

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENINGGALAN SEJARAH MASA ISLAM DI INDONESIA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (JIGSAW) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE

Putry Eka Setyawaty, Nurdinah Hanifah, Diah Gusrayani

Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor/ Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: putryeka194@gmail.com

²Email: nurdinah.hanifah@upi.edu

³Email: gusrayanidiah@yahoo.com

ABSTRACT

From the findings in the field, the results of learning IPS on the material of the historical heritage of Islam in Indonesia is still less than the maximum. As an effort to improve learning outcomes, a cooperative learning model (jigsaw) is supported by the puzzle media. Classroom Action Research Methods are performed with an implementation procedure that refers to the Kemmis & Taggart spiral model. The instrument is a teacher performance observation sheet in planning and implementing learning, student activities, learning outcomes, and field notes. The results of action implementation, the percentage of teacher performance in planning cycle I 86%, cycle II and III reach the target that is 100%. Percentage of teacher performance in implementing cycle I 83%, cycle II 92,9%, and 100% cycle III. Percentage of student activity of cycle I 53%, cycle II 83%, and cycle III 90%. The percentage of learning result in preliminary data from 33 students only 9 people (27%) who complete the KKM is 70. A complete cycle of 18 students (60%), cycle II 26 people (86.7%), and cycle III 27 people (90%) exceeded the target of 82%. Thus, through the application of cooperative learning model (jigsaw) media-assisted puzzle student learning outcomes on the material of Islamic heritage in Indonesia can be increased.

Keywords: cooperative learning model (jigsaw) assist puzzle media, learning result, history of Islamic period in Indonesia.

PENDAHULUAN

Ketika kinerja guru dalam merencanakan maupun melaksanakan pembelajaran serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS mengalami masalah, maka akan mengakibatkan perolehan hasil belajar yang belum tuntas sesuai dengan nilai KKM yaitu 70. Nilai KKM ini ditentukan atas dasar perhitungan intak siswa (rata-rata nilai pelajaran IPS dalam raport), daya dukung (guru, media, sarana, dan prasarana yang memadai), dan kompleksitas (kerumitan dari setiap Kompetensi Dasar).

Kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Salahsatu ilmu yang ada dalam setiap jenjang sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah suatu matapelajaran yang menerangkan tentang manusia beserta segala ranah kehidupan dan interaksinya di masyarakat. Secara lebih singkat Ilmu Pengetahuan Sosial dijelaskan oleh Djahiri (dalam Sapriya, 2006, hal. 7) bahwa IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang mengintegrasikan beberapa konsep baik itu dari cabang ilmu sosial, maupun ilmu lainnya. Ilmu tersebut kemudian diolah baik secara didaktik maupun prinsip pendidikannya yang diintegrasikan menjadi sebuah program pengajaran sekolah. Dari pengertian tadi, diketahui bahwa IPS adalah cabang ilmu terdiri dari beberapa konsep ilmu untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada persekolahan. Seperti yang terdapat di dalam KTSP (2006, hal. 3) bahwa matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut, Mengetahui konsep yang berhubungan dengan kehidupan lingkungan masyarakat, mempunyai rasa ingin tahu, berpikir logis, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, mempunyai kepastian dan kesadaran dalam kehidupannya di masyarakat, dan mempunyai keterampilan dalam berkomunikasi, bekerjasama, serta berkompotensi dengan kemajemukan masyarakat secara global.

Pembelajaran IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial yang mencampur tangankan manusia untuk berusaha dalam memenuhi kebutuhan baik itu materinya, budayanya, maupu kejiwaannya. Hal tersebut memerlukan pemanfaatan sumber daya yang ada guna mengatur kesejahteraan hidupnya. Diketahui bahwa ruang lingkup dari Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut Hanifah, dkk (2009, hlm. 120) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi siswa karena pada pembelajarannya tidak terdapat tantangan dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang menjadikan pembelajaran IPS ini menjadi bermakna. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD haruslah menggunakan model pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan sebagai apapun suatu model pembelajaran pasti ada titik kelemahannya. Menurut Suprijono (2012, hal. 46) model pembelajaran merupakan sebuah pola yang difungsikan sebagai acuan dalam membuat perencanaan pembelajaran di kelas, pelaksanaan pembelajaran di kelas, mengevaluasi dan merefleksi selama kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Salahsatu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) berbantuan media *puzzle*.

Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah konsep yang luas termasuk di dalamnya berbagai jenis kerja kelompok yang dikomandoi oleh guru. Model ini terdiri dari berbagai macam tipe yang salahsatu tipenya adalah *jigsaw*. Huda (2012,

hal. 121) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang siswanya belajar sambil bekerja bersama kelompok, baik itu kelompok asli maupun kelompok ahli. Membrnyanya terdiri dari 4 sampai 6 orang yang heterogen. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah desain pembelajaran yang dalam penerapannya menyerupai cara penggunaan gergaji, di mana siswa melakukan aktivitas pembelajaran melalui kerjasama dengan siswa lain dalam sebuah kelompok guna ketercapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) tersebut dapat didukung oleh media pembelajaran sebagai sarana guna memaksimalkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran IPS. Sutjipto (2011, hal.7) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pemberi pesan yang dikirim oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Selain itu, pendapat lain mengenai media pembelajaran diungkapkan oleh Kurnia (2014, hal. 42) bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang disalurkan adalah segala sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan guna mendorong perasaan, pikiran, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) dapat diterapkan dengan baik melalui bantuan media khususnya media *puzzle* guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media *puzzle* adalah suatu alat berupa gambar yang diklasifikasikan ke dalam media visual, hal tersebut dikarenakan hanya dapat dilihat saja. Sejalan dengan ungkapan Yudha (dalam Khomsoh, 2013, hal. 2) bahwa *puzzle* merupakan sebuah gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan kecil. Tujuannya adalah untuk mengasah otak dan melatih kesabaran. Dalam pelaksanaannya *puzzle* ini dijadikan sebagai media pembelajaran yang untuk mengkonkretkan pembelajaran yang diberikan bersamaan dengan lembar kerja siswa untuk dikerjakan bersama kelompok masing-masing. Media *puzzle* dapat membantu model pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) ketika diterapkan dalam pembelajaran karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai permainan di mana pada permainan tersebut sebenarnya mengandung makna pembelajaran.

Kenyataannya banyak anak yang menganggap bahwa media *puzzle* merupakan sebuah permainan yang menarik untuk dilakukan tanpa memikirkan fungsinya dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat kelebihan dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan media yaitu dapat memaksimalkan kinerja guru dan aktivitas siswa karena guru harus memaksimalkan kinerjanya untuk menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) berbantuan media *puzzle* dengan sebagaimana mestinya. Siswa dapat belajar atau bekerja sendiri tidak hanya mengandalkan satu siswa dalam kelompok, karena setiap siswa dituntut untuk dapat mempelajari dan mempresentasikan pada kelompok lain sehingga siswa akan melatih keaktifannya, kerjasamanya, dan juga rasa tanggung jawabnya secara mandiri. Penelitian dilakukan setelah memperoleh data awal yang masih kurang

maksimal. Hal tersebut merupakan permasalahan yang diperoleh, sehingga diambil tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Dengan membagi siswa ke dalam enam kelompok (kelompok asli) kemudian dibagi kembali menjadi kelompok ahli, setelah itu guru memberikan materi mengenai peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia untuk dipahami oleh setiap kelompoknya. Serupa dengan tahap dari model pembelajaran kooperatif (*jigsaw*) yang disebutkan Slavin 2005 (dalam Ningsih, 2014, hal. 38-44) bahwa beberapa tahapan tersebut di antaranya sebagai berikut, mengelompokkan siswa beranggotakan 4-6 orang secara heterogen; memberikan materi dan tugas yang berbeda pada setiap member yang ada di kelompok; membentuk kelompok ahli bagi member dari kelompok berbeda yang mendapatkan tugas yang sama; diskusi dilakukan setiap member kelompok ahli; member kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian mempresentasikan materi yang telah dipahaminya; memberikan LKS pada setiap kelompok; hasil kerja kelompok dipresentasikan; hasil presentasi dibahas; penutup.

Guna memperkuat materi tersebut dan pembelajaran menjadi lebih bermakna yaitu dengan menggunakan media *puzzle* sebagai bantuannya. Media *puzzle* dibagikan guru kepada setiap kelompok dalam bentuk potongan-potongan gambar mengenai bentuk peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia yang unik, untuk kemudian disusun menjadi satu gambar yang utuh. Dengan adanya penerapan model berbantuan media pembelajaran tersebut, siswa dapat menambah semangatnya untuk mengikuti pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami makna dari setiap peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia.

Telah diketahui bahwa anak-anak lebih menyukai permainan-permainan yang memiliki fungsi pembelajaran, karena mereka menganggap hal tersebut lebih menarik. Penerapan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar karena mereka menemukan hal yang baru dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar akan lebih meningkat. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2008, hal. 22-23) bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang termasuk di dalamnya aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar, lain halnya dengan aspek afektif yang berkaitan dengan sikap dalam belajar, dan ada pula aspek psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan ataupun kemampuan dalam bertindak. Dalam pelaksanaannya aspek kognitif dan afektiflah yang diukur dalam penelitian ini. Pengukuran aspek kognitif dapat dilihat dari penilaian hasil belajar melalui soal evaluasi dan lembar kerja siswa, sedangkan pengukuran ranah afektif dapat dilihat dari penilaian hasil observasi aktivitas siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas dengan tujuan peningkatan hasil belajar siswa, masalah yang teridentifikasi adalah bagaimana hasil kinerja guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, aktivitas siswa, dan memaksimalkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*.

METODE PENELITIAN

Beberapa ahli menyebutkan perihal penelitian tindakan kelas, salahsatunya adalah menurut Iswara (2012, hal. 23) bahwa dalam ranah pendidikan penelitian ini dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dan memaksimalkan hasil belajar. Selain pendapat tersebut, adapula pendapat dari Kemmis (dalam Wiraatmadja, 2006, hal. 12) yang mengemukakan bahwa, penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk refleksi yang dilaksanakan bersama rekan tentang keadaan tertentu khususnya pada bidang pendidikan guna memaksimalkan perbandingan dari praktik sosial pendidikan dan pengertian tentang praktik sosial pendidikan itu sendiri, serta keadaan yang mendasari terselenggaranya praktik ini.

Menurut dua pendapat tersebut, diketahui bahwa PTK merupakan suatu cara untuk memperbaiki permasalahan yang harus diselesaikan oleh guru. Uraian tersebut dapat memperkuat penjelasan mengenai metode PTK yang diterapkan pada materi peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia. Metode PTK ini berpedoman pada model spiral Kemmis dan Taggart 1998 (dalam Wiraatmadja, 2006, hal. 12) terdiri dari beberapa tahapan yang di antaranya adalah perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hanifah (2014, hlm.53) mengemukakan bahwa :

Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kadujajar III yang terdapat di Kec. Tanjungkerta Kab. Sumedang merupakan lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian. Lebih spesifiknya alat dari SD tersebut adalah Jalan Raya Sindang Taman Desa Cipanas Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang, 45354.

Dalam rangka menjangkau data penelitian, instrumen penelitian yang digunakan mulai dari wawancara dilakukan dengan menanyakan seputar kegiatan pembelajaran pada mata pembelajaran IPS kepada guru dan siswa. Observasi yang dilaksanakan di lapangan bertujuan untuk melihat kinerja guru saat mengajar dan mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran. Tes hasil belajar, kegiatan ini dilakukan pada saat pengambilan data awal dan ketika penelitian berjalan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan atau penurunan yang terjadi dari proses pembelajaran. Catatan lapangan dengan bantuan kamera foto dilakukan guna

mendapatkan bukti dokumentasi dan juga data lengkap dalam sebuah catatan untuk melihat perkembangan secara langsung yang terjadi pada saat penelitian.

Data yang yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan data proses dan data hasil belajar. Data proses didapat dari kegiatan pembelajaran menggunakan model berbantuan dengan media pembelajaran. Teknik pengolahan data ini disesuaikan dengan pedoman observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Pengolahan data didapatkan dari penilaian aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dan tes tertulis yang dilakukan setiap individunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan mengenai gambaran dari upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Dimulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran berikut aktivitas siswa, hingga hasil evaluasinya.

Perencanaan Pembelajaran

Penilaian dari perencanaan pembelajaran yang didapatkan berdasarkan siklus I-III. Hasil penilaian tersebut direkapitulasikan dari aspek-aspek yang dinilai menggunakan instrumen penilaian kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran. Berikut ini Tabel 1. tentang rekapitulasi penilaian perencanaan pembelajaran.

Tabel 1. Perencanaan Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase			
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Target
1	Rumusan Tujuan Pembelajaran	88%	100%	100%	100%
2	Pengembangan Materi Ajar				
3	Pemilihan Sumber dan Media Pembelajaran				
4	Skenario atau langkah pembelajaran				
5	Evaluasi Hasil Belajar				

Uraian Tabel 1. sejalan dengan pendapat Sanjaya (2006, hal. 23) yang menyatakan bahwa, sebagai seorang manajer di kelas, guru berfungsi merencanakan. Fungsi tersebut adalah fungsi yang sangat penting bagi guru. Aktivitas guru ketika menjalankan fungsi tersebut terdiri dari memenuhi kebutuhan dan tuntutan,

merumuskan tujuan, membuat silabus pembelajaran, memilih topik yang akan diajarkan, memanajemen waktu, dan mengambil sumber yang dibutuhkan.

Oleh karena itu, harus lebih maksimal dalam merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dari mulai membuat RPP, menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, mempersiapkan lembar observasi kinerja guru maupun aktivitas siswa dan lembar tes hasil belajar, sehingga data hasil observasi dapat terkumpul dengan baik sebagaimana acuannya.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran termasuk ke dalam penilaian kinerja guru. Kinerja guru yang dinilai adalah upaya guru dalam melaksanakan pembelajaran yang didapatkan dari Siklus I-III. Penilaian tersebut, didapat rekapitulasi penilaian dari aspek-aspek yang dinilai melalui penggunaan instrumen penilaian kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berikut ini Tabel 2. mengenai rekapitulasi peningkatan dari kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Tabel 2. Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Persentase			
		S. I	S. II	S. III	Target
1.	Pra Pembelajaran	83%	92,9%	100%	100%
2.	Kegiatan Awal				
3.	Kegiatan Inti				
4.	Kegiatan Akhir				

Berdasarkan data awal hasil observasi, guru tidak menggunakan model pembelajaran apapun sehingga siswa terlihat malas untuk belajar dan tidak ada motivasi belajar. Guru juga kurang maksimal dalam mengelola kelas. Guru hanya duduk di bangkunya dan sesekali berdiri, banyak siswa yang kurang perhatian karena posisi bangkunya di belakang.

Hasil belajar dan aktivitas siswa dapat ditingkatkan melalui upaya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*. Model tersebut dikenal sebagai model pembelajaran kooperatif para ahli. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusman (2014, hal. 219) bahwa, model pembelajaran *jigsaw* terkenal dengan sebutan kooperatif para ahli. Hal tersebut disebabkan karena member dari setiap kelompoknya diberikan masalah yang berbeda. Namun, dalam setiap kelompoknya dikaji masalah yang sama. Perwakilan dari setiap kelompok berbeda mengupas materi yang sama. Perwakilan tersebut dikenal dengan sebutan kelompok ahli. Mereka memiliki tugas untuk mengupas setiap masalah yang ada. Setelah selesai, hasil kupasannya dipresentasikan kepada kelompok asal untuk disebarkan pada member kelompoknya.

Dalam pelaksanaannya, ada sedikit inovasi pada model pembelajaran kooperatif *jigsaw* tersebut. Inovasi tersebut dilakukan dengan memberi siswa *nametag* yang

disebut *color numbers* dan media *puzzle*. Dua media tersebut merupakan alat bantu pembelajaran yang diberikan agar siswa dapat lebih memahami aturan pengelompokan dari materi peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia. Media *color numbers* merupakan penanda dari kelompok asli dan kelompok ahli. *Color* untuk kelompok asli dan *numbers* untuk kelompok ahli. Sedangkan media *puzzle* diberikan kepada siswa bersamaan dengan pemberian LKS untuk mengkonkretkan pembelajaran IPS.

Aktivitas Siswa

Penilaian aktivitas siswa diperoleh dengan menilai hasil aktivitas siswa ketika pengambilan data siklus I, II, dan III. Berdasarkan penilaian tersebut, didapat rekapitulasi melalui penggunaan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa yang disajikan dalam bentuk tabel 3. di bawah ini.

Tabel 3. Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Target
1	Kerjasama, Tanggung Jawab, dan Keaktifan	Baik	53%	83%	90%	85%
2		Cukup	43%	10%	6,7%	85%
3		Kurang	3,3%	6,7%	3,3%	85%

Berdasarkan paparan tabel di atas, guru hendaknya mampu memunculkan aspek kerjasama siswa secara maksimal ketika pembelajaran yang siswanya dikelompok-kelompokkan. Selain kerjasama, guru juga harus mampu memunculkan aspek tanggung jawab siswa agar ketika pelaksanaan pembelajaran siswa dapat menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang harus diselesaikan kepada guru maupun teman-temannya. Guru harus memunculkan aspek keaktifan siswa agar ketika pelaksanaan pembelajaran mereka tidak lagi pasif.

Hasil Belajar

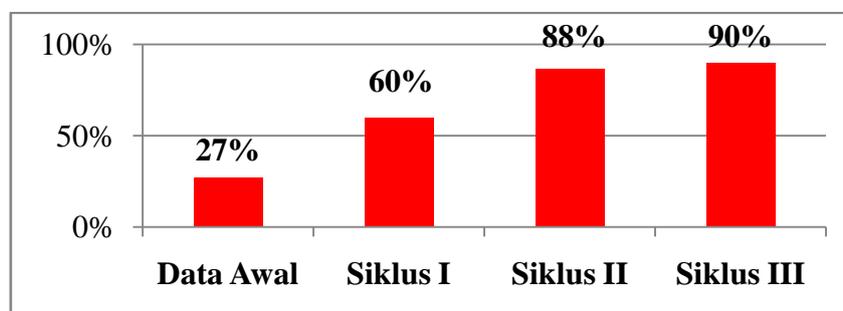
Nilai hasil belajar siswa didapatkan dari penilaian tes soal evaluasi yang diberikan guru kepada siswa pada setiap siklusnya, dimulai dari siklus I, II, dan III. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 4. guna mengetahui rekapitulasi penilaiannya.

Tabel 4. Hasil Belajar

No.	Tindakan	Jumlah Siswa	Tuntas	%	Belum Tuntas	%
1.	Data Awal	33	9	27%	24	72%
2.	Siklus I	30	18	60%	12	40%
3.	Siklus II	30	26	88%	4	13%
4.	Siklus III	30	27	90%	3	10%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku seseorang yang termasuk di dalamnya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan hasil belajar, sedangkan aspek afektif berkenaan dengan sikap dalam belajar, dan aspek psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan seseorang dalam bertindak, pernyataan tersebut dikemukakan oleh Sudjana (2008, hal. 3&22-23). Dalam hal ini hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif dan afektif siswa. Aspek kognitif diukur dari penilaian tes hasil belajar melalui soal evaluasi. Aspek afektif diukur dari penilaian observasi aktivitas siswa selama pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pendeskripsian hasil belajar siswa kelas V. Guna melihat perbandingan hasil belajar siswa dari setiap siklusnya, tersaji dalam bentuk gambar diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian tentang upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran berikut di dalamnya aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa telah berhasil mencapai target dan penelitian ini diterima.

Guna ketercapaian tujuan pembelajaran yang maksimal, diberikan beberapa saran yang di antaranya sebagai berikut. Pilih metode yang tepat atau cocok dengan karakteristik siswa dan pembelajarannya. Jika dalam penerapan suatu model pembelajaran dirasa cukup sulit untuk dipahami oleh siswa, maka tidak ada salahnya untuk melakukan sedikit inovasi pada model pembelajaran tersebut. Penggunaan media *nametag color numbers* sebagai penanda kelompok asli dan kelompok ahli agar siswa dapat lebih memahami aturan pengelompokan dalam menerapkan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, ada juga media *puzzle* yang digunakan sebagai inovasi dan alat bantu siswa untuk lebih bisa memaknai pembelajaran yang dipelajari. Bagi para peneliti, khususnya dibidang pendidikan sekolah dasar disarankan untuk melakukan penelitian dengan metode yang tepat

dan sekiranya dapat bermanfaat untuk jangka yang panjang. Bagi sekolah, disarankan agar menyediakan fasilitas sebagai pendukung pada proses pembelajaran agar penerapan model-model pembelajaran dapat dilakukan dengan baik.

BIBLIOGRAFI

- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. Sumedang: UPI Press.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, R. (2001). *Landasan Psikologis Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Iswara, D. (2012). Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teknik Jigsaw Pada Siswa Kelas V SDN Bongkok Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Mimbar Pendidikan Dasar*, 3, 22-28.
- Khomsah, R. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 1-11.
- Kurnia, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Gambar Tempel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia. *Jurnal Mimbar Pendidikan Dasar*, 5, 42
- Nasional, D. P. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Ningsih, A. (2014). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Skripsi*.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Medika.
- Sapriya. (2006). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wiraatmadja, R. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.