

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Siti Fatimah*

UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia
sitifatimah_uin@radenfatah.ac.id

Jihan Fadhillah

UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia
Jihanfadhillah2712@gmail.com

Seftia Eka Asmara

UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia
tiatiasef@gmail.com

Ajeng Bunga Putra

UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia
Ajengbungap09@gmail.com

Salsyabina Puspita Ayu

UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia
Salsyabinapuspitaayu@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a deep Jigsaw learning model product in order to develop students' creative thinking skills in science learning Social in Madrasah Ibtidaiyah. This research was conducted using a research and development approach. A validation test was performed on five madrasas with qualifications that are considered good, medium, and poor. This research was developed by way of experimentation and comparing models of jigsaw learning (KE) with conventional learning (KK). Test results validation showed that students' ability to think creatively turned out different between the test results of the experimental group ($\alpha \leq .0001$) and the group control ($\alpha \leq .0001$). The results of this study concluded that: Jigsaw is a multifunctional structure of collaborative learning structures. Jigsaw can be used in several ways to achieve various goals but is mainly used for presentations and getting new material, this structure creates interdependence. Jigsaw-type cooperative learning is a learning method based on the multifunctional structure of study groups that can be used on all subjects and all levels to develop the expertise and skills of each group that they have previously learned at expert team meetings. In the jigsaw type cooperative learning model, there are home groups and expert groups. Home group, namely the parent group of students consisting of students with diverse abilities, gender, and family backgrounds. Expert groups, namely groups of students consisting of members of different home groups are assigned to study the topic and then explain it to members of the home group. The expert group is a combination of several experts from the original group.

Keywords: *Jigsaw, Learning, Madrasah Ibtidaiyah.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini menghasilkan produk model pembelajaran Sinektik dalam rangka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Ilmu Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Uji validasi dilakukan pada lima madrasah dengan kualifikasi yang dianggap baik, sedang dan kurang. Penelitian ini dikembangkan dengan cara eksperimen dan membandingkan antara model pembelajaran Sinektik (KE) dengan pembelajaran konvensional (KK). Hasil uji validasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk berpikir kreatif ternyata berbeda antara hasil test kelompok eksperimen ($\alpha \leq .0001$) dengan kelompok kontrol ($\alpha \leq .0001$). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: Jigsaw adalah suatu struktur multifungsi struktur kerjasama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk persentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multifungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli. Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Kelompok ahli merupakan gabungan dari beberapa ahli yang berasal dari kelompok asal.

Kata Kunci: Jigsaw, Pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu Aspek utama dalam pembentukan karakter dan jati diri manusia. Melalui proses pendidikan, maka kepribadian manusia akan dibentuk dan ditempa. Tujuannya adalah menciptakan sumber daya manusia yang benar benar memiliki karakter kuat dengan pengetahuan atau wawasan luas. Karakter yang dibentuk melalui proses pendidikan adalah yang mampu memahami hal berkaitan dengan sang pencipta, manusia maupun diri sendiri dan lingkungan yang tercermin dalam rohani, logika, kelakuan, serta tingkah laku berdasar pada nilai-nilai hukum, agama, tata krama, adat istiadat dan estetika. (Kemendikbud RI, 2021: 10).

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pada pasal 1 ayat 19 juga disebutkan pengertian kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk

mencapai tujuan pendidikan tertentu (Diana Widhi Rachmawati, 2021: 221). Dalam setiap jenjang pendidikan formal, kurikulum berperan sangat strategis karena keberadaannya menghubungkan sebuah idealisme cita-cita pendidikan (tujuan) dengan kenyataan atau praktik pendidikan yang mengarah pada sebuah pencapaian tujuan. Kurikulum juga berfungsi sebagai pedoman untuk pelaksanaan pendidikan, sehingga hasil pendidikan sangat diwarnai oleh keberadaan kurikulum tersebut. Posisi dan peran kurikulum yang sentral tersebut yang menyebabkan kurikulum selalu menjadi fokus utama dalam setiap perubahan sistem pendidikan (Fauzan, 2022: 11).

Proses Pendidikan manusia terjadi dalam banyak lingkungan tempat hidupnya, misalnya keluarga, sekolah maupun masyarakat sekitarnya. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari Lembaga Pendidikan akan digunakan dan diterapkan dalam hidupnya. Selain itu dalam pendidikan masyarakat, permasalahan semakin kompleks dan beragam. Ki Hajar Dewantara menambahkan prinsip jika manusia terjun dalam masyarakat yaitu “setiap orang adalah guru, dan setiap tempat adalah sekolah”.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia cenderung hanya fokus pada pendidikan formal/sekolah. Ruang lingkup pendidikan pun menjadi tertuju pada praktik mengajar dan hanya bersumber pada buku teks. Untuk mengubah paradigma tersebut, perlu dilakukan upaya berkelanjutan dan terintegrasi, khususnya dalam proses pembelajaran serta implementasi kurikulum di kelas. Bagaimanapun juga, dalam konteks pendidikan formal, semakin bermutu suatu proses pembelajaran dan implementasi kurikulum di kelas maka semakin meningkat kualitas hasil belajar siswa. Kualitas hasil belajar siswa tidak hanya tergambarkan pada kemampuan berpikir siswa yang konvergen, tetapi juga melingkupi kemampuan berpikir kreatif.

Dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah dinyatakan bahwa mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan memberikan sejumlah kemampuan kepada siswa, yaitu: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional maupun global (Depdiknas, 2003).

METODE PENELITIAN

Dalam mengkaji tulisan ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan mengkaji kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan seperti buku dan jurnal yang layak dijadikan referensi dalam pembuatan tulisan ini. Seperti yang dikemukakan oleh Miqzaqon T dan Purwoko bahwa penelitian kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang

ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah dan sebagainya (Milya Sari dan Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan karakter berbasis budaya memaknai budaya sebagai suatu hal yang harus dipelajari dan ditransformasikan ke generasi selanjutnya. Kebudayaan suatu bangsa adalah jati diri yang harus dipelajari secara utuh dan dinamis. Karena itu untuk mempertahankan perlu kecerdasan dalam memaknai suatu dampak kebudayaan.

Hubungan fungsional antara Pendidikan dan kebudayaan mengandung makna antara lain; Pertama bersifat reflektif, yaitu gambaran kebudayaan yang berlangsung saat ini, dan kedua bersifat progresif, yaitu Pendidikan bergerak melakukan pembaharuan, membawa kebudayaan kearah kemajuan peradaban. Kedua hal ini adalah makna dari Pendidikan karakter, yaitu dimana proses Pendidikan merupakan usaha individu sekaligus upaya inovatif dan dinamis dalam rangka menghadapi perubahan jaman kearah yang lebih baik lagi.

Menurut Syafruddin (2001) selama ini, memang model pembelajaran IPS yang diimplementasikan oleh guru masih terlalu konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran konvensional kurang mengakomodasi variasi dan perbedaan kemampuan serta kreativitas siswa sehingga sulit mendeteksi tercapainya tujuan-tujuan spesifik pembelajaran terutama bagi siswa yang berkemampuan rendah.

Model pembelajaran IPS saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan riil siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai kegiatan administratif dan belum mengembangkan potensi berpikir siswa secara optimal. Oleh karena itu, untuk mengatasi persoalan tersebut perlu dikaji model model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam implementasi kurikulum di kelas, misalnya model pembelajaran jigsaw.

Pada dasarnya, model pembelajaran jigsaw dapat diterapkan pada semua kurikulum di sekolah, baik secara perseorangan maupun kelompok. Oleh karena itu, model ini sangat memungkinkan diimplementasikan terhadap kurikulum pendidikan IPS di Madrasah Ibtidaiyah. Bagaimanapun juga mutu implementasi kurikulum merupakan faktor determinan dalam meningkatkan mutu hasil belajar siswa.

Karakter menurut Lickona terbagi atas beberapa bagian yang tercakup di dalamnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Lickona di bawah ini:

A character so conceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, and moral behavior. Good character consists of knowing the good, desiring the good, and doing the good, habits of the mind, habits of the heart, and habits of action. All three are necessary for leading a moral life, all three make up moral maturity. When we think about the kind of character we want for our children, it's clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what

is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within.

Pembelajaran kooperatif pertama kali diteliti pada tahun 1898, hampir 600 eksperimen dan lebih 100 penelitian yang relevan dengan pembelajaran kooperatif telah dilakukan Roger dan Jonson. Penekanan dalam pembelajaran kooperatif adalah aspek sosial, yaitu terciptanya aktivitas interaksi antar anggota kelompok, dan guru berupaya mengkondisikannya dengan selalu memotivasi siswa agar selalu tumbuh rasa kebersamaan dan saling membutuhkan antar siswa dapat meningkatkan sikap saling tolong menolong dalam perilaku sosial dan dirancang khusus untuk menolong peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu untuk memahami suatu materi, memeriksa dan memperbaiki pekerjaan teman serta kegiatan lainnya, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang tinggi. Ditekankan pemahaman pada siswa, bahwa tugas belum selesai apabila salah satu anggota kelompok belum menguasai dan memahami materi pembelajaran.

Selain hal tersebut, pembelajaran kooperatif memungkinkan timbulnya komunikasi dan interaksi yang lebih berkualitas antar siswa dalam kelompok maupun antara siswa dengan siswa antar kelompok. Pada pembelajaran kooperatif ini guru berfungsi sebagai motivator, fasilitator dan moderator. Pada pembelajaran kooperatif setiap siswa ditempatkan pada setiap peran yang sama untuk mencapai tujuan belajar, penguasaan materi pelajaran dan keberhasilan belajar, yang dipandang tidak semata-mata dapat ditentukan oleh guru, tetapi merupakan tanggung jawab bersama, sehingga mendorong tumbuh dan berkembangnya rasa bekerjasama dan saling membutuhkan diantara siswa. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas John Hopkins (Arends, 1997). Tipe mengajar jigsaw dikembangkan, sebagai metode kooperatif learning. Tipe ini bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, bahasa dan lain-lain. Tipe ini cocok untuk semua kelas.

Jigsaw adalah suatu struktur multifungsi struktur kerjasama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk persentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multifungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok. Menurut Isjoni (2009:77) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dengan demikian, siswa

saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Para anggota dari tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Menurut pendapat Hersh (1980) diantara berbagai teori yang berkembang ada enam macam pendekatan teori yang biasa digunakan, yaitu; a. Pendekatan pengembangan rasional b. Pendekatan pertimbangan c. Pendekatan klarifikasi nilai d. Pendekatan moral kognitif dan e. Pendekatan perilaku sosial Berbeda dengan pendekatan di atas, Elias (1980) mengklasifikasikan berbagai teori dalam tiga pendekatan, yaitu; a. Pendekatan kognitif b. Pendekatan afektif c. Pendekatan perilaku

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, Dasim. 2011. Pendidikan Karakter; Nilai Inti bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa. Bandung: Widaya Aksara Press.
- Darmanto J.T dan Sudharsono PH., Mencari Jensep Manusia Indonesia, 1986
- Edison A. Jamli dkk. Kewarganegaraan. 2005. Jakarta: Bumi Aksara
- Elmubarak, Z. 2008. Membumikan Pendidikan Nilai. Bandung: Alfabeta.
- Fraenkel, J.R. 1977. How to teach about values: an analytic approach. New Jersey: PrenticeHall, Inc.
- Hersh, R.H., Miller, J.P. & Fielding, G.D. 1980. Model of moral education: an appraisal. New York: Longman, Inc.
- Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013)
- Kohlberg, L. 1971. Stages of moral development as a basis of moral education. Dlm. Beck, C.M., Crittenden, B.S. & Sullivan, E.V. (pnyt.). Moral education: interdisciplinary approaches: 23-92. New York: Newman Press.
- Lickona, Thomas. 1991. Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility. New York: Bantam Books.
- Santosor Kurniawan Adi (2019) Pendidikan Era Baru; tersedia pada <https://www.alinea.id/kolom/pendidikan-untuk-menyambut-masyarakat-5-0-b1Xcl9ijL>. Di akses 3 April 2021.
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010)