

**PENGEMBANGAN MODEL KOLABORASI JIGSAW ROLE PLAYING
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA SISWA
KELAS V SD PADA PELAJARAN IPS**

Ika Ari Pratiwi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Muria Kudus
e-mail : ikaaripratiwi@gmail.com

Info Artikel

Sejarah artikel
Diterima Oktober 2015
Disetujui Nopember 2015
Dipublikasikan Nopember
2015

Kata Kunci:

Role Play, Jigsaw,
Kemampuan
Kerjasama, Pelajaran
IPS

Keywords:

*Collaborative Model,
Role Play Jigsaw,
cooperation skill,
social science subject*

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan model kolaborasi *jigsaw, role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa yang valid, efektif dan praktis. Metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Tahap uji coba pengembangan terdiri atas uji coba ahli, uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Keefektifan model kolaborasi *jigsaw role playing* diperoleh rata-rata 51,83 dalam kategori baik diterapkan dalam pelajaran IPS, peningkatan kemampuan bekerjasama siswa hasil N-gain = 0,56 dengan kategori sedang, peningkatan hasil belajar IPS N-gain = 0,50 dengan kategori sedang dan hasil ketuntasan klasikal pembelajaran IPS 97,14%. Hasil respon guru dan siswa terhadap model yang digunakan adalah berkriteria baik. Model final penelitian ini menghasilkan model kolaborasi *jigsaw role playing* yang dikemas dalam suatu buku pedoman.

Abstract

The research aims to develop a collaborative model of jigsaw role playing to enhance the students ability to cooperate valid, effective and practical. The research method is a research and development (R&D). The test phase consisted of test development experts, limited-scale trials and large scale trials. The effectiveness of the collaboration models jigsaw role playing gained an average of 51,83 in both categories applied in social studies, an increased ability to cooperate student outcomes N-gain = 0.56 with moderate category, improved learning outcomes IPS N-gain = 0.50 by category being and learning outcomes classical completeness IPS 97,14%. This research resulted in the final model of collaboration models jigsaw role playing is packaged in a guidebook. Research on the experimental class there are significant differences with the control class. Collaboration model jigsaw role playing to enhance the ability of elementary students cooperate well in social studies.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk tujuan yang sama dengan saling membantu untuk belajar (Acikgoz dalam Sengul dan Katranci, 2012:1). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan keterampilan khusus agar bekerjasama dalam kelompok dapat berjalan lancar yaitu sebagai pendengar aktif, mampu memberi penjelasan yang baik dan berdiskusi dengan teman kelompok (Widowati, 2008: 11).

Upaya guru untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa pada

pelajaran IPS SD adalah sudah digunakannya model pembelajaran tutor sebaya atau diskusi kelompok. Namun pada kenyataannya peran aktif siswa belum maksimal. Pembelajaran tutor sebaya hanya dilakukan oleh siswa yang tergolong pandai untuk membantu temannya yang tergolong lemah belajar, maka belum ada timbal balik saling memberi ilmu pada kegiatan belajar seperti ini. Secara emosional masih ada juga siswa yang tidak mau membantu temannya serta ada beberapa siswa yang malu karena dipandang lemah jika mereka meminta bantuan teman. Sehingga siswa kurang semangat dan kurang tertarik dengan model pembelajaran ini, selain itu kemampuan komunikasi dan kerjasama antar siswa kurang karena pada proses pembelajaran di kelas mereka kurang berpartisipasi untuk mengungkapkan gagasannya. Hasil pembelajaran yang telah berlangsung perlu dilakukan suatu pengembangan model pembelajaran yaitu diupayakannya model kolaborasi jigsaw role playing untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Model kolaborasi jigsaw role playing adalah pengembangan model perpaduan antara pembelajaran jigsaw dengan role playing. Pembelajaran jigsaw adalah pembelajaran tim ahli atau tutor sebaya sedangkan *role playing* adalah bermain peran. *Jigsaw* dapat berhasil mengurangi keengganan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas dan membantu menciptakan suasana aktif

yang berpusat pada peserta didik (Mengduo dan Xiaoling, 2010: 114). Role playing menekankan sifat sosial pembelajaran, dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara sosial maupun intelektual. Role playing sebagai strategi pengajaran menawarkan beberapa keuntungan untuk guru dan siswa (Jarvis, at al., 2002:1-2).

Penerapan Model Kolaborasi *Jigsaw Role Playing* pada materi menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, bukan hanya sekedar kerja kelompok namun merupakan kelompok tim ahli yang menyampaikan materi kepada kelompok lain, dan kembali ke kelompok asal untuk disampaikan kepada teman dalam kelompoknya (Trianto,2007:57). Model kolaborasi *jigsaw role playing* menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif dalam kelompok, semua siswa dapat mengeksplor diri sebagai ahli, mengungkapkan gagasan kepada teman serta dapat menerima penjelasan dari teman yang lain, serta bermain peran sebagai tokoh bangsa bersama kelompoknya. Model kolaborasi *jigsaw role playing* didesain untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V Sekolah Dasar. Sejalan dengan penelitian Kam-wing (2004: 92) berjudul *Using 'Jigsaw II' in Teacher Education Programmes*, didapatkan hasil *Jigsaw II* sebagai metode pembelajaran kooperatif dapat secara efektif digunakan, tidak hanya meningkatkan motivasi dan kinerja siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka untuk kerja kelompok. Sandra (1999: 1) mendefinisikan kolaborasi sebagai

sebuah proses di mana dua atau lebih orang merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek bersama-sama. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap menjelaskan dan memperagakan peranan tokoh bangsa. Pada akhirnya kemampuan kerjasama siswa dapat terbentuk pada siswa kelas V SD dengan adanya pembelajaran model kolaborasi *jigsaw role playing*.

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi karakteristik kolaborasi *jigsaw role playing*; (2) mengembangkan desain model kolaborasi *jigsaw role playing* pada pelajaran IPS; (3) mengkaji kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V SD pada pelajaran IPS; (4) mengkaji model final kolaborasi *jigsaw role playing*.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian model pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan kolaborasi *jigsaw role playing*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono (2010:407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan model *Jigsaw Role*

Playing pada pelajaran IPS kelas V memodifikasi 10 langkah Sugiyono menjadi 6 langkah, dengan pertimbangan penyesuaian tingkat kedalaman dan penyesuaian kebutuhan penelitian. Semua tahapan dalam 6 langkah penelitian. Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) ujicoba produk.

Desain uji coba dilakukan oleh (1) uji ahli yang dilakukan oleh validator

atau dosen ahli 3 orang dan guru sejawat 1 orang, (2) uji skala terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk berjumlah 15 siswa, (3) uji lapangan atau uji skala luas pada kelas V di SD Ledok 02 Salatiga. Desain uji coba skala luas menggunakan kelas eksperimen dan kontrol *pretest-postest*. Jenis data dan analisa untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan karakteristik, keefektifan dan keberterimaan model kolaborasi *jigsaw role playing*, dituangkan pada tabel 1.

Tabel 1 Jenis Data, teknik, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data

No	Jenis Data	Teknik	Instrumen	Analisis Data
1. Karakteristik (berdasarkan analisis kebutuhan)	Observasi proses pembelajaran	Observasi	lembar observasi	Deskriptif
	respons guru	wawancara	lembar angket	deskriptif
	respons siswa	Angket	lembar angket	deskriptif persentase
2. Keefektifan	Uji ahli (Validitas)	angket	lembar angket	deskriptif persentase
	Hasil pembelajaran IPS	Tes tertulis	lembar soal	skor penilaian, t-test
	Hasil kemampuan bekerjasama	angket	lembar angket	deskriptif persentase
	Hasil penerapan model kolaborasi <i>jigsaw role playing</i>	Observasi	lembar observasi	deskriptif persentase
3. Keberterimaan	respons guru	Angket	lembar angket	Deskriptif persentase
	respons siswa	Angket	lembar angket	deskriptif persentase

Target keberhasilan penelitian ini diukur dari: (1) karakteristik kolaborasi *jigsaw role playing* yang dikembangkan berdasarkan prinsip dari hasil analisis kebutuhan dan validitas. (2) keefektifan model kolaborasi *jigsaw role playing*

untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pada pelajaran IPS. (3) keberterimaan model kolaborasi *jigsaw role playing* dengan hasil respon guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan pada pelajaran IPS materi peranan tokoh bangsa di kelas V guna mengetahui karakteristik model yang akan dikembangkan. Data hasil kebutuhan siswa, wawancara guru dan observasi terhadap pembelajaran IPS di kelas V dianalisis. Tahapan analisis kebutuhan menjadi karakteristik kolaborasi *jigsaw role playing* melalui data kebutuhan materi, kebutuhan model, dan kebutuhan karakteristik bekerjasama dikembangkan menjadi model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pelajaran IPS.

Hasil pengembangan berupa model kolaborasi *jigsaw role playing* yang dikemas dalam suatu buku pedoman dilengkapi dengan perangkat pembelajaran. Model kolaborasi *jigsaw role playing* adalah perpaduan antara model *jigsaw* dan model *role playing*, sehingga pengertian model kolaborasi *jigsaw role playing* yakni model pembelajaran kelompok oleh beberapa siswa untuk menguasai dan mengajarkan materi kepada anggota tim lain dengan cara tutor sebaya atau tim ahli kemudian melakukan kegiatan bermain peran, memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap dan nilai dari suatu materi ajar. Model ini dilakukan untuk melatih kemampuan bekerjasama siswa dalam menjelaskan dan memperagakan materi ajar kepada siswa lain. Siswa harus menghargai pentingnya bekerja bersama sebagai sebuah tim dan memprioritaskan tujuan tim di atas tujuan individu. Sehingga siswa mampu berfikir kritis dan

memiliki ketrampilan bekerjasama untuk belajar dan berinteraksi.

Pengembangan model kolaborasi *jigsaw role playing* ini akan diterapkan pada pelajaran IPS Kelas V SD pada materi *Peranan Tokoh Perjuangan Dalam Usaha Mempersiapkan Kemerdekaan dan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*. Penelitian dan pengembangan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V. Pemilihan materi ajar ini diambil berdasarkan Standar Kompetensi (SK) 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, yang kemudian diturunkan menjadi 2 Kompetensi Dasar (KD). Pada materi ajar tersebut memuat tugas peranan para tokoh bangsa dan disajikan proses kerjasama para tokoh bangsa dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan maupun dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Untuk itu peneliti mengembangkan materi ajar tersebut dengan menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* sebagai upaya meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa.

Panduan pengembangan model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa berisikan pengembangan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model kolaborasi *jigsaw role playing* yang memuat kemampuan kerjasama siswa; materi ajar memuat kemampuan bekerjasama; lembar kerja siswa; kisi-kisi soal evaluasi, lembar evaluasi, kunci jawaban dan pedoman

penilaian; lembar penilaian dan pengamatan.

Peta pengembangan model kolaborasi *jigsaw role playing* disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas V SD. Materi pembelajaran dijabarkan pada Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) mengacu pada Standar Proses Permendiknas nomor 41 tahun 2007. Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan Indikator yang tertulis di RPP diturunkan dari silabus. Rangkuman pengembangan RPP ditunjukkan Tabel 2.

Tabel 2 Rangkuman Pengembangan RPP Pada Model Kolaborasi *Jigsaw Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa kelas V Pada Pelajaran IPS

No	Komponen RPP	RPP Model Kolaborasi <i>Jigsaw Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama
1	Spesifikasi Subjek Pembelajaran	Memuat satuan pendidikan, kelas/semester, waktu pelaksanaan
3	Tujuan Pembelajaran	Menggunakan perumusan kalimat sesuai kompetensi dasar, menggambarkan proses belajar melalui model kolaborasi <i>jigsaw role playing</i> untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama.
4	Materi Pembelajaran	Peranan tokoh dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan dan peristiwa proklamasi kemerdekaan
5	Metode Pembelajaran	Memuat model pembelajaran kolaborasi <i>jigsaw role playing</i>
6	Langkah-Langkah Pembelajaran	Sesuai sintak model kolaborasi <i>jigsaw role playing</i> , yaitu persiapan dan penjelasan kegiatan, persiapan kegiatan (kelompok asal), diskusi kelompok dan latihan bermain peran, rumah pelaporan kelompok dan kegiatan bermain peran (kembali ke kelompok asal), berdiskusi setelah bermain peran dan pengujian.
7	Evaluasi program dan hasil belajar	Mencakup penilaian akhir pembelajaran, penilaian melalui pengamatan, dan refleksi.
8	Sumber Belajar	Menggunakan materi ajar yang telah dikembangkan.
9	Kelengkapan Instrumen	meliputi penanggung jawab (Guru subjek pembelajaran dan Kepala Sekolah), kisi-kisi soal dan soal evaluasi, kunci jawaban, pedoman penilaian

(sumber: tesis Pratiwi, I., Ari (2014))

Model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pada pelajaran IPS, sebelum diterapkan kepada siswa

maka di validasi oleh 3 dosen ahli (validator) dan seorang guru sejawat. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur validasi ahli dengan angket yang berisi

aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan model. Hasil validasi oleh 1, 2 dan 3 komponen kelayakan isi diperoleh rata-rata skor 3,6, kelayakan penyajian diperoleh rata-rata skor 3,8 dan kelayakan model diperoleh rata-rata skor 3,6 dalam kategori baik sehingga hasilnya valid dan dapat digunakan untuk uji coba. Hasil validasi guru kelayakan isi diperoleh rata-rata skor 3,87, kelayakan penyajian diperoleh rata-rata skor 3,85 dan kelayakan model diperoleh rata-rata skor 4 dalam kategori baik sehingga dapat digunakan untuk uji coba skala terbatas dan skala luas.

Hasil observasi pada uji coba skala terbatas yang dilakukan dengan lembar observasi pada pelaksanaan pembelajaran hasil tertulis diperoleh rata-rata skor 86,7 dengan ketuntasan klasikal 100%. Keberterimaan model kolaborasi *jigsaw role playing* bagi siswa kelas V pada pelajaran IPS dalam uji coba skala terbatas melalui observasi diperoleh rata-rata skor 54,1. Berdasarkan kriteria penilaian maka kemampuan siswa dalam pelajaran IPS dengan menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* masuk dalam kategori baik.

Peningkatan kemampuan bekerjasama siswa pada model kolaborasi *jigsaw role playing* pada pelajaran IPS di kelas uji terbatas menggunakan angket. Lembar angket bertujuan untuk menganalisis respon siswa terhadap sikap kerjasamanya ketika pembelajaran model kolaborasi *jigsaw role playing* berlangsung diperoleh rata-rata skor 72,13. Berdasarkan kriteria penilaian maka kemampuan bekerjasama siswa dalam pelajaran IPS dengan menggunakan model kolaborasi *jigsaw*

role playing masuk dalam kategori sangat baik.

Hasil uji coba skala terbatas model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama berserta perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, materi ajar, lembar kerja siswa, soal evaluasi dan pedoman penilaian kemudian diuji cobakan pada skala luas.

Keefektifan pembelajaran model kolaborasi *jigsaw role playing* pada pelajaran IPS dan peningkatan kemampuan bekerjasama diukur berdasarkan peningkatan hasil *gain ternormalisasi* serta ketuntasan belajar klasikal pada siswa kelas V. Peningkatan kemampuan bekerjasama dapat diketahui dari hasil penghitungan *gain ternormalisasi* dengan nilai $g = 0,56$ lebih dari 0,30 dan kurang dari samadengan 0,70 atau $0,30 < g = 0,56 \leq 0,70$ maka rata-rata peningkatan (*N-Gain*) pada kemampuan bekerjasama adalah kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan bekerjasama siswa kelas V baik diterapkan pada model kolaborasi *jigsaw role playing*.

Peningkatan kemampuan bekerjasama dianalisis pada masing-masing aspek yaitu a) kebersamaan menyelesaikan tugas didapatkan hasil *N-Gain* 0,5 kriteria sedang; b) mendiskusikan materi ajar didapatkan hasil *N-Gain* 0,6 kriteria sedang; c) bertukar pikiran didapatkan hasil *N-Gain* 0,5 kriteria sedang dan d) kekompakan bermain peran didapatkan hasil *N-Gain* 0,5 kriteria sedang. Berdasarkan penghitungan nilai *gain ternormalisasi* di dapatkan hasil bahwa masing-masing

indikator terdapat peningkatan kemampuan bekerjasama yang baik menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* pada pelajaran IPS SD, namun yang paling tinggi peningkatannya adalah pada aspek mendiskusikan materi ajar hal ini disebabkan proses diskusi tidak hanya dilakukan oleh sebuah kelompok namun juga berdiskusi dengan kelompok ahli tanpa pilih-pilih teman.

Peningkatan hasil belajar IPS dengan model kolaborasi *jigsaw role playing* diperoleh dengan menghitung menggunakan rumus *N-gain* berdasarkan perolehan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Uji *N-gain* kelas eksperimen diperoleh nilai *gain* lebih dari sama dengan 0,30 dan kurang dari sama dengan 0,70 atau $0,30 < g = 0,50 \leq 0,70$ dengan kategori sedang. Uji *N-gain* kelas kontrol diperoleh nilai *gain ternormalisasi* pada kelompok kontrol sebesar 0,21 kurang dari sama dengan 0,30 atau $g = 0,21 \leq 0,30$ dengan kategori rendah. Hasil *gain ternormalisasi* kelompok eksperimen lebih besar dari hasil *gain ternormalisasi* kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model diskusi sebangku dan ceramah.

Ketuntasan klasikal siswa pada hasil *pretes* kelas kontrol diperoleh hasil 70,58% dan kelas eksperimenl diperoleh hasil 71,42% keduanya masih di bawah 75% hal ini menunjukkan hasil belajar secara klasikal belum tuntas. ketuntasan klasikal siswa pada hasil *postes* kelas kontrol diperoleh hasil 77,14% dan kelas

eksperimen diperoleh hasil 97,14%. Hasil uji ketuntasan klasikal kelas kontrol lebih rendah dibanding dengan ketuntasan klasikan siswa pada kelas eksperimen. Hasil presentase ketuntasan klasikal kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan selisih 20%.

Selama proses pembelajaran model kolaborasi *jigsaw role playing* kegiatan bekerjasama sudah tampak di dalam pembelajaran IPS. Mulai awal pelajaran siswa diminta untuk membentuk kelompok, pada pertemuan pertama Kompetensi Dasar (KD) peranan tokoh bangsa dalam mempersiapkan kemerdekaanpembentukan kelompok masih dibimbing oleh guru namun pada pertemuan ketiga Kompetensi Dasar (KD) peranan tokoh pada peristiwa proklamasi kemerdekaan siswa melakukan kerjasama berdasarkan kelompok belajar sesuai pilihannya. Siswa dengan senang dapat melakukan kerjasama tutor sebaya karena merupakan hal baru yang pernah mereka lakukan dalam kegiatan pembelajaran. Mereka saling berbagi materi kepada teman berdasarkan materi handout yang sudah dikembangkan. Mereka mampu mendengar dan memperhatikan penjelasan teman saat berbicara. Suasana keakraban dan kekompakan terjalin dalam proses kerjasama kelompok. Mereka sangat berantusias mengikuti pelajaran IPS dengan memainkan drama berperan sebagai tokoh bangsa, dengan kompak dan tertib pembelajaran model kolaborasi *jigsaw role playing*. Dalam hal ini peningkatan kemampuan bekerjasama siswa adalah: 1) kebersamaan siswa menyelesaikan tugas, 2) mendiskusikan materi ajar dengan tepat, 3) saling tukar

pendapat, dan 4) kekompakan dalam bermain peran.

Hasil kepraktisan model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V dapat dianalisa melalui respon guru dan respon siswa setelah kegiatan pembelajaran model kolaborasi *jigsaw role playing*. Dari hasil angket diperoleh hasil bahwa model kolaborasi *jigsaw role playing* sesuai dengan materi ajar peranan tokoh bangsa dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Tahap dan sistematika modelnya mudah, sehingga model ini layak diterapkan kepada siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Materi ajar yang disampaikan telah dikembangkan dengan memuat nilai kerjasama para tokoh bangsa dalam mempersiapkan dan memproklamasikan kemerdekaan. Dalam proses pembelajaran dengan model kolaborasi *jigsaw role playing*, siswa terdorong untuk melakukan kerjasama dengan teman-temannya melalui kegiatan berukar pikiran menjelaskan materi tokoh bangsa dan mendiskusikannya kepada teman dari kelompok lain serta terjalin kekompakan kelompok dalam kegiatan bermain drama memerankan sebagai tokoh bangsa pada materi usaha mempersiapkan kemerdekaan dan peristiwa proklamasi kemerdekaan.

Berdasarkan rekapitulasi angket guru yang berjumlah 10 soal oleh dua orang guru di SD Ledok 02 dengan total skor 9 dan SD Mangunsari 07 total skor 10 kedua diperoleh rata-rata skor 9,5. Sebagai rincian didapatkan hasil respon

guru pada komponen penerapan model kolaborasi *jigsaw role playing* diperoleh rata-rata skor 2, komponen kesesuaian model dengan materi diperoleh rata-rata skor 1,67 dan komponen kemampuan bekerjasama diperoleh rata-rata skor 2.

Berdasarkan angket respon siswa diperoleh hasil pada aspek penerapan model nilai rata-rata 33,25 atau 95% siswa dapat memahami proses pembelajaran, senang belajar menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* serta dapat melakukan setiap tahapan model pembelajaran dengan mudah. Pada aspek kesesuaian model dengan materi ajar nilai rata-rata 34,33 atau 98,08% siswa lebih aktif dan kreatif belajar tentang peranan tokoh bangsa, model kolaborasi *jigsaw role playing* cocok untuk belajar materi peranan tokoh bangsa karena dengan model tersebut materi ajar mudah dipahami. Pada aspek kemampuan bekerjasama nilai rata-rata 34,43 atau 98,37% siswa dapat melakukan kegiatan kerjasama dan bergaul dengan semua teman di kelas, siswa merasa lebih mudah belajar dengan bekerjasama daripada belajar sendiri, dengan model kolaborasi *jigsaw role playing* siswa merasa senang bekerjasama dengan tutor sebaya dan lebih tertarik mempelajari tokoh bangsa dengan bermain peran, maka kekompakan kelompok akan lebih terjalin. Untuk itu hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan model kolaborasi *jigsaw role playing* diakui oleh 97,14% siswa atau dengan nilai rata-rata 34.

SIMPULAN DAN SARAN

Karakteristik kolaborasi *jigsaw role playing* adalah perpaduan antara model *jigsaw* dan model *role playing* yang menekankan pada aspek sosial, yakni kemampuan bekerjasama dengan dengan teman tanpa pilih-pilih. Siswa mampu bergaul dan menyatu dengan teman serta mempunyai semangat kebersamaan berdiskusi menyelesaikan masalah bersama, bertukar pikiran materi pelajaran sehingga mampu menghargai pentingnya bekerja.

Hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dilakukan oleh tiga dosen ahli dan satu guru sejawat menunjukkan model kolaborasi *jigsaw role playing* memperoleh skor yang positif dengan kategori baik. Keefektifan model berdasarkan hasil analisa terhadap Uji N-gain kelas eksperimen diperoleh nilai $0,30 < g = 0,50 \leq 0,70$ dengan kategori sedang. Uji N-gain kelas kontrol diperoleh nilai *gain ternormalisasi* pada kelompok kontrol sebesar $g = 0,21 \leq 0,30$ dengan kategori rendah. Hasil *gain ternormalisasi* kelompok eksperimen lebih besar dari hasil *gain ternormalisasi* kelompok kontrol, maka peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model diskusi sebangku dan ceramah. Ketuntasan klasikal 97,14% dengan rata-rata 85,36 pada kelas eksperimen dan 77,14% dengan rata-rata 77,35 pada kelas kontrol. Hasil uji ketuntasan klasikal kelas kontrol lebih rendah dibanding dengan ketuntasan klasikan siswa pada kelas eksperimen. Hasil presentase ketuntasan

klasikal kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan selisih 20%.

Kepraktisan model berdasarkan pada hasil respon guru dan siswa yang memberikan informasi respon positif terkait dengan pembelajaran IPS menggunakan model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa. Model final pada penelitian dan pengembangan ini adalah tersusunnya model kolaborasi *jigsaw role playing* untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa kelas V pada pelajaran IPS adalah berupa buku panduan yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Jarvis, L., Odell, K., dan Troiano, M. 2002. *Role-Playing as a Teaching Strategy*. Staff Development and Presentation
- Kam-wing, C. 2004. Using 'Jigsaw II' in Teacher Education Programmes. *Hong Kong Teachers' Centre Journal*, Volume 3, pp.91-97
- Mengduo, Q., dan Xiaoling, J. 2010. Jigsaw Strategy as a Cooperative Learning Technique: Focusing on the Language Learners. *Chinese Journal of Applied Linguistics (Bimonthly)*, Volume 33 No.4 Hal.113-123
- Pratiwi, I., Ari (2014). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS. *Tesis*. Semarang: UNNES
- Sandra A, Howard, Ed.D. 1999. Guiding Collaborative Teamwork In The

- Classroom. *Journal of Effective Teaching*. Volume 3 No.1
- Sengül, S dan Katranci, Y. 2012. Teaching the Subject 'Sets' with the 'Dissociation and Re-Association' (Jigsaw). *International Online Journal of Educational Sciences*, Volume 4 No.1, pp.1-18
- Sugiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Widowati, T. 2008. *Buku Ajar Pembelajaran Inovatif*. Semarang: Universitas Negeri Semarang