



Keefektifan Model Pembelajaran JIGSAW Berbantu Flashcard dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SDN 1 Wanglu

Siti Alipah^{1(*)}, Lisa Virdinarti Putra²

^{1,2}FKP, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Jawa Tengah

Received : 1 Feb 2023
Revised : 4 Mei 2023
Accepted : 27 Mei 2023

Abstract

Learning models and strategies are important in education in Indonesia. The purpose of this study was to determine the effectiveness of applying the JIGSAW learning model assisted by flashcards with a realistic approach to improve problem solving skills at SDN 1 Wanglu. The research method used is a research approach using a quantitative approach. The type of research used is purposive sampling using non-probability sampling techniques. The results showed that the experimental class by applying the JIGSAW learning model assisted by flashcards with a realistic approach was better than the control class, it was proven that most of the students were no longer familiar with problem-solving questions in science learning, students' problem-solving abilities were maximized, this was expressed by learning Science which was originally rote and now has been overcome by applying the JIGSAW learning model assisted by flashcards with a realistic approach, so that students really pay attention to the learning process. the JIGSAW learning model has proven that aspects of problem-solving ability in science learning are included in the learning implementation plan (RPP), the textbooks used already show a balanced proportion of problem-solving stages categories. So it can be concluded that there is an effectiveness of the flashcard assisted JIGSAW learning model with a realistic approach to improve students' problem solving abilities.

Keywords: science; JIGSAW; problem; flashcard.

(*) Corresponding Author: alipahsiti96@gmail.com

How to Cite: Alipah, S. & Lisa, V. P. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran JIGSAW Berbantu Flashcard Dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SDN 1 Wanglu *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (1): 81-89.

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan yang ditempuhnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016, menyebutkan bahwa standar isi diselaraskan dengan substansi tujuan pendidikan nasional dalam ranah sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh melalui beberapa proses. Segala aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan akan membentuk sikap. Segala aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta akan menentukan pengetahuan yang dimiliki. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam tingkat Sekolah Dasar mata pelajaran sains atau Ilmu Pengetahuan Alam sangat penting, Ilmu Pengetahuan Alam atau sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip, melainkan IPA juga merupakan suatu proses dalam penemuan. Dalam pembelajaran IPA diharapkan siswa mempunyai pemahaman terhadap alam sekitar dan juga diri sendiri juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar masih terpadu yaitu belum terpisahkan seperti mata pelajaran kimia, biologi dan fisika. Pada anak usia Sekolah Dasar pembelajaran IPA lebih diarahkan pada



perkembangan kognitif anak. Dalam Pembelajaran sering kali dijumpai siswa yang tidak mau bertanya meski belum memahami materi yang disampaikan guru, sehingga siswa tidak mampu memecahkan masalah dalam pembelajaran IPA/Sains sehingga hasil belajarnya kurang. Dalam pelaksanaan penelitian ini di dasari oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal, faktor internal yaitu berasal dari peneliti yang ingin menguji keefektifan media flashcard terhadap siswa kelas V (Lima) SD N 1 Wanglu, sedangkan faktor Eksternal berasal dari siswa dan Guru.

Di SDN 1 Wanglu ada dua faktor penyebab siswa tidak dapat memecahkan masalah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu dari siswa adalah cenderung kurang dapat berimajinasi dan belum mampu berpikir abstrak, sedangkan faktor dari guru adalah kurang maksimalnya guru dalam menggunakan alat atau bahan yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar dan pemecahan masalah siswa. Hal ini saya buktikan dengan observasi ke sekolah yaitu dengan mengamati cara mengajar guru pada saat memberikan materi IPA di SDN 1 Wanglu dan dengan angket yang saya berikan kepada guru kelas V serta pemberian soal uji coba kepada siswa kelas V. Siswa masih bingung dalam proses pemecahan masalah karena guru hanya memberikan materi sehingga siswa bingung karena tidak mengerti ataupun tidak menghafal materi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, media yang digunakan oleh guru sangat terbatas yaitu berupa buku saja dan media pembelajaran yang kurang lengkap. Hal tersebut membuktikan bahwa guru hanya memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekolah dan tidak membuat media yang lebih konkret untuk digunakan oleh siswa. Sedangkan muatan pembelajaran tematik membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan belajar serta mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan membahas lebih lanjut mengenai kemampuan pemecahan masalah pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa sesudah dan sebelum menggunakan model pembelajaran JIGSAW berbantuan flashcard sebagai media pembelajaran, mengetahui pengaruh model pembelajaran JIGSAW berbantuan flashcard dengan pendekatan realistik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah SDN 1 Wanglu, dan mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model pembelajaran JIGSAW berbantuan flashcard dengan pendekatan realistik di SDN 1 Wanglu.

METODE

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan merupakan *purposive sampling* dengan menggunakan teknik *non-probability sampling*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian Quasi eksperimental. Pada desain penelitian *Quasi experimental partisipant* tidak dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen dan kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan kedua kelas sebelum perlakuan. Setelah itu diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* untuk mengetahui keadaan kedua kelompok setelah perlakuan. Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data melalui tes dan non tes (observasi, angket dan dokumentasi). Analisis data pada penelitian ini adalah uji statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang terdapat 3 uji yaitu one way anova, regresi linier sederhana, serta *paired sample t-test*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Wanglu pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023 yang berlokasi di Senden Wanglu, Kecamatan Trucuk, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 di SD Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten tahun ajaran 2021/2022. Sampel penelitian ini adalah 2 Sekolah Dasar kelas 5 yaitu SDN 1 Wanglu dan SDN 2 Wanglu. Pengambilan 2 sekolah ini diambil berdasarkan letak



sekolah yang berdekatan dan masih satu gugus. Peneliti ingin mengetahui bagaimana perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPA Tematik di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Model Pembelajaran JIGSAW Berbantu Flashcard dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SDN 1 Wanglu

Untuk mengetahui perbedaan dari penggunaan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcar dengan pendekatan realistik dapat diketahui hasilnya melalui uji independent sample t-test. Tabel 1 menyajikan hasil *independent sample t-test* dari penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Uji Independent Sample T-test

No	Kelas	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Mean</i>	Nilai terendah	Nilai tertinggi
1	Eksperimen	3.641	31	001	81.6471	63	95
2	Kontrol	3.630	30.210	001	67.8125	45	85

Dari Tabel 1 dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan Model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik yang diberikan pada kelas Eksperimen dengan Penggunaan Model pembelajaran JIGSAW yang diberikan kepada kelas Kontrol. Dengan ini dibuktikan bahwa hasil rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu sebesar $81,64 > 67,81$ Dengan hal ini terdapat perbedaan rata-rata antara hasil kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 13,83. Maka dapat dibuktikan bahwa dengan menggunakan model Pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik pada kelas eksperimen lebih efektif daripada kelas Kontrol.

Nilai signifikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik lebih optimal terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini juga dibuktikan dengan data hasil lembar angket siswa terhadap kegiatan pembelajaran bahwa rata-rata kepuasan siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik terdapat hasil yang membuktikan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu dengan hasil $97,92 > 90,31$ dengan kriteria taraf keberhasilan respon siswa sangat positif Berdasarkan hasil tes dan lembar angket siswa terhadap kegiatan pembelajaran bahwa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik lebih baik daripada kelas kontrol terbukti bahwa peserta didik sebagian besar sudah tidak awam lagi mengenai soal pemecahan masalah pada pembelajaran Tematik.

Pengaruh Model Pembelajaran JIGSAW Berbantu Flash Card dengan Pendekatan Realistik dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SDN 1 Wanglu

Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik dapat diketahui hasilnya melalui uji regresi linier sederhana. Hasil regresi linier sederhana ANOVA dari penelitian ini yang tertera pada Tabel 2. Dari Tabel 2 diperoleh bahwa nilai $F = 27,074$ dan $sig = 0,000$ dan dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ berarti menolak H_0 dan menerima H_a . Jadi persamaan adalah linier atau x mempunyai hubungan linier terhadap y atau x berpengaruh secara positif terhadap y (tanda positif diambil dari tanda koefisien regresi). Oleh karena itu analisis dapat dilanjutkan ke proses melihat besar pengaruh dengan melihat nilai koefisien determinasi *R square*. Hasil *model summary* dari regresi linier sederhana penelitian ini tertera pada Tabel 3.



Tabel 2. Hasil ANOVA dari Regresi Linier Sederhana

<i>Model</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Regression	1106.720	1	1106.720	27.074	.000b

a. Predictors: (Constant), Model JIGSAW

Tabel 3. Hasil Model Summary dari Regresi Linier Sederhana

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.802a	.643	.620	6.39355

a. Predictors: (Constant), Model JIGSAW

Dari Tabel 3 diperoleh bahwa nilai *R Square* = 0,643 = 64,3 %. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik yang diajar dengan kemampuan pemecahan masalah (KPM) dapat diatasi atau dijelaskan sebesar 64,3 %. Dengan perkataan lain model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah sebesar 64,3 % dan masih ada 35,7 % yang dapat diatasi oleh variabel lain selain kemampuan pemecahan masalah. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dengan Model Pembelajaran JIGSAW Berbantu Flashcard dengan Pendekatan Realistik di SDN 1 Wanglu

Untuk mengetahui peningkatan dari penggunaan Model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik dapat diketahui hasilnya melalui *paired sample t-test*. Hasil uji tertera pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Paired Sample T-Test

No	Kelas	Mean	Nilai Sig. Hitung
1	Kelas <i>Pretest</i> Eksperimen	41,05	0,000
2	Kelas <i>Posttest</i> Eksperimen	81,64	0,000

Dari Tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam penggunaan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik. Dari data tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan sebesar 41,05 dan 81,64. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* sebesar 40,59 dan dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang nyata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik dapat memberikan keefektifan pada kemampuan pemecahan masalah siswa di SDN 1 WANGLU. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian mengenai observasi yang dilakukan oleh peneliti yang menyatakan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu sebesar $81,64 > 67,81$. Dengan hal ini terdapat peningkatan rata-rata dari kelas kontrol ke kelas eksperimen sebesar 13,83. Berdasarkan hasil tes dan lembar observasi bahwa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik lebih baik daripada kelas kontrol terbukti bahwa aspek kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA sudah termuat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul yang digunakan sudah menunjukkan tahapan pemecahan masalah pada siswa dalam mengerjakan soal pemecahan masalah. Model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik yang diterapkan pada pembelajaran IPA juga sudah memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.



Pembahasan

Peserta didik juga sudah membuktikan bahwa soal pemecahan masalah merupakan soal yang dapat diatasi karena sudah mengetahui akan tahapan-tahapan indikator dari pemecahan masalah, yang mana peserta didik sudah tidak memiliki persepsi bahwa soal pemecahan masalah merupakan soal yang sulit dan membutuhkan analisis dan penalaran, namun dengan adanya Model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik yang mana sebelum siswa menjawab soal pemecahan masalah tersebut siswa diberikan pemahaman dengan melaksanakan percobaan dan pemahaman bersama mengenai peristiwa IPA yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan bersama-sama di lingkungan sekolah terlebih dahulu, sehingga penerapan soal sulit yang membutuhkan analisis dan penalaran tersebut dapat terjawab dengan benar sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan Model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan Pendekatan realistik di lingkungan sekolah maupun dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil tes dan lembar angket siswa terhadap kegiatan pembelajaran terbukti bahwa peserta didik sebagian besar sudah tidak awam lagi mengenai soal pemecahan masalah pada pembelajaran IPA Tematik di sekolah. Peserta didik juga sudah membuktikan bahwa soal pemecahan masalah merupakan soal yang dapat diatasi karena sudah mengetahui akan tahapan-tahapan indikator kemampuan pemecahan masalah yang di antaranya terdapat merumuskan masalah, merumuskan hipotesis dan menentukan penyelesaian dari suatu permasalahan, sehingga dalam mengatasi solusi atas permasalahan yang disajikan dapat terjawab secara sistematis dan sesuai. Peserta didik sudah tidak memiliki persepsi bahwa soal pemecahan masalah merupakan soal yang sulit dan membutuhkan analisis dan penalaran, namun dengan adanya model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik yang mana sebelum siswa menjawab soal pemecahan masalah tersebut siswa diberikan pemahaman dengan media pembelajaran Flashcard dan melaksanakan percobaan bersama mengenai peristiwa IPA yang ada dalam kehidupan sehari-hari dengan bersama-sama di lingkungan sekolah terlebih dahulu, sehingga penerapan soal sulit yang membutuhkan analisis dan penalaran tersebut dapat terjawab dengan benar sesuai dengan hasil percobaan yang sudah dilaksanakan bersama-sama sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik di lingkungan sekolah maupun dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil tes dan lembar observasi kemampuan pemecahan masalah bahwa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik lebih baik daripada kelas kontrol terbukti bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi lebih maksimal hal ini dinyatakan dengan pembelajaran IPA Tematik yang awalnya bersifat hafalan dan sekarang sudah diatasi dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik yang mana peserta didik melaksanakan percobaan dalam memahami peristiwa sains dalam kehidupan sehari-hari dan pemahaman materi dengan menggunakan media belajar Flashcard, sehingga peserta didik benar-benar memperhatikan proses dan materi pembelajaran. Penekanan pembelajaran IPA yang diajarkan guru dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik tidak hanya berfokus pada pengetahuan kognitif saja, namun pengetahuan sikap (afektif) dan pengetahuan keterampilan (psikomotorik) juga didapatkan peserta didik selama proses pembelajaran. Soal-soal yang diberikan guru kepada siswa sudah mengarah pada kegiatan tahapan pemecahan masalah pada materi IPA SD, contohnya adalah siswa yang disuruh mengejakan hasil percobaan dan pada setiap soal tersebut sudah mengarah pada kegiatan tahapan pemecahan masalah.

Penggunaan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik ini mampu membuat tingkat kemampuan pemecahan masalah lebih optimal. Kemampuan pemecahan masalah yang optimal ini bisa dilihat dari hasil



belajar peserta didik setelah diajarkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis IPA Tematik memiliki peranan penting dalam memberikan pengalaman kepada peserta didik yang dapat diperkuat dari dimensi sains sebagai dasar pengetahuan, proses dan produk, penerapan atau aplikasi serta sarana pengembangan sikap dan nilai-nilai ilmiah. Dan pengimplementasian kurikulum 2013 untuk pembelajaran melalui pendekatan realistik juga memiliki peranan penting dalam mengembangkan sikap ilmiah dan pembelajaran yang bermakna untuk memupuk benih-benih literasi sains siswa di sekolah dasar (Nopiyanti, 2017).

Dalam pengerjaan soal kemampuan pemecahan masalah dengan penerapan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik siswa dapat menjawab sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan tahapan-tahapan kemampuan pemecahan masalah. Dengan pemberian soal kemampuan pemecahan masalah yang berbasis IPA tematik dengan pendekatan realistik pada kelas eksperimen, secara tidak langsung siswa sudah mampu memahami kondisi soal atau masalah yang ada pada soal, mampu menemukan inti permasalahan dari soal pemecahan masalah, menentukan permasalahan utama sehingga mampu menemukan informasi apa yang terdapat dalam soal, mampu menggunakan pengetahuan untuk mengkaji, merinci dan menganalisis masalah, mampu menentukan penyebab dari suatu masalah yang ada pada setiap soal, mampu menemukan konsep-konsep atau teori-teori yang saling menunjang dalam soal pemecahan masalah, dapat mengerjakan dengan segala macam bukti penalaran, analisis dan konsep yang sesuai, mampu untuk menganalisis soal yang sesuai hingga menjurus ke tahap rencana pemecahan masalah, mampu menyelesaikan soal sesuai dengan langkah-langkah tiga indikator pemecahan masalah dan siswa mampu menentukan solusi dari setiap soal pemecahan masalah. Sehingga dapat dibuktikan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik pada kelas eksperimen lebih optimal.

Peningkatan pada kelas eksperimen ini dibuktikan karena pemahaman pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik pada materi pembelajaran IPA kelas V (lima) , sehingga banyak siswa yang mampu mengerjakan soal sesuai dengan tahapan-tahapan kemampuan pemecahan masalah. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik dapat membuat hasil kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi lebih optimal. Hal ini dikarenakan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik dapat membuat peserta didik dalam memahami peristiwa-peristiwa dalam pembelajaran IPA yang ada dalam kehidupan sehari-hari, mengaplikasikan pengetahuan untuk memecahkan permasalahan. Berdasarkan penelitian pada kelas eksperimen yang dilakukan oleh peneliti membuktikan bahwa pada kelas tersebut mempunyai keaktifan yang tinggi dalam mencoba untuk melakukan sebuah eksperimen yang belum mereka ketahui, aktif untuk bertanya ketika masih belum paham dan mampu untuk mempresentasikan hasil percobaan mengenai peristiwa-peristiwa sains sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Dari hal itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPA Tematik kelas V (lima) Sekolah Dasar. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran JIGSAW terdapat peningkatan pada kemampuan tiap aspek, yang mana siswa dibagi ke dalam 3 kelompok kecil dan tiap anggota kelompok memiliki peran masing-masing dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dari hal tersebut dapat membuat perkembangan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat terlihat yang dibuktikan dengan kebiasaan setiap peserta didik dalam memahami keterampilan proses sains yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Ajie et al., 2013).

Penerapan metode ini di antaranya mengorganisasikan catatan-catatan atau



informasi penting dari peristiwa alam yang dapat membantu peserta didik untuk memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep dalam peristiwa alam melalui pembagian peran dalam setiap anggota kelompoknya. Dalam menerapkan model pembelajaran Jigsaw berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik ini peserta didik dapat dibagi dengan beberapa kelompok yang setiap masing-masing kelompok memiliki tugas yang berbeda-beda. Dari pembagian beberapa kelompok tersebut diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dengan berdiskusi bersama dengan teman satu kelompoknya untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran JIGSAW dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPA dan dapat mengembangkan karakter (afektif) peserta didik saat mereka mendapatkan tugas bekerjasama dengan teman sekelompoknya.

PENUTUP

Kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai keefektifan model pembelajaran JIGSAW berbantu Flashcard dengan pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya yaitu kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan rata-rata nilai sebesar $81,64 > 67,81$. Dengan hal ini terdapat perbedaan rata-rata dari kelas kontrol ke kelas eksperimen sebesar $13,83$. Dan dibuktikan juga dengan nilai signifikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen sebesar $0,014 < 0,05$. Hal ini juga dibuktikan dengan data hasil lembar angket siswa terhadap kegiatan pembelajaran bahwa rata-rata kepuasan siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu dengan hasil $97,23 > 90,31$ dengan kriteria taraf keberhasilan respon siswa sangat positif. Berdasarkan hasil tes dan lembar angket siswa terhadap kegiatan pembelajaran bahwa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik lebih baik daripada kelas kontrol terbukti bahwa peserta didik sebagian besar sudah tidak awam lagi mengenai soal pemecahan masalah pada pembelajaran IPA. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan nilai signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol = $0,000$ dan dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ yang dapat dikatakan bahwa model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan Realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai observasi kemampuan pemecahan masalah yang menyatakan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu sebesar $81,64 > 67,81$. Dengan hal ini terdapat pengaruh rata-rata antara hasil kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar $13,83$. Berdasarkan hasil tes dan lembar observasi kemampuan pemecahan masalah bahwa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik lebih baik daripada kelas kontrol terbukti bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi lebih maksimal hal ini dinyatakan dengan pembelajaran IPA yang awalnya bersifat hafalan dan sekarang sudah diatasi dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik, sehingga peserta didik benar-benar memperhatikan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen menunjukkan sebesar $41,05$ dan $81,64$. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata antara hasil pre test dengan hasil post test sebesar $40,59$ dan dapat diketahui juga dari nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pre test dengan hasil post test. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian mengenai observasi yang dilakukan oleh peneliti yang menyatakan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi



daripada kelas kontrol yaitu sebesar 81,64 > 67,81. Dengan hal ini terdapat peningkatan rata-rata dari kelas kontrol ke kelas eksperimen sebesar 13,83. Berdasarkan hasil tes dan lembar observasi kemampuan pemecahan masalah bahwa kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik lebih baik daripada kelas control yang hanya menggunakan model pembelajaran JIGSAW terbukti bahwa aspek kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA sudah termuat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku ajar yang digunakan sudah menunjukkan keseimbangan proporsi kategori tahapan pemecahan masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran di antaranya guru bisa menerapkan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan memberikan pengalaman bagi guru untuk dapat mencoba model baru sehingga bisa diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik bagi peserta didik disarankan agar selalu aktif dalam pembelajaran dan melatih kerjasama kelompok untuk mencoba melakukan beberapa percobaan-percobaan serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Peneliti lain jika ingin mencoba melakukan pengembangan dari penelitian ini mengenai model pembelajaran JIGSAW berbantu flashcard dengan pendekatan realistik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa hendaknya dipersiapkan dengan lebih matang agar bisa terlaksana sesuai dengan tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimmasana, & Rusmawan. (2016). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Penelitian*, 20(2).
- Aisyah, S. (2021). Model Jigsaw Berbantu Kartu Soal Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI. *JANACITTA*, 4(1). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i1.916>
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. 6(2), 64–68.
- Ardiyanti, A., Usman, M., & Bandu, I. (2018). Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis). *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(1), 1760186.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipata.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.
- Dewanti, A. (2020). Pengembangan Media Flashcard Berbantuan Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Gribig Gebong Kudus. Universitas Negeri Semarang.
- Dewi, E. T. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran JIGSAW Berbantuan Media POP-UP BOOK terhadap Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Gugus Abdurrahman Saleh Boja Kabupaten Kendal. Universitas Negeri Semarang.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Media Flashcard di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Ismaniyah, S., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN Marengan Laok 1 Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).



- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *DEIKSIS*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>
- Muthoharoh, N. B., & Mulyani, N. (2018). Peran RPTRA dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris pada Anak-anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 179–186.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan penerapannya dalam KBK*. UM Press.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses pendidikan*. Prenada media.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Kencana.
- Saputra, J. I. (2011). *Studi Komparasi Antara Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Metode Ceramah Bervariasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materin Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi Tahun Ajaran 2010/ 2011*. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, A. (2020). *Pengembangan media Flashcard menggunakan teknik akrostik untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas IV SDN 1 Tunggak*. Universitas Negeri Semarang.
- Setyaningsih. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dengan Flashcard Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas XI SMA Negeri 2 Loa Janan. *Journal of Biology Education*, 6(3), 293–300.
- Setyawan, P., & Muslimin, I. (2019). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pictorial Riddle pada Materi Plantae untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep SMA/MA Kelas X. *Jurnal Unesa*, 8(2), 260–269.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, A. (2010). *Profesionalisme Guru*. akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/11/07/tentang-profesionalisme-guru/
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sukestiyarno, Y. L. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Unnes Press.
- Sukestiyarno, Y. L., Sari, A. Q., & Agoestanto, A. (2017). *Batasan Prasyarat Uji Normalitas dan Uji Homogenitas pada Model Regresi Linear*.
- Suryani, E., & Hawa, A. M. (2019). Penerapan Pembelajaran Konflik Kognitif dalam Menurunkan Miskonsepsi Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus di SD N Wujil 01 Tahun Ajaran 2018/2019). *JANACITTA*, 1(2). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v1i2.130>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Wahana Prima.
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Mandiri.
- Zulkardi, & Hendri, D. (2007). Pengembangan Materi Kesebangunan Dengan Pendekatan PMRI di SMP Negeri 5 Talang Ubi. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 1.