Available Online at
https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2
doi: https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.88
JUPE2, Volume 1 (1), 2023, Page 49-54
p-ISSN: 2985-9891 e-ISSN: 2985-6736

Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw disertai Media *Power Point* Tema Makanan Sehat Kelas V SDN 01 Pandean

Wahyu Djamani, Endang Sri Maruti
PGSD, FKIP, Universitas PGRI Madiun
endang@unipma.ac.id

Submitted: 16-01-2023 | *Reviewed:* 16-01-2023 | *Accepted:* 23-01-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw disertai Media *Power Point* sebagai sarana dalam identifikasi pemahaman Tema makanan sehat pembelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Pandean kelas V dengan jumlah 32 siswa. Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif. Adapun tahapan penelitian antara lain dilakukan dengan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan angket untuk mendapatkan data keterlaksanaan model dan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan penerapan model dan media pembelajaran terlaksana dengan baik dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap pelaksanaan proses pembelajaran, guru secara profesional melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai waktu dan proses pembelajaran yang telah ditentukan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 100%. Hasil ini merekomendasikan bahwa media yang diterapkan dalam model pembelajaran ini bisa dijadikan pijakan untuk digunakan dalam pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Model Pembelajaran, Teknik Jigsaw*

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the Jigsaw Learning Model accompanied by PowerPoint Media as a means of identifying understanding of the theme of healthy food in science learning. This research was conducted at SDN 01 Pandean class V with a total of 32 students. This research is of the descriptive qualitative type. The stages of the research include the planning stage, the implementation stage and the final stage. Data collection was carried out using observation sheets, interviews and questionnaires to obtain data on the implementation of models and learning media. The results of the study showed that the implementation of learning models and media was carried out well from the planning, implementation and final stages. The stage of implementing the learning process, the teacher professionally carries out learning activities according to the time and learning process that has been determined. This is evidenced by the learning outcomes of students who have achieved 100% KKM. These results recommend that the media applied in this learning model can be used as a basis for use in more effective and innovative learning, especially for elementary school students.

Keywords*: Jigsaw, Learning Media, Learning Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terpisahkan dari kegiatan belajar. Dasmaniar (2018) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan mencermati, membaca, mengamati, meniru, mencoba, mendengarkan dan mengikuti suatu pola tertentu. Lebih lanjut lagi, Fajrie & Masfuah (2018)

Available Online at
https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2
doi: https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.88
JUPE2, Volume 1 (1), 2023, Page 49-54
p-ISSN: 2985-9891 e-ISSN: 2985-6736

memaparkan jika belajar itu ditandai dengan adanya suatu proses perubahan perilaku secara aktif, proses dalam menanggapi semua situasi di sekitar individu, proses diarahkan pada tujuan, proses bertindak melalui pengalaman yang berbeda, proses mengamati, melihat dan memahami sesuatu hal. Kegiatan utama dalam lingkungan pendidikan adalah proses pembelajaran, karena dengan bantuan proses pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi dan penggunaan berbagai sumber yang ada, baik kemungkinan internal maupun eksternal, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Anita, 2004).

Dalam pembelajaran terpadu, terdapat beberapa muatan, di antaranya bahasa Indonesia, IPA dan IPS. IPA merupakan pelajaran yang esensial karena penerapan pengetahuan secara langsung di masyarakat. Permatasari et al., (2019) menyatakan bahwa ada beberapa alasan pentingnya mata pelajaran IPA dimasukkan dalam pembelajaran terpadu. Di antaranya, IPA bermanfaat bagi kehidupan atau karya anak di masa mendatang, bagian dari budaya bangsa, melatih anak berpikir kritis dan memiliki nilai pendidikan yaitu. memiliki potensi untuk membentuk kepribadian anak secara keseluruhan. Sedangkan menurut Pertiwiningrum et al., (2013), sains dan IPA merupakan bagian dari pengetahuan manusia yang diperoleh secara terkendali. Program untuk memperluas dan mengembangkan pengetahuan ilmiah, keterampilan dan sikap peserta didik bagian dari pembelajaran IPA. Hasil yang akurat dalam pembelajaran saintifik dapat merangsang berpikir kritis dan kreatif, sehingga sangat baik bagi perkembangan siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru juga harus menyiapkan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sunaryati & Herianingtyas, 2021). Menurut Devi & Maisaroh (2017), media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya, alat atau benda yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran (Saputro, 2016). Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas bermanfaat untuk membantu menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru atau sumber lain) kepada penerima (siswa).

Penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Manfaat dicapai melalui penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar, mis. pelajaran lebih menarik perhatian siswa, materi pembelajaran lebih dipahami

Available Online at
https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2
doi: https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.88
JUPE2, Volume 1 (1), 2023, Page 49-54
p-ISSN: 2985-9891 e-ISSN: 2985-6736

oleh siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pendidikan IPA (IPA) adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang cocok (Maruti, 2019).

Selain menggunakan lingkungan belajar, guru juga harus menentukan model yang tepat untuk digunakan. Salah satunya adalah model Jigsaw (Lubis & Harahap, 2016), metode Jigsaw merupakan pembelajaran aktif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen yang terdiri dari 4-5 orang (siswa mempresentasikan materi dalam bentuk teks) dan setiap siswa bertanggung jawab untuk menguasai materi dan dapat mengajarkan sebagiannya kepada orang lain.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 01 Pandean, mengamati selama mengajar di SDN 01 Pandean pada kelas 5 melihat dalam proses pembelajaran yang kurang memperhatikan dalam pelajaran.

Alasan peneliti mengambil judul penelitian mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa karena peneliti melihat dan menganalisis bagaimana cara meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tema siswa kelas 5 di SDN 01 Pandean. Dari hasil pengamatan selama Magang 3 tersebut peneliti merasa perlu melakukan peningkatan terhadap pemahaman dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *power point* disertai model Jigsaw sehingga peneliti tertarik untuk menyusun artikel dengan judul "penerapan model Jigsaw disertai media power point tema makanan sehat kelas V di SDN 01 Pandean".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Tujuannya untuk memberikan gambaran penerapan model pembelajaran Jigsaw berserta Media Power Point pada topik makan sehat untuk Kelas V SDN 01 Pandean. Subjek penelitian ini termasuk kelas VB, dengan pengambilan subyek menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengumpulan sumber data dengan aspek-aspek tertentu. Dalam hal ini, siswa adalah subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran, observasi, wawancara dan angket digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Available Online at
https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2
doi: https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.88
JUPE2, Volume 1 (1), 2023, Page 49-54
p-ISSN: 2985-9891 e-ISSN: 2985-6736

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penerapan model pembelajaran Jigsaw dengan media PowerPoint ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Madiun yaitu SD Negeri 01 Pandean. Proses penelitian dimulai pada Februari-Juli dan diperumit oleh pandemi Covid-19. Pengumpulan data dalam penelitian ini berlangsung dalam 4 tahap. Langkah-langkah tersebut adalah proses observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Penerapan model Jigsaw bersamaan dengan media Power Point muncul dari permasalahan guru yang kurang kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga tidak ada pendidikan yang menekankan pada kemandirian dan aktivitas serta kemampuan siswa. Dalam proses wawancara guru mengatakan bahwa penerapan model Jigsaw dengan media PowerPoint sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran. Siswa sangat antusias dan memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Proses implementasi model Jigsaw dengan media PowerPoint berjalan sesuai dengan perencanaan dan acuan RPP, baik kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan akhir. Guru menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien sesuai alur RPP dan tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan lancar, guru mengecek kesiapan siswa untuk menggunakan model punch bersamaan dengan media PowerPoint. Guru melibatkan siswa dalam mempelajari bahan ajar dan media. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, kesenangan, antusias dan partisipasi. Kemudian hasil wawancara dengan seluruh informan tersebut di triangulasi untuk mendapatkan data yang valid, yang kemudian dijabarkan dalam sub bab pembahasan.

Dalam penggunaan media ini mendorong keaktifan siswa sehingga tercapainya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Model Jigsaw disertai media *Power Point* sangat cocok diterapkan pada siswa kelas V SDN 01 Pandean. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh permasalahan kurangnya pemahaman siswa akan materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya dengan penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk menggunakan media yang membuat siswa akan senang dengan materi pembelajaran supaya tercapainya tujuan pembelajaran secara kognitif, afektif dan psikomotor yang lebih baik lagi sehingga hasil yang dicapai siswa sangat memuaskan.

Hasil dari penerapan model Jigsaw disertai media *power point* pada pembelajaran IPA tema 3 makanan sehat ini sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan. Siswa begitu antusias

Available Online at
https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2
doi: https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.88
JUPE2, Volume 1 (1), 2023, Page 49-54
p-ISSN: 2985-9891 e-ISSN: 2985-6736

dan aktif dalam setiap proses kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga selalu memberikan apresiasi dan komentar positif pada saat kegiatan wawancara. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dijadikan sebagai bukti bahwa pelaksanaan penelitian penerapan model Jigsaw disertai media *power point* pada pembelajaran IPA tema 3 makanan sehat kelas V di SDN 01 Pandean berhasil diterapkan dengan hasil yang memuaskan untuk penerapan media tersebut. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yakni penggunaan teknik jigsaw dalam pembelajaran dengan model pemecahan masalah (Sariningsih & Purwasih, 2017). Penelitian ini dapat menjadi bahan pengembangan bagi para guru untuk pembelajaran IPA baik dalam pembelajaran terpadu maupun mata pelajaran tersendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil pembahasan penelitian di atas maka dapat diambil kesimpulan Penerapan model Jigsaw disertai media *power point* tema makanan sehat kelas V di SDN 01 Pandean sangat baik diterapkan pada siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran ini, siswa menjadi lebih mandiri dan lebih aktif selama proses pembelajaran, hasil pembelajaran meningkat, dan juga permasalahan siswa dapat terselesaikan dengan baik, terutama permasalahan berani mengungkapkan ide-ide baru yang ada dalam pemikirannya. Respon siswa dalam penerapan model Jigsaw disertai media *power point* tema makanan sehat kelas V sangat baik dan siswa sangat antusias bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kendala dalam penerapan model Jigsaw disertai media *power point* tema makanan sehat kelas V yaitu tidak bisa mengkondisikan kelas karena siswa sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditempatkan sebelum daftar pustaka. Ucapan terima kasih kami tujukan pada Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan sumbangan berarti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, L. (2004). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas. *Jakarta: PT. Gransindo*.

Dasmaniar. (2018). SURVEY TENTANG MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPAI

Available Online at
https://jurnal.stikesbanyuwangi.ac.id/index.php/JUPE2
doi: https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.88
JUPE2, Volume 1 (1), 2023, Page 49-54
p-ISSN: 2985-9891 e-ISSN: 2985-6736

OLEH SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INUMAN Dasmaniar PENDAHULUAN Setiap orang dalam menempuh hidup ini tidak luput atau tidak terlpas dari berbagai macam maslah . Dalam hal ini yang bekaitan dengan pendidikan ,. *Jurnal PAJAR*, *1*, 65–75.

Devi, A. S., & Maisaroh, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD. *Jurnal PGSD Indonesia*, *3*(2).

Fajrie, N., & Masfuah, S. (2018). Model Media Pembelajaran Sains untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Bagimu Negeri*, *2*(1), 9–19. https://doi.org/10.26638/jbn.537.8651

Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. *1*(1), 96–102.

Permatasari, K., Degeng, I. N., & Adi, E. (2019). Pengembangan Suplemen Video Pembelajaran Adaptasi Makhluk Hidup untuk Siswa Tunarungu SLB-B YPLB Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(4), 268–277. https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p268

Pertiwiningrum, A., Ibrahim, M., & Rahayu, Y. S. (2013). Implementasi Perangkat Pembelajaran Berkarakter Berorientasi Model Pembelajaran Pemaknaan Untuk Melatihkan Sikap Moral Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, *2*(2), 240–249.

Saputro, A. D. (2016). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, *5*(1), 1–19.

Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *1*(1), 163. https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.275

Sri Maruti, E. (2019). Implementation of the Student Facilitator and Explaining Model in Learning Skills of Reading Skills in SD. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, *3*(1), 48–55. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i1.84

Sunaryati, T., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). *Penerapan Scientific Approach Dalam Group Investigation Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Pendidikan di Indonesia dirumuskan*. *1*, 71–81.