



## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan

<sup>1</sup> M.Rochman Witono

<sup>1</sup> FKIP-Universitas Pancasakti Tegal,

<sup>2</sup> SMP N 1 Adiwerna Tegal

### Info Artikel

Diterima Januari 2021

Disetujui Februari 2021

Dipublikasikan Maret 2021

DOI:

<https://doi.org/10.24905/cakrawala.v15i1.1761>

### Abstrak

Berbagai permasalahan yang dihadapi seorang guru di kelas merupakan indikator bahwa motivasi belajar siswa rendah ketika menerima materi pelajaran. Apabila motivasi belajar rendah, maka akan berujung pada rendahnya hasil belajar para siswa karena motivasi merupakan suatu tekad dan usaha sebagai hasil interaksi dari adanya pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tujuan penelitian meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar IPS. Langkah-langkah dalam penelitian dilakukan melalui siklus I dan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar mapel IPS dari 68,75% pada siklus I meningkat menjadi 78,13% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar mapel IPS secara klasikal dari 81,25% pada siklus I meningkat menjadi 87,50% pada siklus II. Berdasarkan semua hasil penelitian maka "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan Pada Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 1 Adiwerna Tahun Pelajaran 2019/2020" dapat diterima.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *JIGSAW*, Motivasi, Hasil Belajar.

### ***Implementation of Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Motivation and Learning Outcomes IPS Human Materials, Places, and Environments***

#### ***Abstract***

Various problems that inform a teacher in the classroom are indicators that the learning motivation of students who receive the subject matter. If learning motivation is low, it will lead to low student learning outcomes because motivation is a determination and effort as a result of the interaction of the learning given by the teacher. The research objective was to increase learning motivation and improve social studies learning outcomes. The steps in the research through cycle I and cycle II include planning, implementing actions, monitoring and reflecting. The results showed that the application of the *Jigsaw* cooperative learning model could increase the social studies learning motivation from 68.75% in the first cycle to 78.13% in the second cycle. The application of the *Jigsaw* cooperative learning model could improve learning outcomes in the classical social studies subject from 81.25% in the first cycle to 87.50% in the second cycle. Based on all the results of the research, "Application of the *Jigsaw* Type Cooperative Learning Model to Increase Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Human, Place, and Environment Material in Class VIIG Students of SMP Negeri 1 Adiwerna Academic Year 2019/2020" can be accepted.

**Keywords:** *Learning Models, JIGSAW, Motivation, Learning Outcomes*

□ Alamat korespondensi:  
SMP N 1 Adiwerna .  
Kabupaten Tegal. Kode pos 52121

Email Penulis:  
[rochmanwitono@gmail.com](mailto:rochmanwitono@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal fundamental yang dibutuhkan untuk mencapai kehidupan yang berkualitas. Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Berbagai upaya pemerintah sudah dilaksanakan dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan Nasional. Upaya meningkatkan mutu pendidikan bukan hanya semata berdasarkan pemerintah ataupun guru saja, melainkan juga dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang berasal dari siswa itu sendiri.

Sebagian masyarakat beranggapan bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar siswa di sekolah, seyogyanya anggapan yang seperti itu sekarang sudah mulai berubah. Kenyataan tersebut rupanya mengharuskan bagi seorang guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa. Berbagai permasalahan yang dihadapi seorang guru di kelas merupakan indikator bahwa motivasi belajar siswa rendah ketika menerima materi pelajaran. Apabila motivasi belajar rendah, maka akan berujung pada rendahnya hasil belajar para siswa karena motivasi merupakan suatu tekad dan usaha sebagai hasil interaksi dari adanya pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Metode Pembelajaran adalah pendekatan yang didesain dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan mengatur pola hubungan pendidik dan pembelajar berkaitan dengan materi pembelajaran atau pengetahuan deklaratif maupun procedural yang terstruktur dan disampaikan secara berjenjang (Al-Tabany, 2014)

Kecenderungan dalam pengajaran guru dalam pengajaran IPS menggunakan cara konvensional mengakibatkan ketidakterpusatannya pada siswa dalam proses pembelajaran (Pontoh et al., 2015) Metode ceramah yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sering dianggap membosankan oleh siswa dan aktivitas belajar siswa yang menjadi rendah, hal ini dapat dilihat dari siswa yang tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajaran dan sedikitnya keaktifan dalam bertanya saat diskusi dimulai. Sejalan dengan hal tersebut Pollio (Siberman, 2013) mengungkapkan bahwa pembelajaran metode ceramah kurang menaruh perhatian siswa selama 40% dari seluruh kegiatan pembelajaran.

Dalam kasusnya, pembelajaran IPS pada siswa di SMPN 1 Adiwerna semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 dengan metode ceramah bervariasi diskusi menemukan beberapa masalah yang sesuai dengan penelitian sebelumnya (Siberman, 2013) dimana dengan observasi awal sebelum penelitian dilakukan menemukan beberapa hasil seperti Tingkat motivasi dan hasil belajar yang masih rendah. Ketidakterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran tentu akan berpengaruh pada pemahaman materi yang tidak maksimal, sehingga hasil dari pembelajaran jauh dari kata maksimal. Pola pembelajaran yang bersifat guru sentris atau pembelajaran yang berpusat pada guru dan metode pembelajaran yang masih konvensional membuat siswa kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar dan siswa cenderung pasif walau guru menyediakan waktu untuk berdiskusi antar siswa atau dengan guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran tersebut mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa kurang optimal (Wilujeng, 2013).

Dalam hal ini peneliti sebagai guru IPS di SMPN 1 Adiwerna pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 menemukan permasalahan di kelas VII G ketika menyampaikan materi

Manusia, Tempat, dan Lingkungan dengan model ceramah bervariasi dan diskusi. Berdasarkan hasil pengamatan awal dengan metode ceramah bervariasi dan diskusi di kelas VIIG SMPN 1 Adiwerna, motivasi belajar siswa masih rendah sehingga hasil belajarnya juga rendah. Hasil dari evaluasi KKM yang ditetapkan sekolah untuk pelajaran IPS kelas VII yaitu 75 dan ketuntasan klasikal 85% maka setelah diadakan ulangan harian hanya ada 7 siswa (21,88%) yang tuntas dan 25 siswa (71,42%) yang belum tuntas dari 32 jumlah siswa. Hal ini menunjukkan kriteria ketuntasan klasikal belum tercapai.

Melihat permasalahan awal diatas maka metode kooperatif jigsaw diterapkan sebagai metode dalam meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran kooperatif model Jigsaw merupakan proses dalam bekerja berkumpul dan berdiskusi dengan siswa secara berkelompok. Berkaitan dengan metode, Pontoh et al., (2015). Terbukti jigsaw dapat membantu siswa dalam membaca kelas siswa berbagi kasus yang mereka temukan di teks. Di metode jigsaw secara optimal membantu siswa dalam membaca teks melalui proses belajar siswa. Hasil penelitian siswa jigsaw meningkatkan pengetahuan mereka, dan efektif dalam membaca tanpa bosan dengan teks itu sendiri. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sudrajat, 2008:1). Menurut Zaini (2008:56) model pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain

## MATERI DAN METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan partisipan dari kelas VIIG SMP N 1 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020 pada semester 1. Pemilihan kelas ini berdasarkan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah pula.

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan mulai bulan Juli hingga bulan Desember 2019 di SMPN 1 Adiwerna kelas VIIG Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VIIG SMP N 1 Adiwerna, dan Dokumentasi. Kelengkapan alat tes yang dibutuhkan adalah form observasi, Lembar tes untuk mengukur hasil pembelajaran, dan lembar pernyataan pembelajar setelah mengikuti pembelajaran.

Analisis dalam penelitian ini adalah analisis daya serap, ketuntasan belajar dan nilai rata-rata. Analisis ini menggunakan rumus sebagai berikut (Depdiknas, 2006):

- 1) Daya Serap Individu (DSI)

$$\% \text{ daya serap individu} = \frac{NTP}{NMS} \times 100\%$$

- 2) Daya serap kelas

$$\% \text{ keberhasilan belajar} = \frac{JPL}{JSP} \times 100\%$$

- 3) Ketuntasan belajar secara individu

Peserta didik dinyatakan berkompeten apabila mendapatkan angka ketuntasan >75%

- 4) Rata-rata nilai hasil belajar

$$\text{Rata-rata nilai} = \frac{JNT}{JPT}$$

Prosedur dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran berdasarkan model kurt Lewis (Lewin,1990) terdiri dari empat tahapan yaitu 1) persiapan(planning), 2) aktivitas (acting), 3) peninjauan (observing), dan 4) perenungan(reflecting).

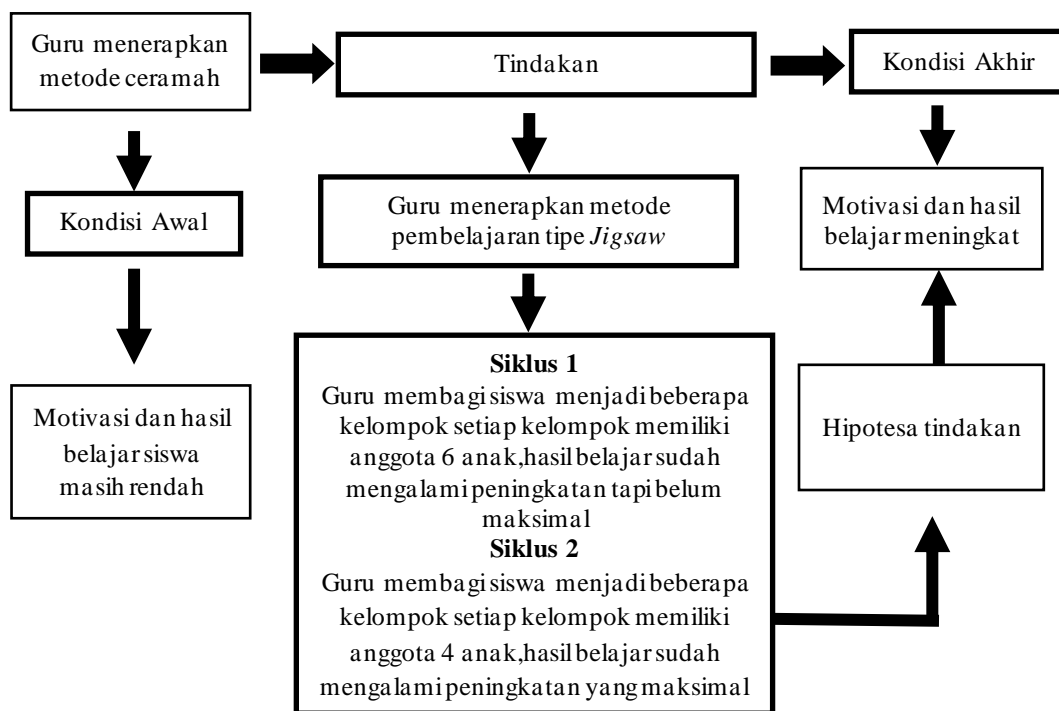
Untuk mengetahui apakah penerapan tindakan dalam penelitian berhasil atau tidak maka dapat dilihat pada indikator sebagai berikut :

1. Meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebesar 75% dengan kriteria baik sekali yang ditunjukkan dengan meningkatnya tingkat perhatian siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada penelitian ini mencakup ketuntasan belajar perorangan dan klasikal. Indikator kinerja pada ketuntasan perorangan ditetapkan jika siswa memperoleh nilai hasil belajar sama atau di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75, sedangkan ketuntasan belajar klasikal ditetapkan jika jumlah siswa yang telah tuntas belajar perorangan dalam satu kelas telah mencapai siswa sebanyak 28 atau di atas 85%.

Penerapan model pembelajaran jigsaw dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklus akan melalui prosedur dalam pelaksanaan diatas. Pelaksanaan 2 siklus tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi transformasi yang terjadi dalam tiap tahapan tersebut apakah naik atau turun dalam setiap tahapnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dikaji dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari IPS sehingga berimbas pada hasil belajar yang sangat rendah. Salah satu faktor penyebab diantaranya tertuju pada pengelolaan pembelajaran di kelas, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk menanggulangi permasalahan tersebut.



Gambar 1. Diagram Alur pelaksanaan penelitian

**Siklus I**

**Perencanaan (Planning)**

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan materi yang akan dibahas yaitu tentang Manusia, Tempat, dan Lingkungan, membuat instrumen soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, membuat lembar pengamatan motivasi siswa dan instrumen observasi guru dalam pembelajaran kooperatif model Jigsaw.

**Pelaksanaan Tindakan (Action)**

Terdiri dari 2 kali pertemuan tatapmuka. Membuka pertemuan dengan memberi salam, mengabsen kehadiran siswa, memberi apersepsi tentang materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan, membagi kelompok terdiri dari 5-6 siswa ( disebut Kelompok Belajar). Pemberian tugas untuk didiskusikan dalam kelompok Belajar. Tiap siswa dalam Kelompok Belajar diberi materi yang berbeda (sub bagian materi).Membentuk kelompok baru yang terdiri dari siswa-siswa dari Kelompok Belajar yang mempunyai sub bagian materi yang sama disebut Kelompok Ahli. Setelah selesai diskusi sebagai Tim Ahli tiap anggota kembali ke dalam kelompok belajar semula dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab materi yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama. Presentasi hasil diskusi dan melakukan penilaian hasil belajar.

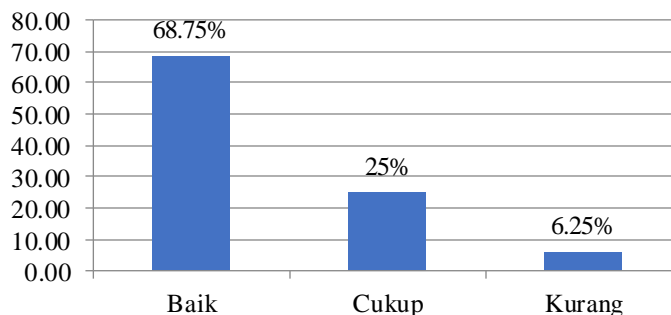
**Pengamatan (Observasi)**

Melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran kooperatif model Jigsaw berlangsung dibantu teman sejawat. Hasil pengamatan selanjutnya dianalisis untuk menentukan keberhasilan tindakan penelitian dengan mengacu pada indikator kinerja yang telah ditetapkan peneliti. Melakukan penilaian hasil belajar siswa yang selanjutnya dianalisis mengacu pada indikator nilai. Secara garis besar hasil observasi pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Siklus I**

No	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	Baik	22	68,75
2	Cukup	8	25,00
3	Kurang	2	6,25

Menurut tabel di atas, persentase motivasi belajar siswa terbesar ditunjukkan pada pada kategori baik sebesar 68,75%. Besarnya persentase motivasi belajar siswa pada siklus I untuk setiap kategori dapat dilihat secara jelas pada grafik berikut :



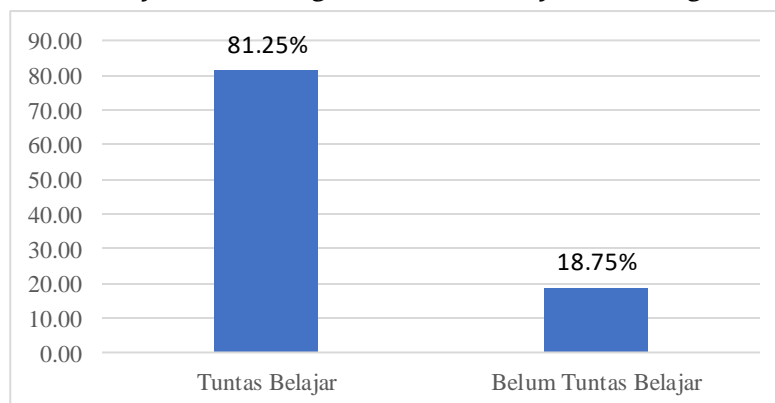
**Grafik 1. Persentase Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Siklus I**

Dari grafik di atas disimpulkan besarnya persentase motivasi belajar siswa untuk kategori baik sebesar 68,75%, cukup 25,00%, dan kurang 6,25%.

**Tabel 2. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Siklus I**

No	Indikator	Hasil
1	Nilai Rata-rata	74,22
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Terendah	55
4	Tuntas Belajar	81,25%
5	Belum Tuntas Belajar	18,75%

Menurut tabel di atas diperoleh data bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar siswa masih berkisar 74,22 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Sedangkan perbandingan persentase ketuntasan belajar tersebut digambarkan secara jelas dalam grafik berikut :



**Grafik 2. Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Pembelajaran Siklus I**

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa persentase jumlah siswa yang telah tuntas belajar sebesar 81,25%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas belajar 18,75%. Hal ini dilihat dari ketentuan persentase ketuntasan secara klasikal yang 85% maka masih dianggap belum tuntas secara klasikal walaupun ada peningkatan hasil belajar jika dibanding dengan kondisi awal siswa.

#### **Refleksi (Reflection)**

Melakukan analisis hasil belajar tindakan siklus I untuk memperoleh gambaran dan evaluasi yang berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan pada tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Analisis terhadap kelebihan pada siklus I akan tetap dipertahankan sedangkan kekurangan yang dijumpai pada siklus I akan diperbaiki dengan cara merencanakan ulangan tindakan pada siklus berikutnya.

**Siklus II**

**Perencanaan (Planning)**

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengacu pada perbaikan atas kelemahan tindakan yang terjadi pada siklus I, menyiapkan bahan materi yang akan dibahas yaitu tentang Manusia, Tempat, dan Lingkungandalam bentuk lembar kerja siswa, membuat instrumen soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, membuat lembar pengamatan motivasi siswa dan instrumen observasi guru dalam pembelajaran kooperatif model Jigsaw.

**Pelaksanaan Tindakan (Action)**

Terdiri dari 2 kalipertemuan tatap muka, Pertemuan Pertama diawali dengan penjelasan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi dan apersepsi dengan cara mengaitkan materi pelajaran ini dengan materi lainnya. Mengingatn tentang pembelajaran terdahulu, dan menyajikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Pertemuan kedua menyajikan kembali pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Pada pertemuan ini diadakan tes untuk mengukur hasil belajar siswa dengan alat ukur butir-butir soal pilihan ganda sejumlah 20 butir soal dan mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran ips melalui lembar angket.

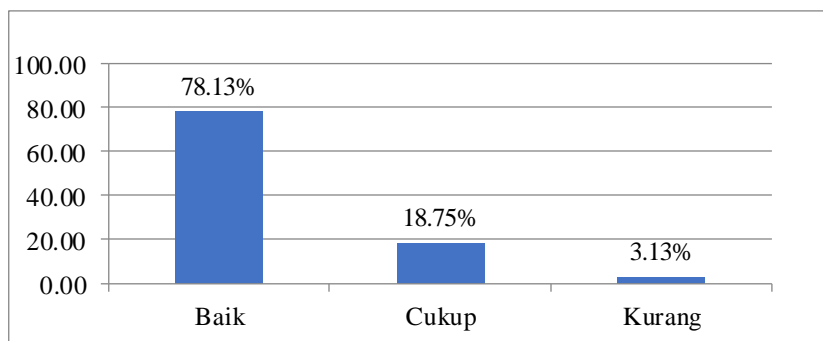
**Pengamatan (Observasi)**

Melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif jigsaw berlangsung dibantu dengan teman sejawat. Hasil pengamatan selanjutnya dianalisis untuk menentukan keberhasilan tindakan penelitian pada siklus kedua yang mengacu dan merefleksi dari hasil pengamatan pada siklus pertama. Melakukan penilaian hasil belajar siswa yang selanjutnya dianalisis mengacu pada indikator nilai. Secara garis besar dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

**Tabel 3. Persentase Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Siklus II**

No	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	Baik	25	78,13
2	Cukup	6	18,75
3	Kurang	1	3,13

Menurut tabel di atas, persentase motivasi belajar siswa adalah untuk kategori baik sebesar 78,13%. Besarnya persentase motivasi belajar siswa pada siklus II untuk setiap kategori dapat dilihat secara jelas pada grafik berikut :



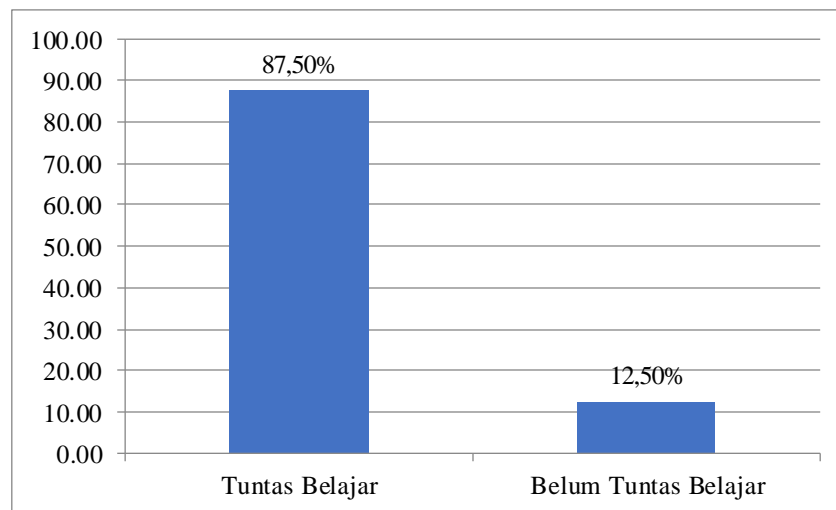
**Grafik 3. Persentase Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Siklus II**

Dari grafik di atas dapat disimpulkan jumlah persentase motivasi belajar siswa untuk kategori baik dapat mencapai 78,13%, cukup 18,75% dan kurang 3,13%.

**Tabel 4. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Siklus II**

No	Indikator	Hasil
1	Nilai Rata-rata	82,97
2	Nilai Tertinggi	100
3	Nilai Terendah	60
4	Tuntas Belajar	87,50%
5	Belum Tuntas Belajar	12,50%

Menurut tabel di atas diperoleh data bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar siswa sudah mencapai 82,97 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Sedangkan perbandingan persentase ketuntasan belajar tersebut digambarkan secara jelas dalam grafik berikut :



**Grafik 4. Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Pembelajaran Siklus II**

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa banyaknya siswa yang telah tuntas belajar sebesar 87,50% melampaui banyaknya siswa yang belum tuntas belajar yaitu sebesar 12,50%.

### Refleksi

Melakukan analisis hasil belajar tindakan siklus pertama untuk memperoleh gambaran dan evaluasi yang berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan pada tindakan yang telah dilakukan pada siklus pertama.

### Pembahasan Pada Tiap Siklus

Deskripsi data hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan baik pada kondisi awal maupun kedua siklus sebagaimana diuraikan di atas dapat disampaikan perbandingan hasil penelitian antar siklus. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan lembar angket, mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Persentase siswa yang termasuk dalam kategori baik dalam pembelajaran 68,75% pada siklus I mengalami peningkatan

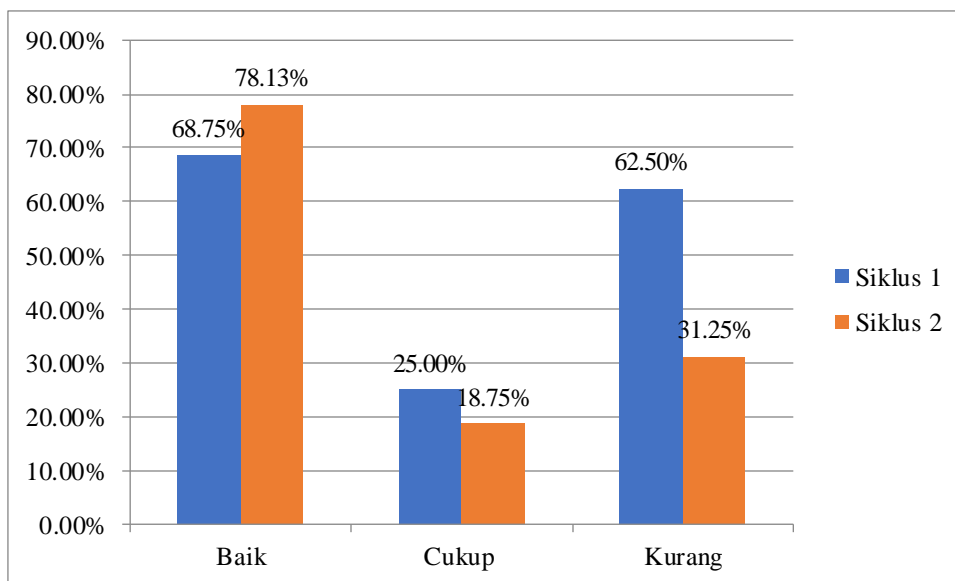


menjadi 87,75% pada siklusII. Secara rinci persentase masing-masing motivasi belajar pada setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 5. Persentase Motivasi Belajar Siswa Antar Siklus**

No	Kategori Motivasi	Siklus I	Siklus II
1	Baik	68,75%	78,13%
2	Cukup	25,00%	18,75%
3	Kurang	62,50%	31,25%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase motivasi belajar siswa dengan kategori baik 68,75% pada siklus I dan mencapai 78,13% pada siklus II. Besarnya peningkatan akan semakin jelas sebagaimana terlihat dalam grafik berikut :



**Grafik 5. Persentase Motivasi Belajar Siswa Antar Siklus**

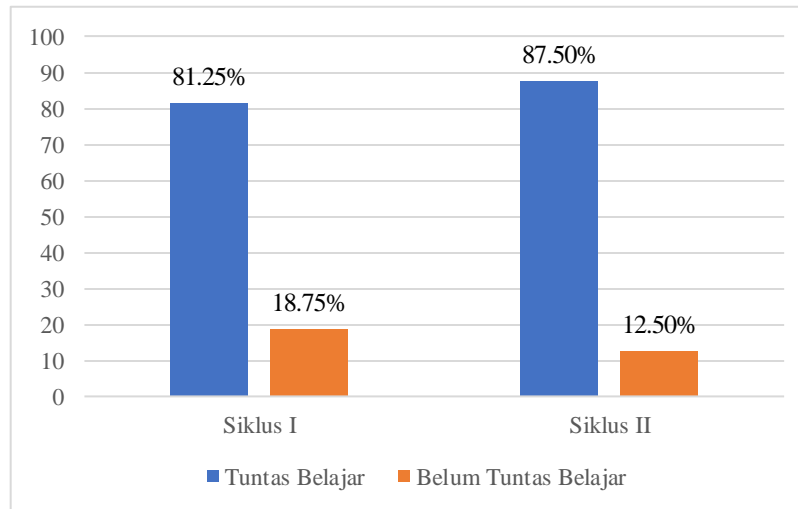
Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam kategori baik, sebesar 68,75% pada siklus I dan mencapai 78,13% pada siklus II, berarti mengalami peningkatan sebesar 9,38%.

Nilai hasil belajar siswa yang diukur melalui tes hasil belajar yang dilakukan pada setiap akhir siklus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan naiknya persentase jumlah siswa yang telah tuntas belajar secara klasikal pada setiap siklusnya. Besarnya peningkatan hasil tiap indikator secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 6. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Antar Siklus**

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	74,22	82,97
2	Nilai Tertinggi	90,00	100
3	Nilai Terendah	55,00	60
4	Tuntas Belajar	81,25%	87,50%
5	Belum Tuntas Belajar	18,75%	12,50%

Menurut tabel di atas, persentase jumlah siswa yang tuntas belajar secara klasikal pada siklus I 81,25% dan pada siklus II mampu mencapai 87,50%. Dari data-data tersebut dapat disampaikan bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan dalam penelitian tindakan ini. Peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa antar siklus dapat ditunjukkan grafik berikut ini :



**Grafik 6. Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Pembelajaran Antar Siklus**

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan belajar klasikal, siklus I mencapai ketuntasan 81,25% dan siklus II mencapai 87,50%. Hal ini menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 6,25%.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Permasalahan yang dikaji dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari IPS sehingga berimbas pada hasil belajar yang sangat rendah. Salah satu faktor penyebab diantaranya tertuju pada pengelolaan pembelajaran di kelas, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk menanggulangi permasalahan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar IPS siswa. Pada siklus I mencapai 68,75% dan meningkat menjadi 78,13% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw tersebut mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa untuk lebih mempelajari IPS.

Dengan meningkatnya perhatian dan ketertarikan siswa yang notabene merupakan unsur-unsur motivasi belajar, ternyata diikuti dengan meningkatnya hasil belajar juga. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar klasikal, pada siklus I mencapai 81,25% dan pada siklus II menjadi 87,50%. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto yang mengatakan bahwa motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Berdasarkan semua hasil penelitian sebagaimana diuraikan pada pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Materi Manusia, Tempat, dan Lingkungan Pada Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 1 Adiwerna Tahun Pelajaran 2019/2020” dapat diterima.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar mapel IPS pada siswa kelas VIIG semester 1 SMP Negeri 1 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020 dari 68,75% pada siklus I meningkat menjadi 78,13% pada siklus II.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar mapel IPS pada siswa kelas VIIG semester 1 SMP Negeri 1 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020 dari 81,25% pada siklus I meningkat menjadi 87,50% pada siklus II.

### Saran

1. Sebaiknya guru menerapkan berbagai media dan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran IPS. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang mampu mentransferkan konsep-konsep atau materi dalam IPS dapat dijadikan salah satu alternatifnya mengingat cukup signifikan berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.
2. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai yang bias digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual.*” dalam *Mendesain Model Pembelajaran.*
- AM. Sardiman, 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsini. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi).* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsini. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara
- B. Uno, Hamzah, 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya,* Jakarta : Bumi Aksara
- Dalyono, 2005. *Psikologi Pendidikan,* Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2000 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta : Biro Hukum dan Organisasi Sekjen Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Terpadu.* Jakarta : Balitbang Depdiknas.
- Dimiyat dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran Cetakan ke 3,* Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bachri. 1994. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bachri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif.* Jakarta Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi aksara.
- Hamdayana, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran.* Jakarta : Bumi Aksara.
- Isjoni. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Jakarta : Gramedia.
- Martin Handoko, 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution, S. 1992. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar,* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pontoh, H., Jamaludin, J., & Hasdin, H. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta. In *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (Vol. 4, Issue 11).

- Purwanto, Ngalm.2007.*Psikologi Pendidikan*, Bandung:P.T. RemajaRosdakarya.
- Siberman. (2013). *Active Learning*.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Slameto.2003.*Belajardan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: P.T. RinekaCipta.
- Slameto, 2010. *BelajardanFaktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, E. Robert . 2005. *Cooperatif Learning Teori, RisetdanPraktik.*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, E. Robert. 2008. *Cooperative Learning ; Theory, Research and Practice*. NeadhemHeighs : Mass A. Sino & Schuster Company.
- Soeharto, Karti, dkk, 2003. *Teknologi Pembelajaran*, Surabaya : Intellectual Club.
- Sudjana, Nana, 2009, *Penilaian Proses BelajarMengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*: Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru ( PLPG ). Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru Rayon1 3 Surakarta.
- Sugiyanto, 2010.*Model PembelajaranInovatif*. Surakarta :YumaPustaka.
- Sukmadinata. 2007. *Metode Pnelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Ramaja Rosda Karya
- Sularno.2005. *Pengembangan Media danSumberBelajarSejarah*.Makalah BimbinganBintekMapel IPS Sejarah Guru SMP Se- Jawa Tengah.
- Suparno.2004. *Perkembangan Ilmu Ekonomi*. Jakarta : Grasindo.
- Wilujeng, K. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiib Sdn Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.
- Zaini, Hisyamdkk.2008.*StrategiPembelajaranAktif*. Yogyakarta: PustakaIntanMadani.