

Yeremias Etolaleng

by UNITRI Press

Submission date: 14-Jul-2023 09:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 2013661268

File name: Yeremias_Etolaleng.docx (54.06K)

Word count: 1607

Character count: 10527

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING* TIPE
JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BILANGAN CACAH
KELAS IV SDN 1 LANDUNGSARI
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
YEREMIAS ETOLALENG
NIM. 2018720019**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGADEWI
MALANG
2023**

RINGKASAN

Ujian ini didasarkan pada kesalahan yang terjadi di SDN 1 Landungsari Kabupaten IV. Di Malang, setelah berkonsultasi dengan wali kelas, diketahui bahwa data berdasarkan hasil tes siswa khas pada topik ilmiah termasuk semua substansi numerik tidak memenuhi Fundamental Standar Prestasi (KKM). Karena sulitnya memilih model pembelajaran yang sesuai mata pelajaran untuk kegiatan (KKM), 15 dari 27 siswa gagal mencapai kriteria kepuasan mendasar. Akibatnya, ketika siswa menyelesaikan tugas di kelas, guru jarang menggunakan model pembelajaran. Pelajar sering membuat kemajuan tersembunyi bahkan ketika teknik tampilan konvensional digunakan.

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis analisis yang digunakan di SDN 1 Landungsari Pedoman Malang untuk juga memajukan hasil belajar dengan keputusan kelas IV. Siswa kelas IV SDN 1 Landungsari Malang Rule dijadikan sebagai peserta pembelajaran. menggunakan teka-teki Jigsaw sebagai strategi pembelajaran yang efektif. Penguji menyusun data melalui formulir penilaian, rapat, dan laporan.

Dengan taraf all-out sebesar 44,44 persen, rata-rata manfaat tercapainya tujuan pembelajaran pada siklus I setelah menggunakan model pembelajaran berbantuan Jigsaw sebesar 65,92 persen. Siklus II memiliki tingkat pemenuhan 92,59 persen dan skor rata-rata 74,07 persen. Hanya dua siswa yang keluar dari **kursus**, menyisakan 25 siswa untuk menyelesaikannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa **siswa kelas IV SDN 1 Landungsari Malang dapat memanfaatkan model pembelajaran Jigsaw dengan memiliki akses ke berbagai alternatif pembelajaran yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar.**

1
Kata Kunci: Model Kooperatif *Learning* tipe *Jigsaw*, Bilangan Cacah, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

KM Rozhana (2017) mengklaim bahwa pendidikan formal berdampak besar pada bagaimana orang tumbuh. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan pengalaman pendidikan yang secara efektif menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, budi pekerti, wawasan, kepribadian yang terpuji, dan kemampuan yang diperlukan tanpa bantuan dari orang lain, masyarakat, atau negara.

Ada dua jenis pendidikan: pendidikan formal, sering disebut sebagai instruksi yang diperoleh di fasilitas pendidikan tinggi, dan pendidikan informal, kadang-kadang disebut sebagai pendidikan rumah. Kedua situasi instruksional tersebut akan mencoba membantu anak belajar lebih efektif (Laksana, 2016). Melalui persiapan, tujuan publik untuk mendidik masyarakat tentang keberadaan negara tercapai. Dengan demikian, pelatihan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menghimpun ilmu pengetahuan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan individu melalui penyebaran ilmu pengetahuan, kemajuan.

Menurut Susanto (2015), keberhasilan hasil belajar saintifik sarjana hanyalah modal keberhasilan sarjana melalui eksplorasi dan evaluasi kesulitan numerik yang mungkin krusial dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Susanto memberikan beberapa penjelasan mendasar mengapa hasil belajar sains ini penting bagi siswa, termasuk kemungkinan perkembangan mereka akan menghasilkan pemahaman matematika yang menyeluruh dan bagaimana hal itu akan mempengaruhi cara siswa mengembangkan ide dan strategi.

Hasil wawancara dan data pretest dari kelas IV SDN 1 Landungsari Malang Perda 4 Juli 2022 mengungkapkan bahwa matematikawan normal terus berprestasi buruk pada topik penjumlahan. Daftar hasil ulangan harian semester pertama tahun pelajaran 2022–2023 membuat hal ini sangat jelas. Nilai rata-rata 15 dari 27 siswa tersebut adalah 65,55 persen atau kurang dari KKM. Hasil pembelajaran aritmatika siswa kelas IV SDN 1 Landunsari boleh dikatakan masih di bawah KKM. Pakar menyelesaikan kegiatan pre-test dimaksudkan untuk memperoleh bukti yang mendukung informasi yang diperoleh selama pertemuan. Hasil pre-test diketahui bahwa 12 siswa berhasil menyelesaikan KKM dengan nilai keseluruhan 44,44%, sedangkan 15 siswa memiliki nilai kurang 55,56% yang masih di bawah rata-rata KKM sekolah yaitu 70. Angka ini mewakili pengetahuan mahasiswa di bidang ini. Kurangnya bakat siswa dalam matematika pragmatis harus dikompensasi oleh kesenjangan dalam skor normal antara hasil belajar mereka untuk sains dan mata pelajaran lain.

Ketika siswa menyelesaikan tugas kelas dengan cara ini, instruktur jarang menggunakan model pembelajaran. Saat menggunakan metode pameran yang lebih tradisional, seperti pidato, pertunjukan, dan karya akademis, siswa seringkali berkembang secara tidak aktif. Jika seorang guru ingin meningkatkan hasil belajar siswanya, mereka harus memikirkan penggunaan model pembelajaran, terutama dalam menciptakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan instruksional gaya jigsaw yang disebut sebagai keadaan dapat membatasi kemampuan siswa untuk membuat penerimaan instruksional dan mengembangkan sudut pandang sosial mereka. Menggunakan strategi pembelajaran yang membantu dalam gaya Jigsaw menyederhanakan informasi bagi siswa tentang konsep numerik yang dianggap sebagai pengujian.

Menurut Ni Kadek Anggita Putri (2016), model pembelajaran membantu memanfaatkan group peer learning sebagai sumber belajar untuk membantu siswa memahami materi yang

dipelajari. Karena pemulihan signifikan yang terjadi dalam pengaturan dan penyampaian, yang akan memberi siswa kesempatan paling jelas untuk menjadi akrab dengan materi yang sedang dipertimbangkan sambil juga mengembangkan sudut pandang dan kemampuan cerdas mereka sebagai pengaturan dalam kehadiran mereka sehari-hari di ruang publik, pendataan dan hasil belajar siswa akan meningkat. Mereka menyelesaikan tugas yang telah diberikan kepada mereka, bekerja sama secara produktif, dan membagikan keahlian mereka kepada anggota kelompok lainnya. Menurut Aidila (2018), model Jigsaw bertujuan untuk model pencocokan, dimana setiap porsi kelompok diberi rumah baru di kelompoknya masing-masing dan kemudian dipasangkan dengan teman-teman dari kelompok lain yang memiliki materi pelajaran yang sama dengan kelompok besar.

Setelah mempertimbangkan berbagai faktor, antara lain konsep fokus pada materi yang akan diajarkan, keadaan siswa, lingkungan belajar, dan keterjangkauan sumber daya, maka dipilihlah model pembelajaran berbantuan tipe Jigsaw sebagai upaya mengatasi angka-angka. pembelajaran crunching yang terjadi di kelas 4 sekolah dasar. Tempat pelatihan jelas ditemukan bagi siswa di SDN 1 Landungsari, Daerah Dau, Standar Malang. Sejumlah penelitian tentang pembelajaran yang bermanfaat menggunakan Jigsaw dasar telah dilakukan, dan mereka terus-menerus menunjukkan bahwa, terlepas dari apa yang diyakini orang lain, siswa yang memanfaatkan pembelajaran Jigsaw yang berguna semacam ini mendapatkan hasil yang lebih besar.

Ujian tersebut akan dikenal dengan Azwar tahun 2021. Pemahaman tipe Jigsaw digunakan untuk lebih memantapkan hasil belajar siswa pada materi ajar dan termasuk di kelas X IPA 1 SMA Negeri 8 Palu. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa 11 siswa menyelesaikan siklus II dengan tingkat kepuasan 78,5%, dibandingkan dengan 9 siswa yang menyelesaikan siklus I dengan tingkat penyelesaian 42,86 persen. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan pertumbuhan guru

dan siswa pada Siklus II dibandingkan dengan Siklus I, dengan peningkatan tindakan guru sebesar 2,5% dan peningkatan pergerakan siswa sebesar 7,5%. Terjadi peningkatan aktivitas pendidik dan peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan pergerakan siswa. Temuan uji coba menunjukkan bahwa model pembelajaran adaptif tipe Jigsaw dapat mendorong siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 8 Palu untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan dan meningkatkan hasil belajarnya.

Tes Kospina dikenal dengan nama tertentu. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA-B SMA Negeri 5 Kota Bogor Kelas XI IPA-B Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Rata-rata skor yang diperoleh adalah 67,30 selama menggunakan teknik pembelajaran praktik Jigsaw untuk fokus pada masalah-masalah ilmiah khususnya kesetimbangan kompleks. Model sistem pembelajaran utilitarian Jigsaw kemudian digunakan untuk memodifikasi pembelajaran, dan hasil belajar siswa biasa meningkat menjadi 74,67% pada siklus I dan 89,27% pada siklus II. Siswa yang menggunakan metode pembelajaran Jigsaw yang fantastis melaporkan merasa lebih berenergi daripada tertekan atau lelah. Temuan penelitian ini memungkinkan kita untuk berasumsi bahwa dengan menggunakan model bantuan Jigsaw untuk memberikan contoh konten kerukunan di kelas XI IPA-B SMA Negeri 5 Kota Bogor dapat meningkatkan komitmen siswa dan keberhasilan akademik.

Investigasi terhadap Ofori (2020). Pembelajaran dengan tipe pembelajaran Jigsaw berhasil dilaksanakan yang ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas guru yang berdampak positif dari 74,2% pada siklus I menjadi 82,8% pada siklus II. Anwar Ibnu Miftah menggunakan Pamekasan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar ilmiah. 2) Pendekatan pembelajaran berbantuan Jigsaw menghasilkan hasil belajar siswa dengan skor rata-rata 64,3% pada Siklus I dan derajat

60%; pada Siklus II rata-rata skor meningkat menjadi 71,3% dengan tingkat kenaikan 80%. Keterlibatan siswa pada Siklus II mencapai 70 (besar) dan 81,4 persen (besar) dari total.

Mengingat hal di atas, penulis esai harus melakukan lebih banyak penelitian untuk mempelajari lebih lanjut tentang peristiwa yang memunculkan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Learning* tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Cacah Kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang”

C. Rumusan Masalah

Tantangan ujian dirancang sebagai berikut, dan tergantung pada informasi latar belakang dan membantu dengan masalah sebelumnya.

1. Seberapa sukses pendekatan pembelajaran kooperatif *Jigsaw Learning* SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang dengan siswa kelas IV-nya?
2. Seberapa baik penguasaan siswa pada kurikulum bilangan bulat kelas IV di SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*?

D. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup eksplorasi dimaksud adalah sebagai berikut

- a. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Landungsari Wilayah Malang.
- b. Penelitian berfokus pada hasil belajar kognitif dan lainnya untuk siswa yang ditemui selama proses penelitian.

2. Batasan Masalah Penelitian

Daftar berikut menguraikan keterbatasan topik penelitian

- a. Pembelajaran hanya terfokus pada materi pembelajaran bilangan bulat.

- b. Area di bawah perspektif penelitian menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan seperti Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam sains yang terkait dengan angka adalah subjek survei.
- c. Siswa kelas IV SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang yang menjadi peserta penelitian hanya 27 siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

1. Pendidik dapat menggunakan hasil belajar sebagai contoh atau sebagai pedoman dalam memberikan sumber belajar.
2. Hasil penelitian dapat menjadi landasan bagi upaya penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan informasi belajar siswa secara umum, khususnya bagi siswa yang lemah dalam ilmu bilangan bulat.

b. Bagi Peneliti

Hasil tes dapat memberikan wawasan dan informasi lebih lanjut saat memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk mengajar materi bilangan bulat menggunakan visual numerik.

c. Bagi Guru

Kesimpulan penelitian dapat digunakan sebagai panduan untuk menyebarluaskan bahan ajar untuk mengurangi jumlah masalah yang muncul.

d. Bagi Sekolah

Dapatkan komitmen yang mendukung untuk kemajuan sistem pendidikan dan berkontribusi untuk memudahkan jalannya acara dan eksekutif dari pengalaman mendidik dan berkembang dalam pelaksanaan pelatihan.

Yeremias Etolaleng

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|--|----|
| 1 | docplayer.info Internet Source | 4% |
| 2 | rinjani.unitri.ac.id Internet Source | 2% |
| 3 | Submitted to Sogang University Student Paper | 2% |
| 4 | estd.perpus.untad.ac.id Internet Source | 1% |
| 5 | www.online-journal.unja.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | lib.unnes.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | Submitted to St. Ursula Academy High School Student Paper | 1% |
| 8 | id.scribd.com Internet Source | 1% |
| 9 | repository.usd.ac.id Internet Source | 1% |

| | | |
|----|---|------|
| 10 | core.ac.uk Internet Source | 1 % |
| 11 | text-id.123dok.com Internet Source | 1 % |
| 12 | eprints.uny.ac.id Internet Source | 1 % |
| 13 | ojs.uho.ac.id Internet Source | 1 % |
| 14 | es.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 15 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | <1 % |
| 16 | www.louboutinpascherhomme.fr Internet Source | <1 % |

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Yeremias Etolaleng

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
