

Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD

Afie Masitoh^{a,1*}

^a Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah, Jl. Tidar No.21, Magersari, Kec. Magelang Selatan, Magelang Jawa Tengah, Indonesia

¹ afiemasitoh007@gmail.com

* Corresponding Author

Received 26 Jan 2021

Revised 2 Des 2021

Acceted 27 May 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan menggunakan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di Kelurahan Sidorejo. Subjek penelitian ini adalah anak kelas V SD di kelurahan Sidorejo sebanyak 10 anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui evaluasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengukuran awal dengan rata-rata 71,3 dan pengukuran akhir memperoleh hasil dengan rata-rata 87. Uji hipotesis menghasilkan t-hitung sebesar -2.812b d dan Sig sebesar 0,005 dengan pengertian bahwa model pembelajaran Jigsaw berbantuan media *flipbook* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan mendukung pemahaman siswa terhadap pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar IPS pada siswa yang sudah mencapai KKM.

The Influence of Jigsaw Learning Model Using Flipbook Media on Social Studies Learning Outcomes for Grade V Elementary School

ABSTRACT

This research aims to find out the influence of Jigsaw's learning model by using flipbook media on the IPS learning outcomes of class V students in Sidorejo Village. The subject of this study was a grade V elementary school in Sidorejo village as many as 10 children. Data collection methods are done through evaluation and documentation. The results showed that the initial measurement results with an average of 71.3 and the final measurement obtained results with an average of 87. The hypothesis test resulted in a t-count of -2.812b d and Sig of 0.005 with the understanding that jigsaw's learning model assisted by flipbook media positively affects student learning outcomes and supports students' understanding of IPS subjects. This is evidenced by the increase in IPS learning outcomes in students who have reached KKM.



KATA KUNCI

Hasil Belajar IPS
Pembelajaran IPS
Media *Flipbook*

KEYWORDS

Social science learning
Jigsaw Learning Model
Flipbook Media



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Pendidikan di Indonesia perlu terus dikembangkan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman. Salah satu



belaindika@nusaputra.ac.id

unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat kepada guru sehingga siswa cenderung kurang aktif. Bentuk kegiatan utama dalam proses pendidikan secara formal adalah guru mengajar, sedangkan inti dari kegiatan pembelajaran adalah siswa belajar, sehingga terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (PBM). Interaksi dalam PBM juga melibatkan tujuan pengajaran, bahan ajar, metode pengajaran, dan evaluasinya. Tujuan pengajaran (atau pembelajaran) ini umumnya dirumuskan dengan mengacu pada teori hasil belajar yang dikemukakan oleh Bloom (edisi revisi) yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sutedi, 2017: 127).

Banyak cara yang dapat dilaksanakan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu dengan mengubah paradigma pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V khususnya di mata pelajaran IPS karena dalam model pembelajaran ini siswa dapat saling berinteraksi dengan siswa lain sehingga dapat memacu siswa aktif.

Jigsaw menurut kamus bahasa terjemahan Inggris-Indonesia adalah gergaji bundar, mata gergaji, gergaji ukir. Sedangkan model kooperatif Jigsaw merupakan satu rumpun dengan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif dimana dalam penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri atas tim ahli sesuai dengan materi yang dibahas dan kelompok asal. Model kooperatif Jigsaw dikembangkan oleh Eliot Arosen. Pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, dan siswa bekerja sama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru via kata-kata atau kalimat. Media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar [1]. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa [2]. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas salah satunya adalah *flipbook*.

Flipbook menurut [3] merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu ; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, membuatnya mudah dan harganya murah, mudah dibawa ke mana-mana dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa [4]. Namun kekurangan *flipbook* adalah hanya bisa digunakan per individu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang [5, p. 327]. Kelebihan *flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas [5, p. 327].

Permasalahan yang telah ditemukan adalah hasil belajar siswa yang rendah dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga berdampak pada nilai yang belum mencapai KKM ketika mengerjakan soal evaluasi. Berdasarkan permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, maka peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran Jigsaw dengan menggunakan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol [6, p. 200]. Materi pembelajaran dikemukakan [7] bahwa pengajaran IPS di sekolah dasar tidak bersifat pengetahuan. Ini bermakna bahwa yang diajarkan bukanlah teori-teori ilmu sosial, melainkan hal-hal yang praktis yang berguna bagi dirinya dan kehidupannya kini maupun kelak dikemudian hari dalam berbagai lingkungan serta berbagai aspek kehidupannya. Materi pembelajaran IPS di SD yang syarat dengan konsep, pengertian, dan prinsip-prinsip abstrak, perlu mendapatkan perhatian yang serius agar tujuan pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangat penting karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

2. Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-test* dan *post-test* yang berupa butir-butir soal pilihan ganda. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia sebelum diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran model Jigsaw berbantuan media *flipbook*, sedangkan *post-test* dilakukan untuk tingkat pemahaman siswa terkait materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia setelah diberikan perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperimen one group pre-test post-test*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* terlebih dahulu sebelum adanya *treatment*, kemudian diberi *post-test* untuk mengetahui bahwa *treatment* yang diberikan berpengaruh maksimal terhadap hasil belajar siswa. Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Penelitian pra-eksperimen *one group pre-test post-test*, tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan sampel yang akan digunakan sebagai sampel penelitian dan mengelompokkannya menjadi satu kelompok penelitian. Tahap selanjutnya adalah memberikan *pre-test* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* menggunakan media *flipbook*. Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* penggunaan media *flipbook*. Kemudian, tahap terakhir sampel diberikan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* media *flipbook* hasil belajar IPS.

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V di Kelurahan Sidorejo, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 10 siswa, dimana 10 siswa tersebut terdiri dari 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Peneliti mengambil subjek penelitian tersebut dikarenakan terbatasnya siswa kelas V di Kelurahan Sidorejo.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode pre-eksperimental desain model eksperimen yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design* yaitu penelitian eksperimen yang terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. *Pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda yang sudah diuji cobakan pada 20 siswa yang tidak

menjadi subjek penelitian yakni siswa kelas V di Dusun Kemirirejo, Desa Danupayan, Kabupaten Temanggung.

Hasil pre-test dan post-test yang diberikan pada awal kegiatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbantuan media flipbook. Dari hasil post-test dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan model Jigsaw berbantuan media flipbook. Hasil dari tes kemampuan pemahaman siswa melalui pre-test dan post-test dapat dilihat tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Skor *Pre-test*

No.	Nama Siswa	Skor <i>Pretest</i>
1	LNR	70
2	WF	65
3	RRP	74
4	KAMP	73
5	KDZ	72
6	GAR	69
7	HAF	78
8	AW	81
9	AR	64
10	AD	67
Rata-rata		71,3

Tabel 2. Hasil skor *Post-test*

No.	Nama Siswa	Skor <i>Post-test</i>
1	LNR	82
2	WF	80
3	RRP	87
4	KAMP	89
5	KDZ	88
6	GAR	85
7	HAF	90
8	AW	86
9	AR	92
10	AD	91
Rata-rata		87

Berdasarkan tabel 1, dan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada saat pre-test yaitu 71.3 dan pada saat post-test sebesar 87.

Pengukuran awal (*pre-test*) sebelum subjek diberikan perlakuan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media flipbook dan pengukuran akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan model Jigsaw berbantuan media *flipbook* diperoleh data sebagai berikut di tabel 3. :

Tabel 3. Data Perbandingan Hasil Belajar Tes Berhitung Awal dan Akhir

Skor Terendah	Skor Tertinggi	Rata-rata
---------------	----------------	-----------

Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir
64	81	80	92	71,3	87

Data diagram diatas menunjukkan bahwa skor terendah pemahaman materi Usaha mempertahankan Kemerdekaan Indonesia dan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia pada pengukuran awal (pre-test) adalah 64, sedangkan pada pengukuran akhir (post-test) adalah 81. Berdasarkan data tersebut, terdapat kenaikan sebesar 17 skor. Sementara skor tertinggi pengukuran awal (pre-test) adalah 80 dan pengukuran akhir (post-test) adalah 92. Berarti terdapat kenaikan sebanyak 12 skor.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan program *SPSS 22.0 for windows* dengan menggunakan analisis *non parametris Wilcoxon signed rank test*. Model analisis ini digunakan karena data yang digunakan tidak berdistribusi normal dan sampel yang digunakan sebagai subjek kurang dari 30 yaitu hanya 10 siswa. Hasil uji Wilcoxon diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Test Statistic

	Pre-test – Post-test
Z	-2.812 ^D
Asymp. Sig. (2 tailed)	,005
a. Wilcoxon Signed Rank Test	
b. Based on negative ranks	

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pembelajaran Jigsaw berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD di Kelurahan Sidorejo. Berdasarkan hasil penelitian terdapat 2 hal yang mempengaruhi peningkatan kemampuan dalam mengerjakan soal *pre-test* dan soal *post-test*. Hasil perhitungan rata-rata *pre-test* sebesar 71,3, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 87 dimana hasil perhitungan uji *pre-test* dan *post-test* siswa mengalami peningkatan sebesar 22%.

Model pembelajaran Jigsaw merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat secara aktif terlibat dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran ini dianggap tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan siswa tidak hanya belajar secara berkelompok tetapi siswa juga bekerja sama menyelesaikan masalah terkait materi Usaha Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia dan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari menggunakan media *flipbook*.

Diterapkanlah pembelajaran Jigsaw untuk membantu siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru berupa soal pertanyaan, LKS, evaluasi, dan soal *pre-test post-test*. Hal ini sejalan dengan pendapat [8], menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar siswa mengalami perbaikan. pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan interaksi aktif antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan lingkungan belajarnya. Siswa belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal IPS.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal. Berdasarkan pendapat diatas pembelajaran Jigsaw dapat menumbuhkan motivasi siswa. Oleh karena itu motivasi diatas diperkuat oleh pendapat [9] menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual sekaligus peranannya yang khas adalah dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Begitu pula motivasi belajar menurut Yurni (2018:6) motivasi belajar yang tinggi akan menambah semangat dan dorongan siswa untuk mempelajari sesuatu hal sehingga tujuan belajar yang di inginkan akan tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model yang sesuai dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan dari diterapkannya model pembelajaran Jigsaw berbantuan media *flipbook*. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah karena subjek yang digunakan kurang dari 30 siswa yakni hanya 10 siswa dengan latar belakang dan karakteristik sekolah yang berbeda-beda, selain itu ada siswa yang sudah mendapat materi tersebut dan ada siswa yang belum mendapatkan materi tersebut akan tetapi siswa belum maksimal dalam memahami konsepnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Jigsaw berbentuk Media *flipbook* pada 10 siswa kelas V di Dusun Maliyan, Sidorejo, Kabupaten Temanggung. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan uji Wilcoxon Signed Rank Asymp. Sig (2 tailed) menunjukkan hasil sebesar 0,005. Nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ dengan pengertian bahwa model pembelajaran Jigsaw berbantuan Media *flipbook* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Daftar Pustaka

- [1] S. Priatmoko, Saptorini., and H. H. Diniy, "Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo Edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–42, 2012.
- [2] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- [3] T. Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Yogyakarta State University, 2011.
- [4] C. Riyana and R. Susilana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Indonesia: Wacana Prima, 2009.
- [5] D. Rahmawati, S. Wahyuni, and Yushardi, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP," *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 6, no. 4, pp. 326–332, 2017, doi: 10.19184/jpf.v6i4.6213.
- [6] Dimiyati and Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- [7] T. Adi Saputra, "Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik," *EduHumaniora J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 2, 2009, doi: 10.17509/eh.v1i2.2736.

- [8] L. Layyinah, “Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI,” *Indones. J. Islam. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2017, doi: 10.17509/t.v4i1.6987.
- [9] Sadiman, *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.