



PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mhd Febri Afsan¹, Arsil², Destrinelli³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 6 Juli 2024
Revisi: 8 September 2024
Diterima: 12 September 2024
Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:
Student activity, jigsaw,
wordwall

Kata Kunci:
Keaktifan siswa, jigsaw,
wordwall

DOI :
10.31932/jpdp.v10i2.3662

Surel Korespondensi:
febriafsan194@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation of the cooperative learning model of the jigsaw type, assisted by the Wordwall application, to enhance student engagement of fourth-grade science learning at SDN 55/1 Sridadi. The research conducted through a classroom action research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed both qualitatively and quantitatively. The study was conducted over two cycles, with four stages in each cycle: planning, implementation, observation, and reflection. The results show that applying the jigsaw cooperative model, supported by the Wordwall application in science learning, successfully increased student engagement. It was evident as student engagement improved across all indicators in each meeting cycle. In the first cycle, student engagement was classified as "fair," with a percentage of 60.26%, but after improvements in the second cycle, it increased to "good," reaching a percentage of 84.73%. Based on the findings, it can be concluded that implementing the jigsaw cooperative model with the help of the Wordwall application in science learning can effectively enhance student engagement.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi wordwall untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN 55/1 Sridadi. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi dengan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian yang menerapkan model kooperatif tipe jigsaw dengan berbantuan aplikasi wordwall pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dikarenakan siswa mengalami peningkatan keaktifan dengan memperhatikan tiap indikator keaktifan terlihat pada setiap siklus pertemuan. Pada siklus pertama diketahui bahwa keaktifan siswa hanya berada pada klasifikasi "cukup" dengan persentase hanya mencapai 60,26% dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua mengalami peningkatan pada klasifikasi "baik" dengan persentase mencapai 84,73%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan model Kooperatif tipe jigsaw berbantuan aplikasi wordwall pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan terdiri melalui banyak materi yang dirancang guna menolong peserta didik pada saat

membelajarkan, memahami, serta menaikkan keahlian analitis mereka. Menerima pelaksanaan belajar yang berkuantitas sudah terbukti selaku

metode yang efektif guna menaikkan kuantitas diri. Pendidikan adalah bagian penting dari pelaksanaan belajar, ketika kerjasama melalui guru serta peserta didik menjadi faktor kunci guna menggapai hasil pelaksanaan belajar yang baik. Krusialnya keaktifan siswa itu sudah dimaklumkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 menyatakan dalam Pasal 1 Ayat 1 bahwa pendidikan adalah “upaya sadar dan sistematis dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalamnya agar memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kelincahan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan sendiri, warga negara, bangsa dan negara.” Ungkapan ini menjabarkan mengenai pentingnya pendidikan, mendorong guna membentuk banyak lembaga, misalnya sekolah dasar, sekolah menengah, serta sekolah tinggi. Pada kapasitasnya menjadi penyelenggara pendidikan formal, sekolah punya tugas krusial guna menggapai tujuan

pendidikan nasional.

Kesuksesan pada saat prosedur pelaksanaan belajar sangat tergantung pada keahlian guru pada saat menghadirkan materi pelaksanaan belajar yang menyokong peserta didik supaya lebih aktif di kelas. Tujuan utama pengembangan pendidikan adalah membuat kondisi belajar yang membuat peserta didik supaya berpartisipasi aktif pada setiap tahapan pembelajaran mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk mengerti materi dengan baik.

Sudjana (2016: 61), faktor keaktifan belajar bisa dilihat dari lebih dari satu indikator. Pertama, peserta didik memperlihatkan keaktifan dengan berpartisipasi aktif pada saat melaksanakan beberapa tugas pelaksanaan belajar. Kedua, mereka ikut pada saat mencari kunci pada masalah yang timbul ketika prosedur belajar. Ketiga, keaktifan siswa terlihat dari keinginan mereka guna menanya pada teman sejawat atau guru ketika mengalami kesusahan pada saat mengertikan materi. Keempat, keaktifan pun terlihat dari upaya peserta didik mencari pesan yang dibutuhkan guna menyudahi masalah.

Kelima, keikutsertaan peserta didik pada saat diskusi kelompok senada dengan arahan guru. Keenam, keaktifan tampak pada saat keahlian peserta didik mengasasmen diri sendiri serta hasil yang dicapai mereka. Ketujuh, peserta didik yang aktif hendaknya melatih diri pada saat menyudahi persoalan ataupun permasalahan serupa.

Melalui pengamatan yang dilaksanakan di SDN 55/I Sridadi di kelas IVA, adanya beberapa masalah yang ditemukan selama berlangsungnya proses pembelajaran yang sedang dijalankan yaitu terletak pada aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis dan aktivitas mental. Dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang di dalam kelas, nampak siswa tidak mengamati penjelasan dari guru dan juga teman, siswa tidak berani mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban, siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru, siswa tidak menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan siswa tidak berinisiatif mencari solusi dari permasalahan yang dialami.

Bagi guru, merancang penggu-

naan model dan media pembelajaran yang interaktif serta menciptakan suasana belajar yang menarik sangatlah krusial. Hal ini karena dapat memacu keaktifan dalam belajar, membangkitkan minat dan semangat belajar, yang pada akhirnya akan berakibat baik dalam hasil belajar mereka secara umum. Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* mampu didefinisikan dengan satu dari beberapa metode yang bisa diterapkan untuk menggapai tujuan tersebut.

Model pembelajaran Jigsaw adalah salah satu wujud melalui *cooperative learning*, yakni model pembelajaran kelompok dimana setiap anggota kelompok memiliki peran dengan data, pengalaman, ide, tingkah laku, pandangan, kemampuan, serta kecakapan mereka. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan pemahaman secara bersama-sama dalam kelompok. Menurut Anita Lie (1994: 21), Jigsaw diartikan dengan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pelaksanaan belajar mereka sendiri dan pelaksanaan belajar teman-teman

mereka.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi faktor kunci. Media, baik elektronik maupun non-elektronik, dapat memainkan peran sentral dalam memberi pesan pelaksanaan belajar. Sanaky (2013: 3) menjabarkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun sarana yang berguna untuk memberi penjelasan terhadap materi pembelajaran pada peserta didik dengan maksud meningkatkan semangat belajar mereka. Dalam tiap proses pelaksanaan belajar, dibutuhkan media, baik berbasis elektronik maupun nonelektronik, guna menaikkan pemahaman siswa.

Media elektronik merupakan jenis media yang menggunakan teknologi guna menyebarkan pesan, hiburan, serta komunikasi ke khalayak. Dalam konteks pembelajaran, media elektronik merujuk pada penggunaan alat dan teknologi digital untuk mendukung dan memperkaya proses belajar dengan meningkatkan keaktifan dan fleksibilitas, seperti melalui penggunaan aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi yang memberikan fleksibilitas dalam

pembelajaran, termasuk dalam hal materi, kreativitas pengajar, serta integrasi elemen permainan untuk memicu keaktifan siswa. Selain itu, aplikasi web ini juga memungkinkan pembuatan permainan kuis, menawarkan cara menarik untuk menggabungkan teknologi pendidikan dalam pembelajaran.

Sari (2021) mengartikan bahwasannya *Wordwall* bisa didefinisikan sebagai aplikasi yang bisa dipakai untuk pelaksanaan belajar, sumber belajar, ataupun instrument asesmen berbasis online yang menarik untuk peserta didik. Pemakaian media game *Wordwall* dikatakan selaku alternatif guna menaikkan keaktifan belajar peserta didik dari berbagai game menarik yang ada pada situs website.

Pemakaian model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dengan dukungan aplikasi *Wordwall* memberi kemungkinan peserta didik berperan aktif pada proses belajar. Dalam kelompok *Jigsaw*, setiap siswa memiliki peran yang beda dan wajib menjadi ahli pada hal tertentu melalui materi yang dipelajari. Model ini memberi dorongan tanggung jawab

individu serta memberi kepastian pada tiap peserta didik berperan aktif. Aplikasi *Wordwall* menolong peserta didik mengerti kata kunci ataupun kutipan yang berhubungan dengan materi, yang kemudian bisa membangun pengertian yang lebih dalam lagi, merangsang kecakapan.

Beranjak dari gambaran persoalan melalui latar belakang, peneliti hendak melaksanakan penelitian yang bertopik. "Penerapan Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar".

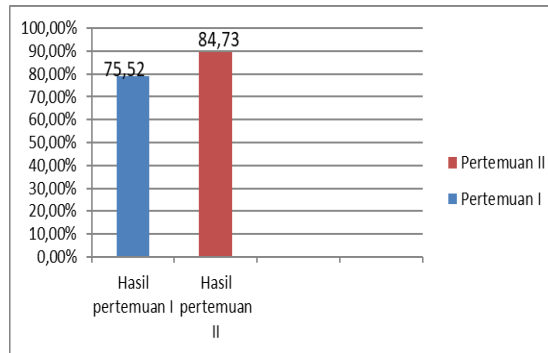
Metode

Pelaksanaan penelitian ini dijalankan di SDN 55/I Sridadi yang tempatnya di Jl. Lintas Ma. Bulian-Tembesi, Kelurahan Sridadi, Kec. Muara Bulian, Kab. Batang Hari, Provinsi Jambi. Subjek penelitian ini yaitu wali kelas IV dan siswa-siswi kelas IV A SDN 55/I Sridadi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

(PTK) yang menggunakan pendekatan gabungan antara kualitatif serta kuantitatif. Pada penelitian ini, teknik pengimpunan data meliputi metode dokumentasi dan observasi. Proses evaluasi keabsahan data pada penelitian ini menggunakan metode triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus dalam peserta didik kelas IVA SDN 55/I Sridadi, yang diawali dengan observasi awal yang mengidentifikasi rendahnya tingkat keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan belajar. Kolaborasi antar peneliti serta guru kelas mensintesisakan bahwasanya tindakan yang sesuaiguna menaikkan keaktifan peserta didik ialah dengan pengimplementasian model *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan *Wordwall*. Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan *Wordwall* diharapkan bisa meningkatkan pencapaian belajar peserta didik pada muatan IPAS. Adapun hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Berdasar pada data yang tercantum Gambar 1., hasil melalui tindakan tersebut memperlihatkan bahwasanya dalam siklus II pertemuan pertama, persentase peserta didik yang memenuhi seluruh ketentuan indikator keaktifan ialah 75,52%, yang setara dengan 15 melalui total 19 peserta didik. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan menjadi 84,73 % , 17 melalui total 19 peserta didik. Ketentuan kesuksesan penelitian sudah ditentukan dalam 70%, artinya minimal 14 peserta didik melalui total wajib memenuhi seluruh ketentuan indikator keaktifan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya tindakan menggunakan model *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan *wordwall* dalam siklus II ini sudah berhasil selaras dengan kriteria yang

ditentukan, yang kemudian siklus bisa dihentikan.

Melalui menerapkan model *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan *wordwall*, keaktifan peserta didik berhasil naik melalui satu siklus ke siklus selanjutnya. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya pemakaian model *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan *wordwall* pada saat menaikkan keaktifan peserta didik berjalan dengan baik, perbaikan yang terus dilaksanakan dalam setiap siklus yang kemudian menggapai indikator kesuksesan yang ditetapkan.

Secara umum langkah-langkah penerapan model *kooperatif tipe jigsaw* adalah sebagai berikut.

1. Guru akan mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok, mulai dari kelompok asal kemudian membimbing

peserta didik untuk berdiskusi di kelompok ahli.

2. Setelah Peserta didik berdiskusi di dalam kelompok ahli dan kelompok asal, langkah seterusnya adalah melakukan presentasi oleh setiap kelompok atau melalui pengundian salah satu kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok.
3. Setelah itu, pendidik memberikan kuis kepada siswa secara individu.
4. Diakhir proses pembelajaran guru dan peserta didik melakukan refleksi dan penguatan terhadap kegiatan dan hasil diskusi yang telah dilakukan.

Dalam konteks menerapkan model *Kooperatif Tipe Jigsaw*, peneliti menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, yang merupakan website edukatif yang berisi beragam macam permainan menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Wordwall* mengedepankan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, teknologi yang dimanfaatkan adalah

handphone untuk menyajikan konten materi kepada peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terbukti bahwa penerapan model *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan *wordwall* memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Nurhayati (2020: 147), keaktifan peserta didik mencakup partisipasi aktif dalam segala aktivitas, baik fisik maupun mental, di dalam maupun di luar kelas, termasuk dalam menyelesaikan masalah dan berbagi gagasan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Belajar membutuhkan keterlibatan aktif, dan tanpa aktivitas tersebut, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan *wordwall* efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase keaktifan peserta didik dari satu siklus ke siklus berikutnya. Meskipun pada awalnya keaktifan peserta didik pada siklus I tergolong rendah yaitu sebesar

47,89% pada pertemuan I dan pada pertemuan ke II menjadi 60,26%. Pada pertemuan pertama siklus II terlihat adanya peningkatan yaitu menjadi 75,52%.

Kemudian pada pertemuan kedua siklus II yaitu sebesar 84,73%, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II. Persentase keaktifan peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 70%, yang menandakan keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *kooperatif tipe jigsaw* berbantuan *wordwall* efektif, dan siklus dapat dihentikan setelah mencapai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut terbukti bahwa model *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan *Wordwall* berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan keaktifan dalam belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Suhartini (2002) pada tahun 2022 yang dipublikasikan melalui jurnal dengan judul Penerapan Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika. Hasil penelitian tersebut

menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan peserta didik yang dibuktikan dari hasil observasi peserta didik yang meningkat pada setiap siklusnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan terhadap penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas IVA SDN 55/I Sridadi, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa penelitian ini melibatkan dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penerapan model *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut meliputi keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengarkan, keaktifan menulis dan keaktifan mental. Secara bertahap, terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan tahapan-tahapan yang sudah direncanakan.

Pada siklus I, persentase keberhasilan tindakan pada pertemuan pertama adalah 47,89%,

yang meningkat menjadi 60,26% pada pertemuan kedua. Sementara pada siklus II, persentase keberhasilan pada pertemuan pertama mencapai 75,52%, dan meningkat menjadi 84,73% pada pertemuan kedua. Hasil persentase keberhasilan pada siklus II telah memenuhi standar keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 70%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas dengan menerapkan model *Kooperatif Tipe Jigsaw* berbantuan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran IPAS dapat signifikan meningkatkan tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas IVA.

Daftar Pustaka

- Lie, A. (1994). Paired Storytelling: An Integrated Approach For Bilingual And English As A Second Language Students. *Texas Reading Report*, 16(4), 4-5.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 3.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall*.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Suhartini, S., & Buhaerah, B. (2022). Penerapan Model *Kooperatif Tipe Jigsaw* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 9-15.