

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF TEMA 9 SUBTEMA 1 TENTANG MATERI BERDASARKAN KOMPOSISI PENYUSUNNYA SISWA KELAS V SDN 2 SURODAKAN, TRENGGALEK**

**Mey Rahayuningsih**  
STKIP PGRI TULUNGAGUNG  
e-mail : [mey.wahyu6@gmail.com](mailto:mey.wahyu6@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya antusias siswa dengan pembelajaran yang dilakukan guru dan minimnya interaksi siswa dengan siswa yang lain. Permasalahan tersebut terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 2 Surodakan yang berdampak pada hasil belajar kognitif siswa pada bahasan Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 mengenai materi berdasarkan komposisi penyusunnya. Tindakan yang dapat mengurangi permasalahan tersebut dengan memadukan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard* yang mana dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 15 dengan penskoran menjawab benar = 1 dan menjawab salah = 0. Pengaruh variabel X terhadap variabel Y diketahui dengan menghitung data hasil *posttest* menggunakan *Independent Sample T Test*. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar kognitif Tema 9 Subtema 1 tentang Materi Berdasarkan Komposisi Penyusunnya. Terbukti dari hasil uji  $t$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,669 > 2,0129$  dan nilai signifikansi  $\alpha < 0,05$  yaitu  $0,01 < 0,05$ . Jadi, hasil data tersebut menyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata kunci:** *flashcard*, hasil belajar kognitif, model *jigsaw*

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah salah satu proses perubahan individu. Belajar merupakan suatu proses atau usaha untuk memperbaiki diri baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor (Suyono & Hariyanto, 2017, hal. 9). Perubahan individu dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang diukur dengan cara melakukan penilaian berupa tes maupun nontes.

Keberhasilan tes maupun nontes hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. yaitu faktor internal dan faktor

eksternal (Ernita, Fatimah, & Adawiyah, 2016, hal. 972). Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari diri siswa sendiri seperti minat belajar, kesehatan, dan motivasi belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan sekolah memiliki pengaruh yang besar dalam mencapai hasil belajar terutama pada saat proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan karakteristik siswa SD. Karakteristik siswa SD sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik, intelektual, dan sosial anak. Perkembangan intelektual pada siswa SD usia 7 – 11 tahun berada pada operasional konkret. Tahap ini salah satu tahap yang paling penting dalam perkembangan intelektual siswa. Hal tersebut dikarenakan pada tahap operasional konkret guru menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran yang kemudian hari akan dikembangkan pada tahap berikutnya.

Memperhatikan pentingnya tahap perkembangan intelektual, anak usia sekolah dasar memiliki pemikiran yang berkembang secara perlahan dari hal mudah ke hal yang rumit, serta dari pemikiran yang umum ke pemikiran yang khusus. Diharapkan dengan pembelajaran yang sesuai pengalaman yang pernah didapat siswa, membuat konsep pembelajaran dapat tertanam dengan baik dalam ingatan siswa, pembelajaran lebih menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri 2 Surodakan, Trenggalek banyak siswa yang kurang antusias, merasa jenuh, tidak bergairah, kurang bersemangat, dan ramai sendiri. Sehingga berdampak pada pemahaman siswa. Selain itu, ketika siswa diminta untuk berkelompok, siswa cenderung untuk

memilih anggota kelompok sendiri bersama teman dekatnya. Permasalahan tersebut, berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada bahasan Tema 9 Subtema 1 pada muatan pelajaran IPA Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan model pembelajaran berbantuan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran dirasa mampu membantu memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *jigsaw*. Slavin (1982, hal. 13) dalam bahasa Indonesia mengemukakan *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang mana siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk menyelesaikan materi akademik yang telah dibagi menjadi lima bagian. Dalam satu kelompok setiap anggota mendapatkan topik bahasan yang berbeda-beda yang akan membentuk kelompok ahli dengan kelompok asal lainnya.

Model pembelajaran *jigsaw* memiliki kelebihan dan kekurangan pada penerapannya. Kelebihan pada model pembelajaran ini salah satunya dapat meningkatkan interaksi siswa dalam satu kelas, baik siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Model pembelajaran ini juga memiliki kekurangan salah satunya membutuhkan waktu lama (Shoimin, 2014, hal. 94). Adanya kekurangan tersebut, maka pembelajaran dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang

dapat meningkatkan semangat dan kerja sama belajar siswa serta mempermudah siswa dalam memahami topik bahasan.

Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah media pembelajaran *flashcard*. Media *flashcard* merupakan media kartu yang terdapat dua sisi, sisi pertama berupa gambar dan sisi kedua berisikan penjelasan singkat mengenai sisi pertama. Media *flashcard* ini memiliki kelebihan yaitu mudah dibawa dan praktis karena ukurannya yang tidak terlalu besar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik terhadap permasalahan yang terjadi di SD Negeri 2 Surodakan. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Berbantu Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 9 Subtema 1 tentang Materi Berdasarkan Komposisi Penyusunnya Siswa Kelas V SDN 2 Surodakan, Trenggalek”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah eksperimen dengan teknik pengumpulan data secara kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini mencari seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Pengaruh ini dapat dinilai dengan menerapkan perlakuan

(model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard*) pada kelas eksperimen dan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini yaitu 77 siswa dengan rincian kelas V A sebagai kelas kontrol sebanyak 26 siswa, V B sebagai kelas uji coba sebanyak 27 siswa, dan V C sebagai kelas eksperimen sebanyak 24 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan tes. Wawancara dan observasi dilakukan sebelum penelitian untuk mengetahui keadaan siswa dan lingkungan kelas V SD Negeri 2 Surodakan. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri 2 Surodakan. Sebelum digunakan, instrumen tes divalidasi oleh ahli dan diujicobakan pada siswa yang sudah mendapatkan bahasan materi berdasarkan materi penyusunnya. Soal yang diujikan sebanyak 25 soal dan yang dapat digunakan pada penelitian adalah 15 soal.

Analisis data yang digunakan untuk menarik kesimpulan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat antara lain uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar kognitif tema 9 sub tema 1 tentang materi berdasarkan komposisi penyusunnya siswa kelas V yang dilaksanakan di SDN 2 Surodakan, Kabupaten Trenggalek pada tanggal 1 April sampai 30 Mei 2019.

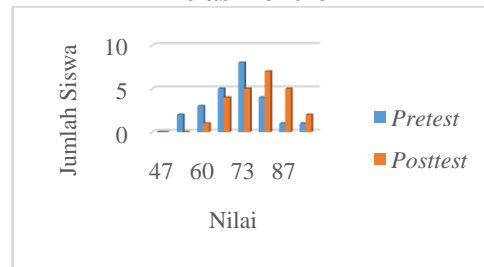
Hasil data pada kelas kontrol dengan kegiatan pembelajaran tanpa model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard* yaitu *pretest* memperoleh nilai rata-rata 71,11 dengan nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 93. Data perolehan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 78,06 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93. Hasil belajar pada kelas kontrol mengalami peningkatan, namun terdapat 10 dari 24 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM atau kurang dari 75. Adapun dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Nilai Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	Valid	24
	Missing	0
Mean	71.11	78.06
Median	73.33	80.00
Mode	73	80
Std. Deviation	9.764	8.896
Minimum	53	60
Maximum	93	93
Sum	1707	1873

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2019

**Grafik1.Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**



Sumber: Data Olahan Peneliti, 2019

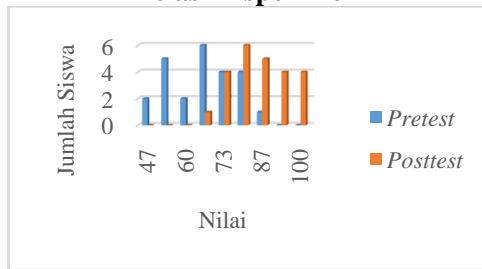
Sedangkan, hasil data pada kelas eksperimen yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard*, *pretest* memperoleh nilai rata-rata 65,83 dengan nilai terendah 47 sedangkan nilai paling tinggi 87. Untuk data *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 85,28 dengan nilai paling rendah 67 dan paling tinggi 100. Hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan, namun terdapat 4 dari 24 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM atau kurang dari 75. Adapun dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.Nilai Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	Valid	24
	Missing	0
Mean	65.83	85.28
Median	66.67	86.67
Mode	67	80
Std. Deviation	11.516	9.825
Minimum	47	67
Maximum	87	100
Sum	1580	2047

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2019

**Grafik 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**



Sumber: Data Olahan Peneliti, 2019

Perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen terlihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas tersebut. Hasil *posttest* kelas kontrol lebih kecil dari kelas eksperimen yaitu  $78,06 < 85,28$ . Proses pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard* yang berpusat pada guru. 10 dari 24 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM belum memahami materi pelajaran karena siswa hanya menyimak sehingga bosan, gaduh, dan malas yang berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Salay (2018), bahwa siswa yang pada proses pembelajarannya pasif dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan kreativitas siswa dalam pembelajarannya.

Sedangkan pada kelas eksperimen hasil belajar kognitif siswa lebih baik dikarenakan pada pembelajaran memadukan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard* sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran

*jigsaw* yang dipadukan dengan media *flashcard*. Kegiatan pembelajaran dimana guru hanya membantu atau memberikan penguatan materi kepada siswa. Guru memberikan materi bahasan hanya sebagai pengantar dengan berbantu media *flashcard*. Media tersebut dapat mempermudah siswa dalam membuka wawasan berpikir dan penanaman konsep dasar mengenai pokok bahasan karena mudah diingat dan menyenangkan. Selanjutnya, siswa diminta untuk membentuk kelompok asal dan kelompok ahli yang dipandu oleh guru, dan hasil dari diskusi kelompok ahli disampaikan kepada kelompok asalnya masing-masing secara bergantian. Kegiatan pembelajaran ini saling belajar dan bertukar pikiran antara siswa dengan siswa, sehingga siswa mejadi lebih aktif dalam berinteraksi dengan siswa lain dan mudah dalam memahami bahasan mengenai materi berdasarkan komposisi penyusunnya.

Hal tersebut sesuai dengan teori Vygotsky seperti yang dikutip Danoebroto (2015, hal. 194) bahwa peningkatan kognitif siswa memiliki keterkaitan dengan interaksi sosial dan budaya yang ada dalam lingkungan. Peningkatan kognitif siswa didapat dari interaksi sosial yang dilakukan bersama orang lain, tidak dengan orang dewasa saja, tetapi juga dapat dilakukan dengan teman sebayanya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa perpaduan antara model pembelajaran *jigsaw*

dengan media *flashcard* tersebut dapat meningkatkan aktivitas siswa yang positif dan berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Sehingga, terdapat pengaruh ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard*. Dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}(2,669) > t_{tabel}(2,0129)$  dan nilai signifikansi  $0,01 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan ada pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *jigsaw* berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar kognitif siswa tema 9 sub tema 1 tentang materi berdasarkan komposisi penyusunnya kelas V yang dilaksanakan di SDN 2 Surodakan, Kabupaten Trenggalek. Terbukti pada nilai *sig*. Pada *post-test* eksperimen dan control yaitu  $0,01 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada dosen pembimbing (Ibu Romhatus Syafi'ah) dan reviewer (Ibu Alik Mustafidal Laili).

## DAFTAR PUSTAKA

- Danoebroto, Sri Wulandari. (2015). Teori Belajar Konstruktivis Piaget dan Vygotsky. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 2(3), 191-198.
- Ernita, Fatimah, R. A. (2016). Hubungan Cara Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PKN pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 971–979.
- Salay, R. (2018). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Mendapatkan *Teacher Centered Learning* (TCL) dengan *Student Centered Learning* (SCL). Universitas Muslim Indonesia.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert, E. (1982). *Cooperative Learning: Students Teams. National Education: Association of the United States*.
- Suyono dan Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.