

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA FILM PENDEK PADA PEMBELAJARAN TEMA 5 KELAS IV SD

Yoga Awalludin Nugraha^{a,*}, Hesty Prayekti^b, M. Tito Wibawa^c
yogaawalludin@umkudus.ac.id^a, hestyprayekti@umkudus.ac.id^b,
titowibawa21@gmail.com^c

^{a,b,c}Universitas Muhammadiyah Kudus
Jl. Ganesha 1 Purwosari, Kudus, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek sebagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran tema 5. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di kelas IV SD N 1 Piji pada pembelajaran tema 5. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan instrumen pengumpulan data angket/kuisisioner (questionnaire). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran tema 5 dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw, yaitu dari 18 siswa, 11 (61%) siswa berminat, 6 (33%) siswa kurang berminat, 1 (6%) siswa tidak berminat. Uji t yang telah dilakukan setelah tindakan diperoleh signifikansi 0.00 lebih kecil dari 0,05, yang artinya bahwa ada perbedaan minat belajar siswa dari sebelum pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek dengan sesudah pelaksanaan.

Kata Kunci: media film pendek, minat belajar, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of the jigsaw type cooperative learning model assisted by short film media as an alternative in the implementation of learning in order to increase the learning interest of fourth grade elementary school students in learning theme 5. Implementation of activities carried out in class IV SD N 1 Piji on learning theme 5. Method The research used is a quantitative method using a questionnaire/questionnaire data collection instrument. The results showed that students' interest in learning in learning theme 5 using the Jigsaw Cooperative Learning Model, namely from 18 students, 11 (61%) students were interested, 6 (33%) students were less interested, 1 (6%) students were not. The t-test that has been carried out after the action has a significance of 0.00 less than 0.05, which means that there are differences in students' interest in learning from before the implementation of the jigsaw type cooperative learning model assisted by short film media and after the implementation.

Keywords: short film media, interest in learning, jigsaw cooperative learning

I. PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang sangat penting untuk menuju ke tingkat pendidikan selanjutnya dan merupakan tempat dimana awal terbentuknya bibit-bibit generasi bangsa yang berkualitas (Kesumaningrum, 2016). Keefektifan adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran yang dilakukan secara

terpadu menuntut siswa dapat memahami beberapa materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu waktu. Dari setiap tema ada beberapa mata pelajaran yang disampaikan bersamaan.

Namun pada penelitian ini di fokuskan kepada pembelajaran tema 5 mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP, IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan

dengan isu sosial (Wahyuni, 2014). Guru sebagai ujung tombak keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS kepada Siswa harus memahami betul bagaimana tugas dari seorang guru. Tidak hanya memahami tetapi juga dapat menjalankan tugas-tugas tersebut agar pembelajaran IPS di kelas menjadi efektif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh Siswa dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada pada siswa (Damanhuri 2016).

Pengertian belajar tidak hanya terbatas pada usaha mendapatkan pengetahuan saja, melainkan pengetahuan mencakup aspek kepribadian, dimana orang yang belajar akan memiliki sesuatu yang sebelumnya belum dimiliki dan mengalami perubahan baik pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap (Muryani, 2010). Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu pelajaran dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negatif atau hukuman.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai variasi terhadap penggunaan metode, media, model dan lain sebagainya yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan kreatif. Berbagai variasi yang diterapkan nantinya akan memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar dari proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV memang berjalan dengan baik, hal tersebut akibat dari baik tetapi proses pembelajaran yang diterapkan pada siswa yang kurang optimal.

Hasil observasi pada siswa kelas IV SD 1 Piji semester I dalam pembelajaran IPS materi energi dan penggunaannya masih menggunakan metode ceramah dan hasil evaluasi masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Pada pembelajaran IPS pada tema 5

masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar KKM yaitu 70. Hal itu disebabkan karena pembelajaran IPS di SD tersebut hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang antusias dan sering merasa bosan.

Dari gambaran di atas, SD 1 Piji pada pembelajaran IPS tema 5 masih belum optimal karena guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga dalam proses pembelajaran kurang optimal, akibatnya siswa kurang antusias, kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah batas KKM dikarenakan proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, maka dibutuhkan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, salah satunya adalah dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang amat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan peneliti adalah pembelajaran kooperatif dengan tipe jigsaw.

Untuk memaksimalkan penggunaan model tersebut, pendidik dapat memodifikasi sendiri model pembelajaran sesuai dengan situasi kelas yang diajarkan. Pendidik dapat memanfaatkan sumber daya yang tersedia seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kualitas pembelajaran. Mariya, dkk (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang

dipadukan dengan media pembelajaran akan semakin menambah variasi model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan peserta didik, meningkatkan aktifitas dan kerjasama dalam pembelajaran.

Menurut Ratminingsih (2016) media pembelajaran yang baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media yang dapat membantu proses transfer materi pelajaran dengan baik, menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Ketepatan pemilihan media tidak terlepas dari pemahaman pendidik terhadap ragam dan karakteristik media pembelajaran. Pendidik juga harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamalik (Ahmad, 2007) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Adapun pendapat dari Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2015) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.

Menurut Ahmadi, dkk (2017) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat "sumber belajar" ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Nugrahani (2017) juga berpendapat tentang fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Melalui media tersebut maka pembelajaran akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Sedangkan Qondias, dkk (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan proses

belajar mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik.

Jenis media pembelajaran yang menyajikan informasi visual dan lisan adalah media audio-visual. Media audio visual atau AVA adalah media pendidikan modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu secara langsung, (Latuheru, 2003). Penggunaan media Audio-Visual dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa film pendek.

Menurut Diana (2017) kelebihan media film sebagai media pembelajaran yaitu, 1) penggambaran karakter yang unik dan menarik menjadikannya lebih mudah diingat, 2) langsung mengenai pada sasaran yang dituju, yaitu anak-anak, 3) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, 4) hal-hal khayal dapat diwujudkan secara fleksibel, 5) sewaktu-waktu dapat diproduksi, 6) penggunaannya dapat dipadukan dengan *live action*, 7) terdapat banyak ekspresi warna yang menarik. Untuk itu, film animasi sangat cocok diberikan pada anak sekolah dasar. Film animasi mampu menggambarkan kejadian yang bersifat abstrak menjadi kejadian yang bersifat konkret. Dengan film animasi, maka siswa dapat menyaksikan serangkaian kejadian secara nyata, meskipun mereka belum pernah mengalaminya.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui keefektifan dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek.

II. LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Model Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan

terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok.

Pembelajaran kooperatif diterapkan melalui kelompok kecil pada semua mata pelajaran dan tingkat umur disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Keanggotaan kelompok terdiri dari siswa yang berbeda (heterogen) baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin dan etnis, latar belakang sosial dan ekonomi. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu yang lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengkomunikasikan siswa belajar, menghindari sikap persaingan dan rasa individualitas siswa, khususnya bagi siswa yang berprestasi rendah dan tinggi.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa sintaks menurut Rahayu & Supriyono (2014) yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi kepada siswa, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, serta memberikan penghargaan.

B. Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diuji cobakan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas John Hopkin (Robinson, 1991). Model pembelajaran *jigsaw* menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dan berdiskusi dalam

kelompok kecil yang berjumlah 4-6 siswa selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu (Tarigan & Surya, 2017; Sri A Widodo et al., 2019). Model pembelajaran *jigsaw* ini dapat menumbuhkan kerjasama sehingga terjalin interaksi yang baik antara siswa serta adanya penghargaan disetiap akhir pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Dotson, 2001; Sumarmo et al., 2012; Zakaria et al., 2013). Adapun ciri-ciri dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dinyatakan antara lain bahwa: (a) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. (b) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. (c) Bilamana mungkin, anggota kelompok, berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda. (d) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok ketimbang kepada individu (Sugianto et al., 2014).

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang kooperatif dan fleksibel. Dalam pembelajaran tipe *Jigsaw*, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya mempunyai karakteristik heterogen. Masing-masing siswa bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajarkan pada anggota kelompoknya, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan saling bantu. Hal tersebut sama dengan hasil penelitian Novi (2008) yang menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain serta dapat meningkatkan sikap kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Riset yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* banyak dilakukan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik siswa (Carol, 1989).

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sesuai apabila diterapkan pada materi-materi yang tidak banyak memuat rumus atau persamaan namun lebih banyak memuat

teori-teori. Materi yang demikian memudahkan siswa untuk membaca sendiri sebelum pembelajaran di kelas dimulai. Jadi siswa diharapkan sudah memiliki pengetahuan dasar sebelum dilakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran tipe Jigsaw yang mengedepankan pengalaman siswa dan pada pelaksanaannya siswa harus berbagi pengalaman ataupun pendapat kepada siswa lain.

C. Media Film Pendek

Film merupakan alat bantu untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Yulia & Arifin (2016) mendefinisikan media film sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton atau peserta didik melalui rangkaian gambar bergerak dan bersuara.

Menurut Sadiman, dkk (2012) sebagai suatu media, film memiliki keunggulan-keunggulan antara lain; (1) film merupakan suatu denominator belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun anak yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan menulis yang kurang dapat diatasi dengan menggunakan film. (2) film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat atau pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi, (3) film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau. (4) film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara ke negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat di bawah masuk kelas. (5) film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya. (6) film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya. (7) film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak, lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu. (8) film memikat perhatian anak. (9) film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. (10) film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan). (11) film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-

anak. Sekalipun banyak kelebihanannya, film memiliki kelemahan antara lain harga/biaya produksi relatif mahal, film tak dapat mencapai semua tujuan, penggunaannya perlu ruangan gelap.

III. METODE PENELITIAN

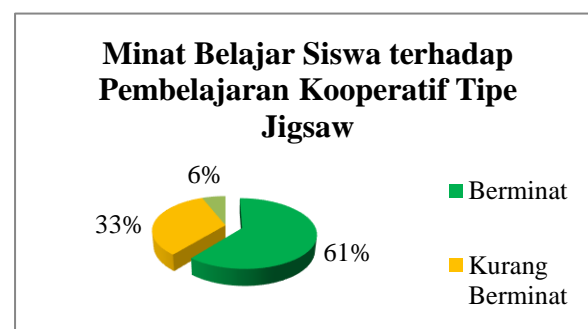
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan satu kelas eksperimen tanpa perbandingan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV se-Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus tahun ajaran 2021/2022. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yakni teknik pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus, yaitu: (1) Sekolah berasal dari SDN terakreditasi A serta menerapkan kurikulum 2013 Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus tahun ajaran 2021/2022. (2) Sekolah berada di wilayah pedesaan. (3) Sekolah memiliki rata-rata nilai ulangan semester 1 yang relatif rendah. Berdasarkan pertimbangan di atas, maka SD N 1 Piji dipilih menjadi sampel penelitian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kuesioner minat belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tersaji pada Gambar 1 berikut ini.

Gambar 1 Minat Siswa terhadap Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat hasil kuesioner dari pembelajaran kooperatif tipe



jigsaw berbantuan media film pendek, terdapat 61% siswa yang berminat, 33% siswa kurang berminat, dan 6% siswa yang tidak berminat. Berdasarkan hasil pengumpulan data, siswa yang berminat mengikuti pembelajaran menggunakan kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek karena mereka sangat senang dan

tertarik dengan pemutaran film pendek sebagai media belajar mereka, karena sebelumnya hal ini tidak pernah dilakukan, sedangkan siswa yang mengaku kurang berminat karena siswa kurang suka berkelompok sehingga terpaksa belajar secara kelompok, dan siswa yang tidak berminat karena siswa merasa kebingungan dengan perintah atau instruksi yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Berikut ini adalah hasil dari uji yang digunakan dalam mengukur keefektifan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek.

1) Uji One Sample t-Test

Rata-rata kuesioner siswa secara klasikal terhadap pembelajaran kooperatif ditunjukkan dengan hasil uji *one sample t-test* yang dilakukan. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H_0 : Rata-rata siswa tidak menunjukkan minat belajar menggunakan pembelajaran kooperatif.

H_1 : Rata-rata siswa menunjukkan minat belajar menggunakan pembelajaran kooperatif.

Kriteria yang digunakan untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan P-value adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika $P\text{-value} \leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

Hasil uji *one sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Uji One Sample t-Test

t	df	Sig. (2-tailed)
3.221	18	.000

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai Sig. menunjukkan hasil sebesar $0.00 < 0.05$ artinya H_0 ditolak, dengan kata lain bahwa hasil rata-rata *kuesioner* minat belajar dalam mengikuti pembelajaran kooperatif tipe jigsaw siswa secara klasikal mencapai minat yang tinggi.

2) Uji Paired Sample t-Test

Perbedaan minat siswa juga dapat diketahui menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan minat siswa. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan minat siswa setelah diberi perlakuan.

H_1 : Terdapat perbedaan minat siswa setelah diberi perlakuan

Kriteria yang digunakan untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan P-value adalah sebagai berikut.

- 1) Jika $P\text{-value} > \alpha$, maka H_0 diterima.
- 2) Jika $P\text{-value} \leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

Hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Paired t	t	df	Sig. (2-tailed)
pretest-posttest	-7.168	18	.000

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui hasil *Sig* sebesar $0.00 < 0.00$, artinya H_0 ditolak sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa setelah pemberian perlakuan.

Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek secara keseluruhan efektif berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Piji. Hal ini terbukti dari hasil pengujian uji t yang menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa setelah dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek. Selain itu, terdapat pula hasil kuesioner yang menunjukkan 66% siswa yang berminat terhadap pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek.

Selama pembelajaran, siswa nampak antusias mengikutinya karena berdasarkan keterangan siswa, mereka mengaku belum pernah dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif kooperatif tipe jigsaw berbantuan media film pendek.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam penelitian ini menggunakan LKS yang diberikan kepada siswa. Sebelum penelitian siswa diarahkan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, peneliti mengkondisikan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Peneliti mengarahkan kepada siswa model pembelajaran yang akan digunakan. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen dan disebut sebagai kelompok asal.

Pada pertemuan selanjutnya, setiap siswa pada masing-masing kelompok asal diberi satu bagian materi yang akan dibahas. Anggota kelompok yang mendapatkan bagian materi yang sama berkumpul menjadi satu kelompok dan disebut dengan kelompok ahli yang anggotanya terdiri dari 4-6 siswa. Siswa pada kelompok ahli mendiskusikan bagian materi yang menjadi tanggungjawabnya. Siswa yang berada di kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli. Setelah diskusi dalam kelompok asal, semua siswa dievaluasi secara individual mengenai semua materi yang telah dipelajari. Akhir penelitian, peneliti memberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar matematika dari siswa. Setelah dilakukan evaluasi, diadakan pemberian skor dan penghargaan kelompok.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Putra (2014) menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Isjoni (2011) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keinginan kelas, prestasi yang dipertahankan dan prestasi aktual. Prestasi aktual seperti yang disebutkan sebelumnya, pengukuran prestasi aktual ini mengindikasikan bahwa peserta menunjukkan secara signifikan pada ujian dengan sistem belajar kooperatif dibanding dengan belajar pasif. Peningkatan nilai yang signifikan disebabkan karena adanya treatment yaitu model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang lebih merangsang siswa untuk berpikir aktif dan mengharuskan siswa untuk membaca agar mampu memperoleh poin yang tinggi ketika treatment. Perlakuan yang diberikan peneliti adalah model pembelajaran Jigsaw pada mata IPS. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw siswa diajak untuk lebih bekerja sama terhadap temanya dan menumbuhkan sikap percaya diri. Dari hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa pemberian perlakuan model pembelajaran kooperatif Jigsaw memberikan dampak positif pada siswa. Hal itu ditunjukkan dari adanya hasil kuesioner yang dijawab oleh

siswa. Kelas yang diberi perlakuan memiliki kesiapan dan persiapan yang lebih matang sebelum mengikuti pembelajaran. Dengan adanya perlakuan dalam pembelajaran akan melatih anak untuk untuk selalu berpikir aktif dan mendorong anak untuk melakukan persiapan sebelum pembelajaran dilakukan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media film pendek, maka kesimpulannya pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe berbantuan media film pendek dapat berjalan dengan efektif dan kondusif serta respon siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media film pendek, pada umumnya memberikan sikap yang positif. Selain itu, terdapat perbedaan minat belajar siswa setelah dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media film pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2007). *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Ahmadi, F., Sutaryono, S., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. 2017. Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesia Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34 (2): 127-136.
- Diana, N. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tenggulunan Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3): 257–266.
- Dotson, J. M. (2001). Cooperative Learning Structures Can Increase Student Achievement. *Kagan Online Magazine*.
- E. S. Rahayu, & Supriyono. (2014). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDN Ujung X Surabaya,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (2): 3.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kusumaningrum. (2016). Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 2 (1): 34-42.
- Latuheru. (2003). *Media Pengajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Mariya, D., Zaenuri, Z., & Pujiastuti, E. (2013). Keefektifan Pembelajaran SAVI Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal Of Mathematics Education*, 2(2): 40-47.
- Nugrahani, F. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Sastra Berbasis Film Yang Mendukung Pendidikan karakter. *Cakrawala Pendidikan*, 34 (3) : 472 - 486.
- Putra, D. S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bolabasket (Studi pada siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Vol. 02 No. 03 Tahun 2014. 526 - 531.
- Qondias, I., Anu, L.E., & Niftalia, I. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal pendidikan Indonesia*, 5 (2): 176-182.
- Ratminingsih, N. M. 2016. Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5 (1): 27-38.
- Robinson, A. (1991). *Cooperative Learning And The Academically Talented Student*. National Research Center on the Gifted and Talented.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugianto, Armanto, D., & Harahap, M. B. (2014). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan STAD Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa SMA. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 113–128.
- Sumarmo, U., Hidayat, W., Zukarnaen, R., Hamidah, & Sariningsih, R. (2012). Kemampuan dan Disposisi Berpikir Logis, Kritis, dan Kreatif Matematik. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17, 17–33.
- Sugianto, Armanto, D., & Harahap, M. B. (2014). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan STAD Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa SMA. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 113–128.
- Sumarmo, U., Hidayat, W., Zukarnaen, R., Hamidah, & Sariningsih, R. (2012). Kemampuan dan Disposisi Berpikir Logis, Kritis, dan Kreatif Matematik. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17, 17–33.
- Tarigan, F. A. P., & Surya, E. (2017). The Application of Cooperative Learning Model of Jigsaw Type to Increase Activity And Student Learning Results In Learning Phytagoras Theorem. *IJARIE: International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 3(3), 882–891.
- Wahyuni. (2014). *Proses Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Grafindo.
- Widodo, Sri A, Ayuningtyas, A. D., & Sumarti, S. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Menggunakan Pembelajaran Kolaboratif Tipe Jigsaw. *PRISMA*, 8(2), 111–123.
- Zakaria, E., Solfitri, T., Daud, Y., & Abidin, Z. Z. (2013). Effect of Cooperative Learning on Secondary School Students ' Mathematics Achievement. *Creative Education*, 4(2), 98–100.