

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR KELAS 2A MATERI HURUF KAPITAL MELALUI MODEL KOOPERATIF JIGSAW

Melisa Yulianasari<sup>1</sup>, Soirah<sup>2</sup>, Reza Kusuma Setyansah<sup>3</sup>, Octarina Hidayatus Sholikhah<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

<sup>2</sup>SDN 1 Balong Ponorogo, Indonesia

<sup>1</sup>[yulianasarimelisa@gmail.com](mailto:yulianasarimelisa@gmail.com), <sup>2</sup>[soirah72@yahoo.com](mailto:soirah72@yahoo.com), <sup>3</sup>[reza.mathedu@unipma.ac.id](mailto:reza.mathedu@unipma.ac.id),

<sup>4</sup>[octarinahs@gmail.com](mailto:octarinahs@gmail.com)

### Abstrak

Perihal dasar dari penelitian ini yakni terdapat permasalahan kelas 2A SDN 1 Balong masih menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, monoton, dan tidak adanya sesi diskusi dengan teman sejawat. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan mandiri. Hal ini berakibat pada kurangnya keaktifan, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, dan hasil belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model kooperatif Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar materi huruf kapital kelas 2A SDN 1 Balong. Pelaksanaan penelitian ini, berjeniskan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dan terdapat 2 siklus. Tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelas 2A SDN 1 Balong yang terdiri dari 16 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan hasil belajar meningkat. Dibuktikan dari penerapan oleh guru pada siklus I mencapai 87 % dan pada siklus II mencapai 92,5 %. Hasil belajar siklus I pada siswa menunjukkan ketuntasan kelas mampu mencapai 81,25 % dan pada siklus II mencapai 93,75 %. Hasil penelitian tersebut berhasil meningkat dibandingkan dengan pra siklus yang hanya sebanyak 37,5 %. Kesimpulan dari penelitian ini yakni dengan penerapan model kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar kelas 2A materi huruf kapital SDN 1 Balong Ponorogo.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Huruf Kapital, Model Kooperatif Jigsaw

### Abstract

*The basic subject of this research is that there are problems in class 2A SDN 1 Balong still using a learning model that is less interesting, monotonous, and there are no discussion sessions with colleagues. Teachers tend to use the lecture method and independent assignments. This results in a lack of activity, a lack of students' understanding of the material, and low learning outcomes. This study aims to describe the application of the Jigsaw cooperative model in improving learning outcomes on capital letters for class 2A SDN 1 Balong. The implementation of this research was of the PTK (Classroom Action Research) type developed by Kurt Lewin and there were 2 cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. This study used the subject of class 2A students at SDN 1 Balong consisting of 16 students. Collecting data in research using observation,*

*tests, and documentation. The results of the study show increased learning outcomes. Evidenced by the application by the teacher in the first cycle reached 87% and in the second cycle reached 92.5%. The learning outcomes of the first cycle of students showed that the class mastery was able to reach 81.25% and in the second cycle it reached 93.75%. The results of this study managed to increase compared to the pre-cycle which was only 37.5%. The conclusion of this study is that the application of the Jigsaw cooperative model can improve learning outcomes for class 2A on capital letters at SDN 1 Balong Ponorogo.*

**Keywords: Learning Outcomes, Capital Letters, Jigsaw Cooperative Model**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha yang dapat memberikan dampak bagi siswa untuk mampu menempatkan dirinya dengan lingkungan yang menyebabkan dirinya mengalami perubahan yang memungkinkan dekat pada aktivitas masyarakat sekitar. Cara untuk mengarahkan supaya sasaran dari perubahan tersebut mencapai segala hal sesuai keinginan diperlukan adanya pengajaran (Oemar Hamalik, 2016). Pendidikan pada zaman sekarang tentunya sangatlah penting. Pendidikan memberikan peluang manfaat yang cukup tinggi dari usia dini sampai usia dewasa nantinya.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal I dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Amos Neolaka, 2017).

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan prosesinteraksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik kepada siswa agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, tabiat, pembentukan sikap, dan keyakinan (Ahmad Susanto, 2013). Pembelajaran berfungsi membimbing siswa dalam hidupnya, yaitu mengembangkan dirinya sejalan tugas perkembangan.

Pembelajaran di Sekolah Dasar ada bermacam-macam, anantara lain pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan sarana komunikasi yang digunakan secara umum di Negeri ini, jadi ada baiknya bila setiap siswa siswi mau mendalami dan mempelajari bahasa Indonesia ini, selain itu juga sebagai sastra yang akan membantu siswa siswi dalam mengenal dirinya, budayanya, serta penunjang kesuksesan belajar dalam semua bidang studi. Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan mau pun tertulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia

sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (BSNP, 2006: 119).

Pembelajaran Bahasa Indonesia didalamnya memuat mater-materi, salah satunya materi huruf kapital. Huruf kapital disebut juga dengan huruf besar adalah huruf yang berukuran besar dan berbentuk khusus (lebih besar dari huruf biasa), biasanya digunakan sebagai huruf pertama dari kata pertama dalam kalimat, huruf pertama nama diri, dan sebagainya. Oleh karena itu, penerapan penulisan huruf kapital merupakan aturan-aturan yang harus ditaati oleh pemakai bahasa untuk keteraturan dan keseragaman bentuk dalam bahasa tulis.

Kegiatan pembelajaran kebanyakan didominasi oleh guru. Guru sebagai pusat belajar siswa. Hal ini terlihat saat melakukan kegiatan pengamatan di kelas 2A SDN 1 Balong Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo pada hari Kamis, 25 Mei 2023. Guru ketika menjelaskan materi kebanyakan menggunakan metode ceramah atau menjelaskan materi secara langsung di depan kelas, menggunakan buku siswa, LKS, dan menuliskan materi di papan tulis dalam kesehariannya. Tetapi, siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan karena cenderung monoton dan kurang menarik sehingga membuat siswa lebih mudah jenuh dan kesulitan memahami materi. Guru ketika sudah selesai menjelaskan materi biasanya memberikan soal-soal kepada siswa secara individu untuk dikerjakan. Tidak ada sesi diskusi didalamnya, sehingga siswa tidak bisa bertukar pikiran dengan teman yang lain.

Kegiatan pembelajaran di kelas 2A SDN 1 Balong masih menggunakan kurikulum K-13, namun pembelajaran masih berlangsung secara konvensional yang masih cenderung ceramah dan melakukan tanya jawab. Keaktifan dan ketertarikan dari siswa termasuk kategori kurang. Hal-hal lain yang menyebabkan kurang tertariknya siswa di dalam proses pembelajaran yaitu (1) penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik siswa dalam belajar; (2) penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif; (3) kurang adanya kerja sama antar siswa dan cenderung mengerjakan tugas secara mandiri yang membuat siswa jenuh; (4) Siswa masih banyak yang mendapatkan nilai yang kurang dari KKM yang telah ditetapkan.

Banyak pendekatan dan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Cooperative learning. Model pembelajaran ini dipandang sesuai untuk diterapkan di abad XXI, karena di dalamnya siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah (Problem Solver). Hal ini didukung oleh Lestari dalam Umar (2021) model pembelajaran kooperatif ini merupakan model yang sesuai dengan perkembangan abad ke-21 karena siswa dituntut berperilaku dan dapat bekerja serta belajar secara kolaboratif untuk mewujudkan keberhasilan bersama.

Beberapa model pembelajaran kooperatif yang telah banyak digunakan dalam

pembelajaran, diantaranya: a) Jigsaw, STAD, *Team Game Tournament* (TGT), *Carousel Feedback*, *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*. Model pembelajaran kooperatif yang diprediksi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu *Jigsaw*. Belajar kooperatif memupuk pembentukan kelompok kerja dan lingkungan yang positif, meniadakan persaingan individu dan isolasi di lingkungan belajar.

Menurut Arends (1997) *Jigsaw* adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggungjawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini merupakan tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggungjawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain. Adapun manfaat yang diperoleh, diantaranya adalah dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain, keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung, dan siswa saling bekerjasama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan oleh guru.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yakni penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menemukan Kalimat Utama pada Tiap Paragraf yang pernah dilakukan oleh Asep Saiful Alfazr, *dkk* (2016), dengan hasil melalui penerapan model pembelajaran *Jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut juga selaras dengan penelitian Erna Sri Rahayu (2019), dengan hasil bahwa dengan penerapan model *Jigsaw* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menulis huruf kapital pada teks biografi.

Bertolak dari hal-hal tersebut, maka peneliti mengambil suatu tindakan kelas yang cocok dalam mengatasi masalah-masalah tersebut sebagai solusi yang akan dijadikan cara untuk membuat siswa aktif, termotivasi, dan semangat dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, Oleh karenanya, peneliti dirasa perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul: "Peningkatan Hasil Belajar Kelas 2A Materi Huruf Kapital Melalui Model Kooperatif *Jigsaw*".

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas. Peneliti mempunyai alasan memilih PTK, dikarenakan penelitian ini digunakan dalam mengatasi masalah yang muncul di dalam kelas dengan terperinci yang dimulai dari observasi awal sampai pada

pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran. PTK juga berguna untuk meningkatkan kualitas tanggung jawab dan peran guru dalam mengelola pembelajaran (Sanjaya, 2016).

PTK ini dilakukan secara kolaboratif Dengan guru dan dosen di SDN 1 Balong. Lokasi dari penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SDN 1 Balong yang beralamatkan di Desa Balong, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Waktu penelitian adalah bulan Mei-Juli. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas 2A SDN 1 Balong Ponorogo yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek yang diteliti dari penelitian ini yakni hasil belajar siswa pada materi huruf kapital dengan diterapkannya model kooperatif Jigsaw. Teknik penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan tes.

Teknik dokumentasi dalam penelitian yang diambil peneliti di sini adalah penyimpanan dokumen berupa visi-misi, tujuan SDN 1 Balong Ponorogo, foto-foto, dan dokumen lainnya yang dianggap relevan dan mampu dijadikan data. Sedangkan, teknik observasi difokuskan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian, teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifitasan pembelajaran dan tingkat keberhasilan siswa sebelum diadakan tindakan sampai setelah diadakannya tindakan. Sebelum perlakuan diberikan siswa terlebih dahulu diberikan *pre test* dan setelah diberi perlakuan siswa diberikan *post test* di akhir pembelajaran di setiap siklus I dan siklus II.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan beberapa tahapan penelitian dari awal hingga akhir penelitian yang mengacu pada model rancangan penelitian Kurt Lewin, dalam buku Wina Sanjaya, menjelaskan dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*). Prosedur penelitian dapat dilihat pada berikut ini.



Gambar 1. Alur PTK Model Kurt Lewin

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Temuan penelitian

Penelitian berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan setelah adanya kegiatan pra siklus. Siklus ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Siklus I dilakukan pada hari senin tanggal 29 Mei 2023 dan terdiri dari 4 tahapan yakni tahap perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam siklus ini mempelajari materi huruf kapital dengan penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

**Tabel 1.** Hasil belajar siswa siklus I

Jumlah	1270
Rata-Rata	79,37
Prosentase Ketuntasan Belajar	81,25%

Sumber: Olahan Peneliti

**Tabel 2.** Hasil Analisis Pencapaian KKM siklus I

Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase (%)
13	Tuntas	81,25 %
3	Tidak Tuntas	18,75 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran huruf kapital pada siklus I ini, jumlah nilai keseluruhan siswa yaitu 1270. Nilai tersebut meningkat dari pra siklus yang sebelumnya hanya mendapat nilai keseluruhan siswa yaitu 1040. Begitupun dengan siklus 1 yang mendapatkan nilai rata-rata nilai 79,37 dari yang sebelum pada pra siklus hanya 65 dan memperoleh persentase ketuntasan belajar keseluruhan di kelas 2A adalah 81,25% dari yang sebelum pada pra siklus hanya 37,5%.

Hasil dari siklus I ini menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa terhadap materi huruf kapital. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif jigsaw, jumlah siswa mampu mencapai nilai KKM hanya berjumlah 6 siswa dan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM lebih

banyak dari yang mencapai KKM. Sedangkan, setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, dari jumlah siswa kelas 2A yang berjumlah 16 orang, hanya 3 siswa yang belum tuntas yakni mendapat nilai yang tidak mencapai KKM dengan persentase 18,75%. Sedangkan, siswa yang tuntas berjumlah 13 siswa yang tentu jumlahnya lebih banyak daripada yang tidak tuntas, yakni mendapat nilai mencapai KKM dengan persentase 81,25 %. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa mengenai huruf kapital dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif Jigsaw sudah cenderung meningkat, namun masih belum maksimal, sebab masih ada 3 siswa yang mencapai nilai KKM. Sehingga, perlu adanya kegiatan pembelajaran pada siklus II agar hasil proses pembelajaran siswa lebih baik lagi dari pada siklus I.

## Siklus II

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II dilakukan setelah kegiatan siklus I dan dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Siklus II memerlukan alokasi waktu 3 x 35 menit. Kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan pada hari selasa tanggal 30 Mei 2023 di kelas 2A SDN I Balong Ponorogo. Siklus ini memiliki 4 tahap, yakni tahap perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam siklus ini materi yang dipelajari yakni materi huruf kapital dan penggunaan tanda titik.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Pencapaian KKM siklus II

Jumlah	1395
Rata-Rata	87,19
Prosentase Ketuntasan Belajar	93,75 %

**Tabel 4.** Hasil Analisis Pencapaian KKM siklus II

Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase (%)
15	Tuntas	93,75%
1	Tidak Tuntas	6,25 %

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa dalam kegiatan pembelajaran huruf kapital pada siklus II ini, jumlah nilai keseluruhan siswa yaitu 1395. Nilai tersebut meningkat dari siklus I yang sebelumnya hanya mendapat nilai keseluruhan siswa yaitu 1270. Begitupun dengan siklus II yang mendapatkan nilai rata-rata nilai 87,19 dari yang sebelum pada siklus I hanya 79,37 dan memperoleh persentase ketuntasan belajar keseluruhan di kelas 2A adalah 93,75% dari yang sebelum pada siklus I hanya 81,25%.

Hasil dari siklus II ini menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa terhadap huruf kapital yang signifikan. Saat siklus I, jumlah siswa mampu mencapai nilai KKM berjumlah 3 siswa. Sedangkan, pada siklus II dari jumlah siswa kelas 2A yang berjumlah 16 orang, hanya 1 siswa yang belum tuntas yakni mendapat nilai yang tidak mencapai KKM dengan persentase 6,25%. Sedangkan, siswa yang tuntas berjumlah sangat banyak yakni 15 siswa dengan mendapat nilai mencapai KKM dengan persentase 93,75%. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa mengenai huruf kapital dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif Jigsaw pada siklus II sudah sangat meningkat dan dapat dikatakan berhasil.

### **Pembahasan**

Peneliti pada penelitian ini melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dalam materi huruf kapital di kelas 2A SDN 1 Balong Ponorogo. Dengan adanya model pembelajaran tersebut dirasa siswa lebih tertarik, aktif, dan tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran, serta cara tersebut sudah cukup efektif. Hal tersebut dikarenakan siswa dapat berdiskusi dengan teman-temannya yang dibuat dengan kelompok diskusi. Kelompok diskusi terdiri dari 2 kelompok yakni kelompok atau tim asal dan kelompok atau tim ahli. Guru memberikan papan meja nama tim. Tim ahli nantinya bertugas mendiskusikan materi atau tugas yang sama kemudian disampaikan dengan tim asalnya mengenai materi huruf kapital dan penggunaan tanda titik. Melalui cara tersebut, siswa merasa tidak kesulitan untuk memahami materi huruf kapital sebab siswa di awal pembelajaran sudah dilatih untuk berfikir kritis dan mencari jawaban secara berdiskusi dengan rekan timnya. Di akhir pembelajaran agar pengetahuan siswa lebih mantap dan lebih paham lagi, guru memberikan penguatan materi.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif Jigsaw, yaitu Guru menjelaskan model pembelajaran dan topik yang akan dipelajari oleh siswa yakni huruf kapital dan penggunaan tanda titik, Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 kelompok dan meminta siswa berhitung dari nomor 1-nomor 4, Guru memberikan tugas yang berbeda-beda pada setiap siswa dalam kelompok tersebut berdasarkan nomor, Siswa bergabung dengan siswa lain yang mendapatkan nomor yang sama dengan tugas yang sama. Kemudian siswa dengan tugas yang sama tersebut berdiskusi dan bertukar pikiran sehingga membentuk kelompok ahli, Setelah selesai berdiskusi dengan "kelompok ahli", masing-masing siswa akan kembali kepada kelompok asalnya untuk membagi hasil diskusi mereka dengan

kelompok ahli, Setiap kelompok yang sudah selesai saling berbagi pengetahuan masing-masing dan perwakilan kelompok tiap kelompok melakukan presentasi di depan kelas, Guru membagikan LKPD untuk dikerjakan masing-masing siswa. Adapun hasil belajar dan observasi aktivitas guru setelah diterapkannya model kooperatif Jigsaw, sebagai berikut:

### Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dilihat dengan diperolehnya nilai siswa setelah mengikuti post tes siklus I dan siklus II. Adapun rincian penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%
Tuntas	13	81,25%	15	93,75 %
Tidak Tuntas	3	18,75 %	1	6,25 %



**Gambar 2.** Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Data hasil belajar pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 81,25 %, siklus II sebesar 93,75 %. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi huruf kapital.

Pelaksanaan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw

di kelas 2A SDN 1 Balong, Desa Balong, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo pada pelajaran bahasa Indonesia materi huruf kapital telah terlaksana dengan baik. Selain dilihat dari prosentase keberhasilan penerapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat dilihat pada aktivitas belajar siswa. Sehingga, dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa kelas 2A SDN 1 Balong, Desa Balong, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo yang dapat menyatakan pada siklus II rata-rata siswa menjadi 87,19 dan persentase keberhasilan mencapai 93,75 %. Siswa dengan kriteria tuntas mengalami peningkatan dari siklus I 13 siswa kemudian pada siklus II meningkat menjadi 15 siswa. Siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari siklus I berjumlah 3 siswa dan siklus II menurun menjadi 1 siswa,

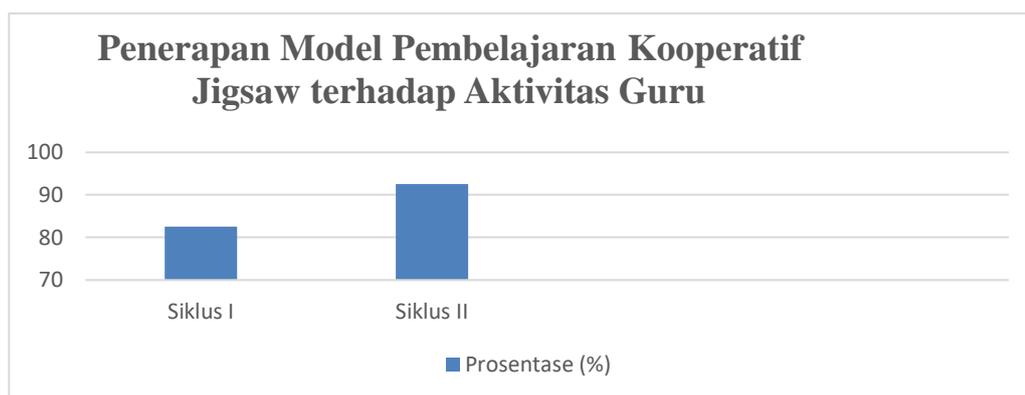
Dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw akan memberikan dampak kepada siswa untuk lebih memahami materi huruf kapital dan penggunaan tanda titik. Sehingga, siswa sudah tidak merasa kesulitan dan takut lagi mempelajari materi tersebut.

### Observasi Aktivitas Guru

Observasi guru dihasilkan selama aktivitas guru mengajar. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, diperoleh hasil observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II, sebagai berikut:

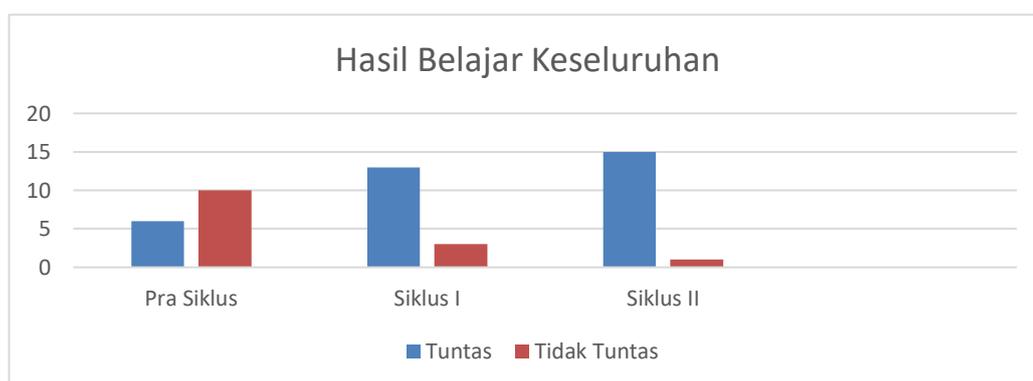
**Tabel 6.** Rekap Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

<b>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Keterangan</b>
Siklus I	87,5	Cukup berhasil
Siklus II	92,5	Sangat berhasil



**Gambar 3.** Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil instrumen tersebut diperoleh data keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran dapat dinyatakan bahwa tingkat keterlaksanaan oleh guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari setiap siklus. Perolehan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran meningkat dari siklus I sebesar 87,5% dengan kriteria cukup berhasil, pada siklus II sebesar 92,5% dengan kriteria sangat berhasil. Secara keseluruhan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 4.** Perbandingan Hasil Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas secara keseluruhan dari setiap siklus mampu meningkat. Siswa yang memiliki kriteria tuntas mengalami peningkatan dari kegiatan pra siklus sejumlah 6 siswa kemudian dari kegiatan siklus I meningkat menjadi 13 siswa dan dari kegiatan siklus II meningkat menjadi 15 siswa. Siswa yang memiliki kriteria penilaian tidak tuntas mengalami penurunan dari kegiatan pra siklus

sejumlah 10 siswa kemudian dari kegiatan siklus I menurun menjadi 3 siswa dan dari kegiatan siklus II menjadi 1 siswa.

Dengan melihat hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dan dikatakan cukup berhasil. Pencapaian itu membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw di kelas 2A SDN 1 Balong, Desa Balong, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo pelajaran Bahasa Indonesia materi huruf kapital, tahun pelajaran 2022/2023 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw pada materi huruf kapital dilihat dari aktivitas guru pada pra siklus sebesar 65 %. Setelah menerapkan strategi pembelajaran *Talking Stick* dengan media kartu berwarna, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 87,5%, sedangkan siklus II sebesar 92,5%. Hal ini membuktikan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada kegiatan pra siklus menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 37,5%. Kemudian hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 81,25%, pada siklus II sebesar 93,75 %. Pada pra siklus siswa yang tuntas ada 6 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa. Kemudian, pada siklus I siswa yang tuntas ada 13 siswa, sedangkan yang tidak tuntas ada 3 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa, sedangkan yang tidak tuntas hanya 1 siswa. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi huruf kapital.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abbas. 2019. "Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika". *Jurnal Pendidikan* 5 (2), 270-277.
- Alfazr, Asep Saiful, *dkk.* "penerapan model pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa". 2016.
- Aliwanto. 2017. "Analisis Aktivitas Belajar Siswa". *Jurnal Konseling*, Vol 3 No. 1.
- Amilia Grace dan Amos Neolaka. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana, 2017.
- Damai, Apri, *dkk.* 2018 . *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD*. Bekasi: Media Maxima.
- Edriati, Sofia, *dkk.* 2015. "Efektivitas Model Jigsaw Disertai Penilaian Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan* 34

(2).

- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2018. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohamad, Nurdin dan Hamzah B. Uno. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, Erna Sri. 2019. "Penerapan Model Jigsaw Dalam Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Kapital Pada Teks Biografi". *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*. Vol. 2 No.5.
- Sagala, Syaiful. 2018. "*Konsep dan Makna Pembelajaran*". Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sajidan, "Forum Komunikasi Pengembangan Profesi Pendidikan". *Jurnal Pendidikan* ISSN: 1979-9098.
- Santrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Siburian. 2018 "Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital". *Jurnal pendidikan* 8 (1), 81-87.
- Sulastri, dkk. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui SPBM pada Mapel IPS". *Jurnal Kreatif* Vol 3 No. 1, ISSN 2354-614X.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syafitri, E.M., Lisdiantini, N. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Dan Self Esteem Siswa Pada Mata Pelajaran Pelayanan Kepada Pelanggan Melalui Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Fan –N-Pick dengan Carousel Feedback. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP)*, pp (14-18). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tejawati, Asiwati. 2017. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi melalui Penggunaan Kuis *Who Wants To Be Millionaire* pada Peserta Didik Kelas X. Semester 1 SMAN Gondangrejo Tahun 2014/2015". *Jurnal Konvergensi* Vol 5 No. 20 ISSN: 2301-9050, April.
- Tejawati, Asiwati. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dinamika Perkembangan Planet Bumi". *Jurnal Pendidikan Konvergensi* Vol V No. 20, 2017.
- Ulfaira, et al. "Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*", *Jurnal Kreatif*. Vol 3 No. 3.