidah, F., & Muniroh, D. (2021). Strategi Peningkatan Motorik Kasar Anak Unsur Kekuatan Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Besar Di RA Darussalam. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-11.

Zaini, Hisyam, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani

Zaini, Hisyam, dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD