

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW**

**MAESTA REZKI**

SMP Negeri 287 Jakarta  
e-mail: [maesta79@gmail.com](mailto:maesta79@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penulisan karya ilmiah ini didasari oleh kenyataan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas belum mencapai hasil maksimal. Rendahnya nilai akademik dan lemahnya antusiasme siswa menjadi tantangan utama. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran ceramah yang bersifat "Teacher Oriented," yang menjadikan siswa sebagai objek tanpa memberi kesempatan untuk aktif dan kreatif. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan durasi 2x40 menit per pertemuan. Awalnya, pembelajaran berjalan lambat karena siswa belum familiar dengan model ini. Guru membutuhkan waktu tambahan untuk menjelaskan peran siswa dalam kelompok inti dan ahli. Namun, dengan pengulangan penjelasan, siswa mulai memahami dan berpartisipasi aktif. Dinamika kelompok berkembang baik, meskipun beberapa siswa masih kurang fokus. Model jigsaw mendorong siswa pasif menjadi aktif melalui interaksi kelompok, dorongan teman, dan nuansa kebersamaan. Hasilnya, siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas individu dan kelompok dengan baik. Secara kualitatif, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Secara kuantitatif, metode ini terbukti meningkatkan nilai akademik siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian, model ini dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kendala pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** IPA, Belajar, Pembelajaran Model Jigsaw, Hasil belajar

**ABSTRACT**

This scientific paper was motivated by the fact that Science (IPA) learning in classrooms has not yet achieved optimal results. Low academic scores and weak enthusiasm among students are the main challenges. One of the causes is the lecture-based teaching approach, which is "Teacher Oriented," making students passive recipients without opportunities to be active and creative. To address this issue, a Classroom Action Research (CAR) was conducted using the Jigsaw Cooperative Learning Model in two cycles. Each cycle consisted of three sessions, with each session lasting 2x40 minutes. Initially, the learning process progressed slowly as students were unfamiliar with this model. The teacher needed extra time to explain the roles of students within the core and expert groups. However, through repeated explanations, students began to understand and actively participate. Group dynamics improved, although some students were still less focused. The jigsaw model encouraged previously passive students to become active through group interactions, peer support, and a sense of camaraderie. As a result, students successfully completed both individual and group tasks. Qualitatively, the jigsaw cooperative learning model enhanced students' motivation to actively engage in the learning process. Quantitatively, this method significantly improved students' academic performance, particularly in Science subjects. Thus, this model offers an effective solution to overcoming classroom learning challenges.

**Keywords:** Science, Learning, Jigsaw Learning Model, Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengajarkan pemahaman tentang fenomena alam dan konsep ilmiah melalui eksplorasi, eksperimen, dan pengamatan. Berdasarkan teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan lingkungan. Sementara itu, teori belajar sosial menyatakan bahwa siswa belajar melalui observasi, imitasi, dan interaksi sosial.

Pembelajaran kooperatif adalah metode yang mengutamakan interaksi saling asuh antar siswa untuk mencapai tujuan bersama. Keunggulannya mencakup peningkatan motivasi belajar, keterampilan sosial, dan rasa kebersamaan. Empat unsur utama dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, dan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson dan disempurnakan oleh Slavin. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok heterogen untuk mempelajari submateri tertentu, yang kemudian didiskusikan dalam kelompok ahli. Setelah memahami submateri, siswa kembali ke kelompok asal untuk berbagi pengetahuan. Proses ini diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi secara menyeluruh.

Langkah-langkah jigsaw meliputi pembagian siswa ke dalam kelompok, pendistribusian materi, diskusi kelompok ahli, penyampaian submateri di kelompok asal, presentasi hasil, evaluasi oleh guru, dan penutupan. Metode ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, pemahaman mendalam, dan kerja sama antar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar IPA, dengan mengukur partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan pencapaian akademik mereka. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Kooperatif tipe Jigsaw, yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui kerja sama kelompok dan diskusi.

Penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

### **1. Tahap Pendahuluan**

Guru memulai dengan menyapa dan memotivasi peserta didik melalui cerita yang relevan dengan materi. Guru kemudian menjelaskan tema, tujuan pembelajaran, dan mekanisme penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw. Siswa dibagi menjadi kelompok inti dan kelompok ahli, dengan setiap kelompok terdiri dari enam siswa.

### **2. Tahap Kegiatan Inti**

- Siswa di kelompok inti membagi tugas berdasarkan sub materi yang diberikan oleh guru.
- Anggota dari setiap kelompok inti bergabung dalam tim ahli untuk mendalami sub materi tertentu. Tim ahli mendiskusikan sub materi secara intensif dan menghasilkan pemahaman kolektif.
- Anggota tim ahli kembali ke kelompok inti untuk berbagi hasil diskusi. Setiap anggota menyampaikan sub materi kepada anggota kelompok inti lainnya.

Proses ini memastikan setiap siswa memahami keseluruhan materi yang dibahas.

- o Guru memantau, memfasilitasi diskusi, dan memberikan bimbingan jika diperlukan.

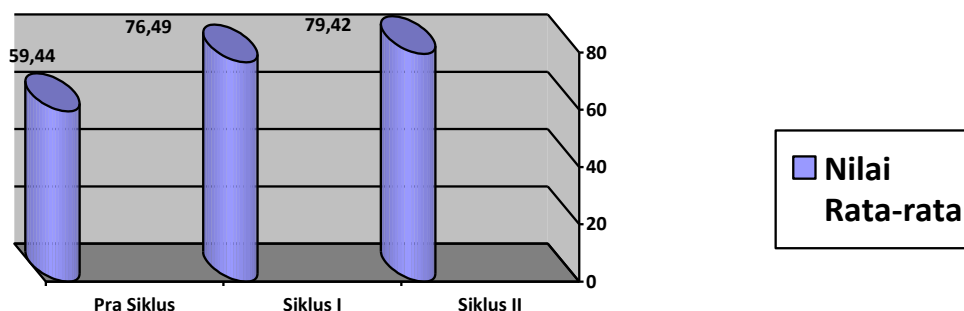
### 3. Tahap Penutup

Guru memberikan refleksi tentang kegiatan pembelajaran, meminta siswa menyampaikan kesan mereka, dan memberikan tugas kelompok untuk memperdalam materi. Pertemuan diakhiri dengan salam.

Melalui tahapan ini, model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, mendorong kolaborasi, dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan Pembelajaran mata pelajaran IPA yang telah dilakukan penulis dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di SMP Negeri 287 Jakarta, dengan langkah-langkah sebagaimana yang telah penulis sampaikan, akhirnya diperoleh data-data tentang hasil akademik serta aspek lain seperti Motivasi, Kedisiplinan, serta Perasaan peserta didik dalam belajar seperti tampak dalam grafik dan tabel berikut :



*Grafik, Nilai Rata-rata IPA, Pra Siklus, Siklus I, Siklus II*

Dari grafik tersebut nampak bahwa nilai akademik IPA meningkat setelah digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam sebuah proses pembelajaran, dengan kenaikan rata-rata kelas sebesar **28,68%** pada pembelajaran pertama (Siklus I), dan **3,83%** pada pembelajaran kedua (Siklus II).

Dari sisi peserta didik, pada umumnya mereka memberikan respon yang baik dan positif terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam sebuah proses pembelajaran. Hal tersebut nampak dari data hasil pengamatan dan respon peserta didik berikut ini :

| Dimensi          | Aspek Yang Diamati              | Siklus (S) |        | Ket.     |
|------------------|---------------------------------|------------|--------|----------|
|                  |                                 | S. 1       | S.2    |          |
| Motivasi Belajar | 1. Kehadiran siswa              | 99,07%     | 100%   | + 0,93 % |
|                  | 2. Mendengarkan penjelasan guru | 100%       | 100%   | +        |
|                  | 3. Membawa buku sumber          | 100%       | 100%   | +        |
|                  | 4. Aktif saat berdiskusi        | 95,79%     | 95,83% | + 0,04 % |

|                        |                                         |        |        |          |
|------------------------|-----------------------------------------|--------|--------|----------|
| Disiplin Peserta Didik | 5. Aktif bertanya                       | 18,26% | 15,28% | - 2,98 % |
|                        | 6. Aktif menjawab                       | 33,33% | 38,89% | + 5,56 % |
|                        | 7. Merangkum/mencatat materi            | 95,72% | 97,22% | + 1,50 % |
|                        | 8. Terlambat masuk kelas                | 2,86%  | 0%     | + 2,86 % |
|                        | 9. Tidak membawa buku catatan           | 0%     | 0%     | +        |
|                        | 10. Bercanda dengan teman               | 5,66%  | 2,78%  | + 2,88 % |
|                        | 11. Mengantuk                           | 0%     | 0%     | +        |
|                        | 12. ke kamar kecil                      | 3,76%  | 0,93%  | + 2,83 % |
|                        | 13. Mengerjakan pekerjaan lain saat KBM | 0%     | 0%     | +        |
|                        | 14. Tidak mengumpulkan tugas            | 0%     | 0%     | +        |

*Tabel Perbandingan Hasil Pengamatan terhadap Peserta Didik, Siklus I dan Siklus II*

| No | Pertanyaan                                                                                       | Siklus I |       | Siklus II |       | Ket.     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------|-----------|-------|----------|
|    |                                                                                                  | Ya       | Tidak | Ya        | Tidak |          |
| 1  | Apakah kalian senang belajar dengan pembelajaran model jigsaw?                                   | 36       | 0     | 36        | 0     | +        |
| 2  | Apakah pembelajaran model jigsaw membantu kalian memahami materi pelajaran dengan baik?          | 34       | 2     | 36        | 0     | + 5,88 % |
| 3  | Apakah model pembelajaran jigsaw dapat mempermudah kalian dalam mengerjakan tugas?               | 36       | 0     | 36        | 0     | +        |
| 4  | Apakah pembelajaran model jigsaw dapat memotivasi kalian untuk belajar?                          | 34       | 2     | 36        | 0     | + 5,88 % |
| 5  | Apakah pembelajaran model jigsaw dapat memotivasi kalian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan? | 33       | 3     | 34        | 2     | + 3,03 % |
| 6  | Apakah model pembelajaran jigsaw dapat memotivasi kalian untuk bekerjasama dengan teman?         | 36       | 0     | 36        | 0     | +        |

*Tabel Perbandingan Hasil Respon Siswa, siklus I dan Siklus II*

Dari tabel hasil pengamatan dan tabel hasil angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dapat kita lihat bahwa hampir semua item memperlihatkan peningkatan sikap dan respon peserta didik secara positif. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Aspek kedisiplinan dan motivasi sangat tinggi. Mereka juga merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, serta merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas, baik yang bersifat tugas individual maupun tugas kelompok.

## KESIMPULAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas membuktikan bahwa Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 287 Jakarta, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar (KBM) dibandingkan dengan model pembelajaran yang teacher oriented. KBM tidak lagi terpusat kepada guru sebagai satu-satunya nara sumber, melainkan siapa saja khususnya diri peserta didik sendiri bisa menjadi nara sumber dalam proses pemahaman terhadap materi pelajaran. Peserta didik antusias, termotivasi, dan secara mandiri mengeksplor dirinya bersama teman-teman untuk bisa memecahkan setiap permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya, dengan tidak me-nafi-kan peran dan keberadaan guru dalam keseluruhan proses tersebut. Keberadaan dan Peran guru tetap diperlukan, baik sebagai nara sumber yang ahli, sebagai mediator, motivator, dan juga pengelola kegiatan sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai yang direncanakan. Dengan kata lain, semua pihak baik guru maupun peserta didik sama-sama aktif, sehingga proses KMB dapat berlangsung secara optimal, peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara mendalam, dan nilai akademik mata pelajaran IPA khususnya bisa meningkat dibandingkan perolehan nilai akademik sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Slamet, 2003, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta, PT Rineka Cipta.  
Hanafiah, Nanang dkk, 2009, Konsep Strategi pembelajaran. Bandung, Refika Aditama.  
Nini Ibrahim, 2009, Model-model Pembelajaran Inovative  
Isjoni, 2009, Cooperative Learning. Bandung, Alfabeta.  
Sanjaya, Wina, 2008, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta, Kencana Prenada Media Group.  
Masri Singarimbun, Sofian Effendi, 1987, Metode Penelitian Survey. Yogyakarta, LP3ES  
Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2008, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta, PT. Bumi Aksara  
Suhardjono Supardi, 2011, Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta, Andi Offsed.