

## INCREASING MOTIVATION, ACTIVENESS AND LEARNING OUTCOMES OF IPS THROUGH A COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE JIGSAW FOR GRADE V STUDENTS OF KYAI MOJO JUNIOR HIGH SCHOOL IN YOGYAKARTA IN THE 2023/2024 ACADEMIC YEAR.

Rosalia Eva Khaldera Soares<sup>1</sup>, Tarto<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Master of Social Education Program, PGRI University of Yogyakarta

[rosaliaevaks@gmail.com](mailto:rosaliaevaks@gmail.com)

[tarto@upy.ac.id](mailto:tarto@upy.ac.id)

### Abstract

*Increasing Motivation, Activeness and Social Studies Learning Outcomes Through the Jigsaw Type Cooperative Learning Model for Grade V Students of SDN Kyai Mojo Jetis Yogyakarta Academic Year 2023/2024. Thesis. Yogyakarta: Masters Program, PGRI University Yogyakarta, 2024. This study aims to improve motivation, activeness, and social studies learning outcomes through the Type Jigsaw Cooperative learning model for grade V students of Kyai Mojo Jetis Yogyakarta State Elementary School. This research is a Classroom Action Research. This research was conducted at SD Negeri Kyai Mojo Jetis Yogyakarta. The subjects in this study were fifth grade students of SD Negeri Kyai Mojo Jetis Yogyakarta, totaling 28 students. Data collection techniques in this study used questionnaires, observation, and documentation. Data analysis techniques using descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results showed that 1) learning model with Cooperative Type Jigsaw can increase learning motivation. This is evidenced by the motivation to learn social studies students in the pre-cycle with the category less good, increased in cycle I to 1 student (3.58%) and in cycle II to 19 students (67.86). 2) Learning by using the learning model Cooperative Type Jigsaw can improve learning activeness. This is evidenced by the social studies learning activeness of students in the pre-cycle who have very poor category learning activeness, increased in cycle I to 9 students (32.14%) and in cycle II to 26 students (92.86%). 3) Learning by using the Jigsaw Type Cooperative learning model can improve learning outcomes. The increase in student learning outcomes seen from the results of the pre-cycle, cycle I and cycle II has increased. Students experienced complete learning in the pre-cycle as many as 4 students (14.28%), increased in cycle I as many as 16 students (57.14%), and increased in cycle II as many as 28 students (100%).*

**Keywords:** Motivation, activeness, learning outcomes, Type Jigsaw.

### PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005 pasal 10, mengamanatkan tentang guru dan dosen, bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan professional. Salah satu indikator kemampuan pedagogik guru adalah kemampuan mengelola kelas untuk menciptakan kondisi kelas yang optimal, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran berjalan efektif, efisien dan produktif yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan mengembangkan diri sesuai dengan kemajuan jaman dan memilih dedikasi yang tinggi baik

dalam pelaksanaan tugas sebagai guru maupun sebagai orang yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kompetensi sosial merupakan kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dengan siswa, teman sejawat, atasan dan lingkungan sosial khususnya orang tua atau wali siswa. Sedangkan indikator kompetensi professional adalah kemampuan guru menguasai dan menyajikan materi pembelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan bidangnya. Guru profesional adalah guru yang terdidik dan terlatih dengan baik, memiliki wawasan luas dan pengalaman yang kaya dalam bidangnya.

Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19

menyebutkan bahwa proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif dan mandiri. Di sinilah peran dan pengaruh kehadiran guru dalam proses pembelajaran. Guru menempati posisi yang amat strategis dalam peningkatan kualitas proses dan prestasi belajar siswa. Manfaat ke depannya kualitas pembelajaran akan menentukan kualitas sumber daya manusia bangsa ini.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa, yang dilaksanakan untuk membantu siswa berkembang secara utuh, baik dalam dimensi kognitif maupun dalam dimensi efektif dan psikomotorik. Adapun komponen-komponen dalam proses pembelajaran antara lain: 1) Siswa sebagai penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan, 2) Guru sebagai fasilitator dan pengendali pembelajaran, 3) Kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan, isi dan pengaturan kegiatan pembelajaran, 4) tujuan sebagai pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, 5) Isi pelajaran sebagai informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan, 6) Evaluasi sebagai cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya, 7) Media sebagai alat untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran kepada siswa serta keadaan lingkungan menentukan iklim dan kegiatan belajar siswa, 8) Metode sebagai cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan sebagai salah satu cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan peneliti di lapangan pada tanggal 24 November 2023, sementara dapat disimpulkan bahwa penyebab kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya pemanfaatan model pembelajaran dan peran siswa hanya sebagai obyek bukan sebagai subyek dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi dan keaktifan merupakan salah satu gejala siswa yang mengalami kesulitan belajar, sehingga memerlukan penanganan yang intensif daei guru. Rendahkan keaktifan siswa

berhubungan erat dengan motivasi pada diri siswa. Hal ini yang menyebabkan penulis sebagai guru harus cepat tanggap dan memperbaiki kondisi ini. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa melalui pembelajaran yan lebih menarik dan menyenangkan serta memberikan porsi lebih besar keterlibatan, aktivitas dan tanggung jawab siswa.

Maka dari itu untuk mempelajari pembelajaran IPS di kelas V peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw*. Penggunaan Kooperatif *Type Jigsaw* sebagai model pembelajaran IPS ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran yan nantinya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dapat meningkat. Model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw* merupakan salah satu variasi model *Collaboraitive Learning*, yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Model pembelajaran *Type Jigsaw* menuntut siswa untuk belajar IPS dengan aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Type Jigsaw* juga disampaikan dengan materi IPS yang menarik agar siswa mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang baru. Siswa yang aktif setelah menerapkan model pembelajaran *Type Jigsaw* akan meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah. Tujuan penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw* dalam pembelajaran IPS adalah salah satu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mempelajari IPS, meningkatkan rasa ingin tahu dalam diri siswa, meningkatkan pemahaman dalam diri siswa terhadap konsep IPS, dan membuat pembelajaran IPS menjadi lebih baik. Motivasi Belajar Sardiman (2018:73), motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Uno (2017:23) Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Keaktifan Belajar.

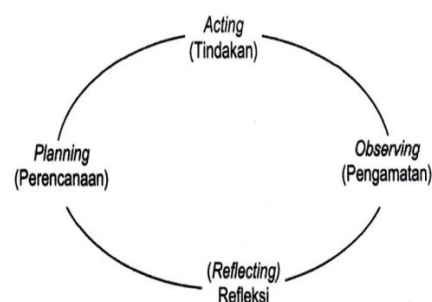
Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, mampu bereaksi dan beraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan, sedangkan belajar artinya berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih serta berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (KBBI Daring, 2016). Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Nofrion (2016) mengatakan bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relative permanen dari pengaman.” Dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan yang diharapkan mampu merubah tingkah laku seseorang dan mengembangkan potensi yang dimiliki individu tersebut. Hasil Belajar Rusman 2017:129, Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw* Johnson & Johnson (2017:45) pembelajaran kooperatif adalah strategi instruksional di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Slavin (2018:102) pembelajaran kooperatif melibatkan siswa yang bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas, dengan fokus pada saling ketergantungan positif dan penilaian kelompok. Gillies (2020:60) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai metode yang mempromosikan interaksi sosial dan tanggung jawab bersama dalam mencapai hasil belajar.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian bertempat di SD Negeri Kyai Mojo Jetis Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran yaitu bulan Maret – April 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik dan siswakeselas V SD Kyai Mojo Jetis Yogyakarta dengan jumlah siswa sebanyak

28 orang, 14 orang laki-laki dan 14 perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw* untuk meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus. Trianto (2011: 13) Model tersebut membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu tahap rencana (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan releksasi (*reflection*).



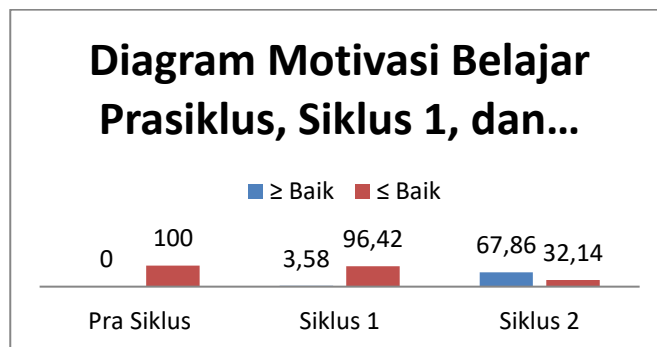
Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diperoleh melalui beberapa cara yaitu : Observasi mencakup prosedur pengumpulan data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Angket Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Dokumentasi dilaksanakan dengan menyertakan data-data tentang sekolah, dokumentasi yang berkaitan seperti silabus, RPP, maupun nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan model Kooperatif *Type Jigsaw* dan lain sebagainya atau mendokumentasikan dalam bentuk gambar atau foto pada saat dilaksanakan penelitian.. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang dapat kemudian dilakukan analisis dan dideskripsikan hasilnya. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket kemudian di analisis menggunakan skala likert.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disampika hasil penelitia dan pembahasan sebagai berikut.

## Motivasi Belajar

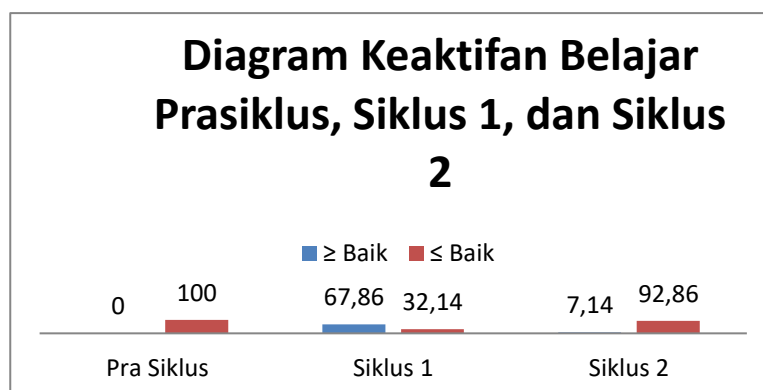
No	Kategori	Persentase		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	< Baik	100	96,42	32,14
2	≥ Baik	0	3,58	67,86



Dari hasil penelitian motivasi siswa menunjukkan peningkatan pembelajaran dengan model yang sama di kedua siklus. Dari prasiklus motivasi siswa dengan kategori baik hanya mencapai 0%. Pada siklus I persentase yang dicapai juga masih di bawah kriteria keberhasilan 3,58%. Respon semakain baik pada siklus II yaitu 67,86% dengan kategori baik.

## Keaktifan Belajar

No	Kategori	Persentase		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	< Baik	100	32,14	92,86
2	≥ Baik	0	67,86	7,14



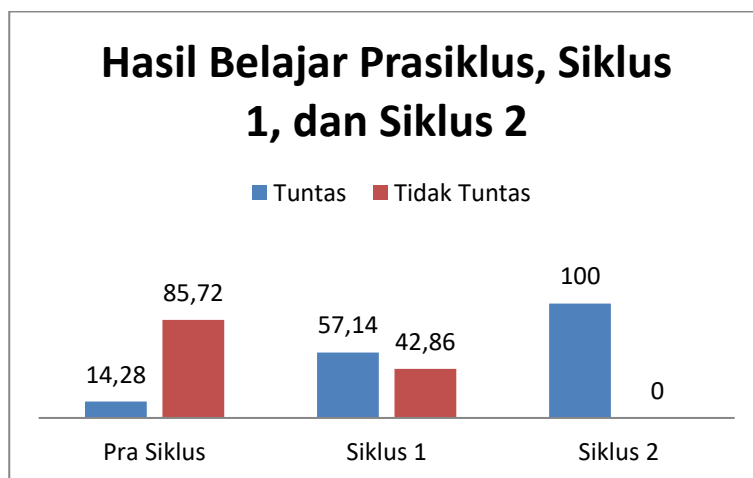
Dari hasil penelitian keaktifan siswa menunjukkan peningkatan pada

pembelajaran dengan model yang sama di kedua siklus. Dari prasiklus keaktifan belajar siswa dengan kategori baik hanya 0%. Pada siklus 1 dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw* persentase yang dicapai mengalami

peningkatan meskipun masih di bawah kriteria keberhasilan yaitu 32,14% dengan kategori kurang baik. Respon siswa semakin baik pada siklus II, keaktifan belajar mencapai persentase 92,86% dengan kategori baik.

**Hasil Belajar**

Skor	Kategori	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
75 - 100	Tuntas	4	14,28	16	57,14	28	100
< 75	Tidak Tuntas	24	85,72	12	42,86	0	0
Jumlah		28	100	28	100	28	100



Hasil penelitian menjelaskan bahwa pada prasiklus siswa yang mencapai ketuntasan baru berjumlah 4 siswa dengan persentase ketuntasan 14,28%. Pada siklus 1 yang telah dilaksanakan diperoleh data hasil belajar siswa telah mencapai

ketuntasan sebanyak 16 siswa dengan persentase 57,14%. Pada siklus II terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 28 siswa mampu memperoleh nilai di atas KKM dengan persentase 100%.

**PENUTUP**

**KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini

adalah sebagai berikut: (1) Motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Kyai Mojo Jetis Yogyakarta ditunjukkan dari data motivasi belajar prasiklus dalam kategori sangat kurang 0%,

mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 1 siswa (3,58%), dan pada siklus II menjadi 19 siswa (67,86%). Sampai pada siklus 2 peningkatan motivasi belajar belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. (2) Keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri Kyai Mojo Jetis Yogyakarta ditunjukkan dari data keaktifan belajar pada pra siklus dalam kategori sangat kurang dengan persentase 0%, pada siklus I menjadi 9 siswa (32,14%) dan pada siklus II menjadi 26 siswa (92,86%). (3) Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kyai Mojo Jetis Yogyakarta ditunjukkan dari data hasil, belajar prasiklus terdapat 4 siswa dengan kategori tuntas (14,28%), pada siklus I menjadi 16 siswa dengan kategori tuntas (57,14%), dan pada siklus II menjadi 28 siswa kategori tuntas (100%). Pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar telah mencapai kenaikan 100%.

## SARAN

Saran pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi Sekolah, sebaiknya sekolah mampu mengembangkan model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw*, dan model pembelajaran lain yang inovatif pada proses pembelajaran. (2) Bagi Guru, penerapan model pembelajaran Kooperatif *Type Jigsaw* akan lebih optimal apabila dalam kuis atau lembar kerja siswa dimodifikasi. (3) Bagi Siswa, sebaiknya lebih fokus saat mengikuti kegiatan belajar mengajar belajar berlangsung. Supaya materi yang disampaikan dapat dipahami dan tercipta suasana belajar yang kondusif

## DAFTAR PUSTAKA

Abdau, I. 2016. *Implementasi Penggunaan Metode Jigsaw Learning dalam*

*Pembelajaran PAI di SMA Darus Syahid Sampang Madura*. Surabaya. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.

Anggraeni, K. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Dalung Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal PGSD Vol.5 No.2. Universitas Pendidikan Ganesha

Hamdayana, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Huda, M. (2015). *Peneitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar..

Kesnajaya, K., Dantes, N., & Gede, D. 2018. *Pengaruh model pembelajaran kooperatif type jigsaw terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Pada SD Negeri 3 Tianyar Barat*. E-jurnal Vol.5. Universitas Pendidikan Ganesha.

Kurniasih, I. & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.

Luh Sri Sudharmini, dkk. 2014. (e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol IV (Cetakan ke-1:9) Dengan judul jurnal : *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan*. Sumber : <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal>. Diunduh pada 10 november 2023.

Mardiyanti. I. 2016. *Pengaruh Model Kooperatif Learning Type Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Penanganan Kegawatdaruratan Pada 76 Mahasiswa Semester V*. Jurna Ilmiah

Kesehatan Vol.9 No.1.Universitas  
Nadhlatul Ulama Surabaya.

Nashar, 2014. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Delia Press

Ngalimun, Fauzani, M., & Salabi, A. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Noviana, F. & Diah. 2015. *Keefektifan Model Jigsaw Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Datar Pada Kelas V SDN Rajingan Banyumas*. Skripsi Jurusan Pendidikan guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Pontoh, Hanafi, dkk (2016) ‘*Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta*’, Jurnal Kreatif Tadulako, 4(11), pp. 200–209.

Ratnawulan, E. & Rusdiana.(2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Riesa Dewi Setianingrum. 2016. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol VI (Cetakan -1:7) dengan judul *Pengaruh Penerapan Type jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD N 2 Sabranglor*.  
Sumber :  
<http://journal.student.uny.ac.id>.  
Diunduh pada 10 novemer 2023