

## The Development of Jigsaw Cooperative Learning Model Based on School Culture in Fourth Grader Elementary School

(Pengembangan Model Cooperative Learning Model Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah di SD Kelas IV)

Ningrum Dwi Jayanti<sup>1</sup>, Achmad Hilal Madji<sup>2</sup>, Murtono<sup>3</sup>  
[rumningrum780@gmail.com](mailto:rumningrum780@gmail.com)<sup>1</sup>, [achmad.hilal@umk.ac.id](mailto:achmad.hilal@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [murtono132@gmail.com](mailto:murtono132@gmail.com)<sup>3</sup>

Elementary Education Program Study, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University, Indonesia

**Info Artikel** :

**Sejarah Artikel** :

Diterima  
27 Juli 2022  
Disetujui  
8 Agustus 2022  
Dipublikasikan  
18 Oktober 2022

**Keywords** :

*development, jigsaw tilted model, school culture*

**Kata Kunci** :

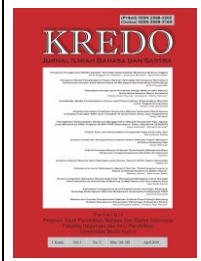
*budaya sekolah, model miring jigsaw, pengembangan*

**Abstract**

*This study aims to develop a School Culture-Based Jigsaw learning model for fifth grade elementary school students in Kudus, and to test whether the developed model is more effective than the previous model. The need for a model in learning is very important because it can spur students to be active and effective in learning. This research focuses on developing learning models. This type of research uses research and development (R&D) methods. Data collection in this study was carried out by means of observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. Data collection in this study was carried out by means of observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. The model is validated and the scoring guide is above 70%, it can be concluded that the development model and its supporting tools are suitable for use in learning. In addition, learning outcomes increased after using books according to the school culture-based jigsaw learning model. This indicates that the product is valid. This result is also reinforced by the fact that the average pretest score of students is 64.26, while the posttest score is 78.80. This increase was also reflected in the number of students who completed and did not complete the pretest and posttest.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah pada siswa kelas V SD di Kudus, dan untuk menguji apakah model yang dikembangkan lebih efektif dari model sebelumnya. Kebutuhan model dalam pembelajaran sangat penting karena dapat memacu siswa untuk aktif dan efektif dalam pembelajaran. Penelitian ini fokus pada pengembangan model pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. model tervalidasi dan panduan scoring di atas 70%, maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan dan perangkat pendukungnya layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar meningkat setelah menggunakan buku sesuai model pembelajaran jigsaw berbasis budaya sekolah. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut valid. Hasil ini juga diperkuat oleh fakta bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 64,26, sedangkan nilai posttest adalah 78,80. Peningkatan ini juga tercermin dari banyaknya siswa yang tuntas dan tidak tuntas pretest dan posttest.



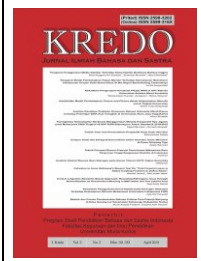
## PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, serta berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis. Peran pendidikan merupakan landasan utama dalam pembangunan masa depan dengan meningkatkan potensi peserta didik sejak dini. Adanya potensi pengembangan sejak dini diharapkan mampu bersaing dengan negara lain. Oleh sebab itu Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memilih dan menggunakan model, metode dan strategi pembelajaran yang berbeda di sekolah dasar dan benar-benar berkualitas untuk berupaya memberikan kompetensi dan keterampilan pembelajaran sebagai dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang unggul (Wibowo, et. al., 2019). Lebih lanjut dijelaskan oleh (Rihayati, et. al., 2021) pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi berkualitas. Muaranya adalah peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa.

Sehingga perlu pengintegrasian model pembelajaran yang efektif serta pemilihan bahan ajar yang sesuai untuk meningkatkan HOTS siswa (Hartik, et. al., 2021). Di samping itu, Faktor yang berperan penting lainnya dalam meningkatkan potensi peserta didik adalah proses belajar mengajar di sekolah. Sekolah juga membutuhkan fasilitas yang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa, sehingga siswa dapat berkembang secara seimbang baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keseimbangan proses pembelajaran di kelas akan berjalan optimal jika didukung oleh budaya yang ada. Budaya sekolah

memiliki peran penting dalam menghasilkan siswa yang bermoral. Hal ini dikarenakan masyarakat selalu berdampingan dengan budaya lokal. Jika budaya atau sekolah setempat dipelihara dengan baik, maka hasil siswa yang diwisuda akan berdampak baik, baik dari segi etika maupun perilaku. Untuk itu, pembelajaran bernuansa budaya sangat penting untuk digali.

Nilai-nilai yang mendalami budaya sangat bagus untuk ditekankan dalam pendidikan karakter. Hasil belajar juga akan optimal sesuai dengan yang diharapkan. Faktor lain dalam meningkatkan potensi peserta didik adalah pendidik atau guru. Guru yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan saat ini untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Peran guru diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran di sekolah dasar yang benar-benar mampu mengkondisikan upaya memberikan kemampuan dan keterampilan dasar kepada siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang unggul. Hal ini dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang efektif, dimana guru mampu menggandeng siswanya untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru secara pasif, melainkan siswa yang berperan aktif dalam memperoleh dan membangun pengetahuan baru. Dengan cara ini akan meningkatkan prestasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, penjelasan di atas tidak sejalan dengan fakta di lapangan. Banyak permasalahan yang ditemui di sekolah dasar.



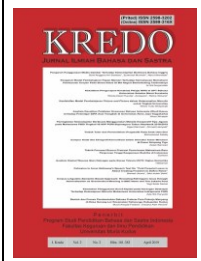
Berdasarkan hasil observasi di kelas V menunjukkan pembelajaran masih biasa-biasa saja dan ada yang bermain sendiri, materi yang diajarkan tidak kontekstual dengan lingkungan sekitar. Selain itu, guru jarang membuat kelompok dalam pembelajaran, dan belum menggunakan media atau menyisipkan permainan yang kreatif dan menyenangkan. Sekolah belum melibatkan budaya sekitar sebagai acuan dalam meningkatkan pendidikan karakter. Masalah yang dideskripsikan, sehingga diperlukan suatu tindakan untuk menyelesaikannya. Tindakan yang dapat mengatasi permasalahan yang ada dengan membuat perangkat pembelajaran yang dapat memberikan rasa nyaman kepada siswa dalam proses pembelajaran, dan melibatkan budaya sekitar untuk meningkatkan pendidikan karakter. Model yang dianggap cocok dalam menghadapi permasalahan yang ada adalah model pembelajaran Jigsaw. Model ini menekankan siswa untuk berkelompok dan berdiskusi dalam menghadapi masalah yang disajikan oleh guru. Rasa kerjasama dan tanggung jawab dalam memecahkan masalah merupakan salah satu kunci dalam mengimplementasikan nilai-nilai budaya sekolah. Siswa diharapkan mampu menjadikan siswa terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran, menumbuhkan sikap kerjasama, tanggung jawab, yang bernuansa permainan dan mampu membangun konsep dari tanya jawab yang dicari secara berpasangan. The Jigsaw Collaborative Learning Model is an educational model that can attract to students in a educational process (Sudiana & Suwiwa, 2021).

Dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif, mempercepat proses belajar mengajar, Mencapai tujuan belajar. model pembelajaran Ini adalah pola yang digunakan sebagai panduan

Merencanakan pelajaran dan tutorial. dan dapat didefinisikan sebagai keranas konseptual Jelaskan pendekatan sistematis Atur pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar (Masluchah, 2013).

Melalui model jigsaw berbasis budaya sekolah, siswa aktif secara fisik dan juga aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat tentang hasil jawaban dari tim ahli dari masing-masing kelompok, sehingga siswa tidak bosan. Karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari teman yang merupakan tim ahli, tetapi siswa juga dibebankan dalam bentuk kuis individu yang diberikan oleh guru. Hal tersebut akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar akan meningkat. Tetapi siswa juga dibebankan dalam bentuk kuis individu yang diberikan oleh guru. Hal tersebut akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar akan meningkat. tetapi siswa juga dibebankan dalam bentuk kuis individu yang diberikan oleh guru. Hal tersebut akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar akan meningkat.

Pengembangan model pembelajaran ini menitikberatkan pada pengembangan model Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah dengan produk buku panduan model pembelajaran yang berisi (1) sintaks pengembangan model Jigsaw berbasis budaya sekolah, (2) materi dan sub materi untuk masing-masing materi pelajaran tema kelas 8 V, (3) pembelajaran materi tema kelas 8 berbasis budaya sekolah, (4) kegiatan belajar siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, (5) lembar kerja siswa (6) kegiatan evaluasi , dan (7) lembar penilaian siswa. Penerapan model pembelajaran Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah diharapkan dapat lebih menanamkan pemahaman suatu materi



kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dan kreatif.

## KAJIAN TEORI

### Hakikat Model Pembelajaran Jigsaw

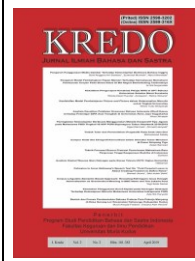
Menurut [Hafida, et. al., \(2019\)](#), jigsaw is a collaborative learning strategy, this ensures that each student Learning material by "home group" Method. Pembelajaran kooperatif menyiratkan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran biasanya siswa dihadapkan pada soal-soal latihan atau pemecahan masalah, oleh karena itu pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kooperatif sangat baik diterapkan karena siswa dapat bekerja sama dan saling membantu untuk mengatasi tugas-tugas yang dihadapinya. [Lubis & Harahap \(2016\)](#) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dikembangkan oleh Aronson et al di Universitas Texas. Sebagai model di dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut.

Pengertian model kolaborasi jigsaw 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 ([Pratiwi, 2015](#)). ([Amaliya & Fathurohman, 2022](#); [Fathurohman, 2020](#); [Fitriyani & Fathurrahman, 2021](#); [Tamarudin & Fathurohman, 2020](#)) menyatakan model pembelajaran memiliki peran yang penting dalam memacu siswa untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap

pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, "siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Model pembelajaran kooperatif jigsaw Ada tahapan dalam pelaksanaannya ([Aminah, 2017](#)). Siswa dikelompokkan membentuk kelompok-kelompok kecil. Pembentukan grup ini dapat dilakukan guru atas dasar pertimbangan tertentu. kedua, setiap anggota kelompok ditugaskan mempelajari dokumen tertentu. Kemudian siswa atau perwakilan masing-masing kelompok bertemu dengan anggota grup lain mempelajari materi serupa. Selain itu, materi dibahas untuk Setiap perwakilan kelompok termasuk Setiap masalah yang dihadapi perwakilan mampu memahami dan menguasai materi ditentukan, maka masing-masing Perwakilan kembali ke grup masing-masing atau kelompok asal. Karena itu setiap anggota lainnya jelaskan kepada sekelompok teman sehingga sekelompok teman dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Di atas tahap selanjutnya siswa diberikan tes/ ujian, Hal ini dilakukan untuk mengetahui siswa memahami topik dengan Ikuti tes yang dapat diukur oleh guru tingkat pemahaman siswa.

Sintaks pembelajaran jigsaw adalah sebagai berikut (1) Penjelasan materi oleh guru; (2) Pembentukan kelompok asal; (3) Pembagian materi per sub bab kepada siswa dalam kelompok asal; (4) Pembentukan kelompok ahli; (5) Diskusi dalam kelompok ahli; (6) Kembali ke kelompok asal dan diskusikan kuis berbentuk LKS.



## Budaya Sekolah

Budaya sekolah merupakan pola perilaku dan cara bertindak yang terbentuk secara otomatis menjadi bagian dari kehidupan dalam suatu komunikasi pendidikan. Dasar dari pola perilaku dan tindakan tersebut adalah norma sosial, peraturan sekolah, dan kebijakan pendidikan yang ada di tingkat lokal. Ketiga hal tersebut tidak hanya terbentuk karena adanya ekspresi hukum formal dalam bentuk peraturan, tetapi dapat dilihat dari spontanitas para anggotanya dalam bertindak, berpikir, mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Budaya sekolah dapat dikatakan sebagai kurikulum tersembunyi, yang sebenarnya lebih efektif dalam mempengaruhi pola perilaku dan cara berpikir warga sekolah. Daryanto dan Darmiatun (2013) menyebutkan ada 6 unsur moral positif yang harus ditanamkan di lingkungan sekolah, yaitu 1) Kepala sekolah harus menunjukkan kepemimpinan moral akademik, 2) Sekolah membuat aturan atau disiplin sekolah yang efektif (nilai, moral, dan kebiasaan), 3) Sekolah menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, 4) Sekolah dapat menggunakan organisasi siswa untuk mempromosikan pembentukan anggota sekolah yang memiliki tanggung jawab bersama untuk sekolah, 5) Sekolah dapat menciptakan komunitas moral, dan 6) Sekolah menekankan pentingnya nilai-nilai moral.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk melalui beberapa tahapan yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket,

dokumentasi, dan tes. Sementara itu, teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskripsi kualitatif dengan memaparkan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Kebutuhan

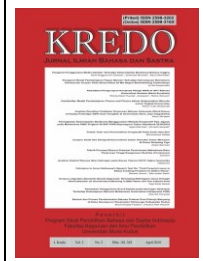
Analisis kebutuhan merupakan bagian penting yang harus dilakukan pada tahapan penelitian pengembangan. Pada tahapan ini dilakukan analisis potensi dan masalah. Melalui analisis kebutuhan yang dilakukan, diketahui kebutuhan yang perlu dipenuhi dan diprioritaskan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Amin & Nurhadi, 2020).

No	Nama Sekolah	Rata-rata Skor	Kebutuhan guru
1	SD 3 Prambatan Lor	2,00	Sering butuh
2	SD 3 Karangampel	1,40	Sangat butuh
3	SD 1 Garung Lor	1,60	Sangat butuh
4	SD 1 Gamong	2,40	Sangat butuh
5	SD 1 Sidorekso	2,20	Sangat butuh
Rata-rata		1,92	Sangat butuh

Tabel 1 Hasil Observasi Respon Guru Terhadap Kebutuhan Pengembangan Model Jigsaw Berbasis Kultur Sekolah

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rerata tingkat kebutuhan guru terhadap pengembangan media sebesar 1,92 dengan kategori sangat butuh.

Setelah melihat respon guru selanjutnya adalah melakukan analisis kebutuhan siswa. Hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.



No	Nama Sekolah	Rata-rata Skor	Kebutuhan guru
1	SD 3 Prambatan Lor	2,00	Sering butuh
2	SD 3 Karangampel	1,40	Sangat butuh
3	SD 1 Garung Lor	1,60	Sangat butuh
4	SD 1 Gamong	2,40	Sangat butuh
5	SD 1 Sidorekso	2,20	Sangat butuh
	Rata-rata	1,92	Sangat butuh

Tabel 2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa 5 SD menunjukkan bahwa setiap mengikuti proses pembelajaran siswa merasa bosan dan tertekan. Para siswa mengaku guru tidak membangun model pembelajaran interaktif dan tidak memperkenalkan nilai-nilai budaya sekolah seperti kejujuran, tanggung jawab, semangat kebangsaan dan lain-lain. Oleh karena itu, harus ada tindakan atau dorongan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menumbuhkan karakter yang baik pada diri siswa.

Hasil tersebut juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di mana guru belum mengimplementasikan model interaktif dalam pembelajaran, guru masih menggunakan model konvensional, tidak adanya integrasi dengan kultur sekolah juga menjadikan pembelajaran tidak bermakna.

Dapat disimpulkan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat peserta didik cenderung pasif dan

menerima materi secara langsung. Penelitian ini didukung oleh (Mikrayanti, 2020) dimana dibutuhkan penerapan model jigsaw sebagai upaya mentransformasikan proses pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi sesuai dengan apa yang diharapkan dan meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar.

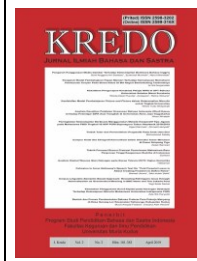
Oleh sebab itu, pengembangan model jigsaw dinilai effective diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh banyaknya penelitian yang menemukan keunggulan dari model jigsaw. Menurut (Subiyantari, et. al., 2019), The application of the Jigsaw type cooperative learning model is effective in improving students' cognitive learning outcomes. Pendapat tersebut juga didukung oleh (Festiawan, et. al., 2021) yang menemukan hasil serupa tentang keefektifan model jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku mengenai perangkat model jigsaw berbasis budaya sekolah sangat penting untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran. Penerapan model jigsaw berbasis budaya sekolah membuat siswa terbiasa untuk menemukan konsep atau pengetahuan secara sistematis. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan penelitian yang mendukung keunggulan model jigsaw selanjutnya dilakukan tahap pengembangan model.

### Tahap Perencanaan dan Pengembangan Model

Pengembangan model pembelajaran Jigsaw berbasis budaya sekolah dilakukan dalam beberapa tahap.

Langkah yang dilakukan adalah menentukan tujuan pengembangan dan asumsi berdasarkan teori keilmuan yang



relevan, Merancang dan mengembangkan model pembelajaran jigsaw berbasis budaya yang sesuai dengan komponen model pembelajaran berbasis teori pendukung. menyusun perangkat pembelajaran yaitu kurikulum, RPP, organisasi kelompok, alokasi waktu dan ruang, sarana, penilaian hasil belajar, mengadaptasi model Jigsaw berbasis budaya sekolah. Pada tahap pengembangan model, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan komponen model yang harus ada dalam suatu model pembelajaran.

Selanjutnya menentukan prinsip reaksi, merancang system pendukung serta menganalisis dampak model terhadap pembelajaran.

### Hasil Validasi Desain Perangkat Pembelajaran Model Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah

Setelah dilakukan tahap pengembangan selanjutnya adalah menguji kelayakan model dengan uji validasi kepada expert judgment.

Adapun hasil pengujian sebagai berikut.

Aspek		Validator 1	Validator 2
Model	Jumlah Skor	46	56
	Persentase	76%	93%
	Jumlah Skor	44	45
Buku Panduan	Persentase	73%	75%

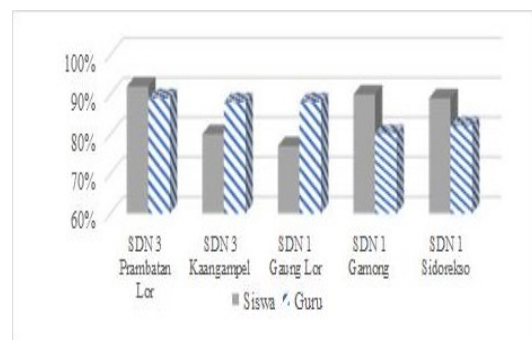
Tabel 3 Hasil Pengujian Kelayakan Model dengan Uji Validasi Kepada Expert Judgment

Hasil validasi berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa model maupun buku panduan yang divalidasi memperoleh skor dengan persentase diatas 70 persen sehingga dapat disimpulkan model maupun perangkat pendukung yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### Hasil Analisis Desain Pengembangan Model Jigsaw Berbasis Kultur Kelas V

Tahap pengembangan dilakukan dengan tiga kali uji coba. Uji coba awal dilakukan di 5 SDN Kudus dengan mengambil respon siswa dan guru. Skor respon siswa pada aspek tampilan dalam kategori sangat baik dengan persentase 75%. aspek isi mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 83%. Selain itu, hasil skor tanggapan guru berada pada kategori sangat baik dengan persentase 85%.

Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa perancangan perangkat pembelajaran Model Jigsaw berbasis budaya untuk kelas V di SDN 5 Kecamatan Kaliwungu Kudus rata-rata memperoleh kriteria respon guru dan siswa mencapai 60-100%. Berikut hasil yang disajikan dalam bentuk Grafik 2 respon siswa dan guru.



Grafik 1 Respon Siswa dan Pembelajaran Guru Desain Perangkat



Berdasarkan grafik 2 menunjukkan bahwa respon guru terhadap desain perangkat. Berdasarkan Grafik 2 terlihat bahwa respon guru terhadap desain perangkat pembelajaran model Jigsaw berbasis budaya kelas V di SDN 3 Prambatan Lor diperoleh sebesar 89% sedangkan respon siswa sebesar 92%. Di SDN 3 Karangampel respon guru sebesar 88%, sedangkan respon siswa sebesar 80%. Di SDN 1 Garung Lor respon guru sebesar 88%, sedangkan respon siswa sebesar 77%. Untuk SDN 1 Gamong respon guru 80%, sedangkan respon siswa 90%. Di SDN 1 Siderekso respon guru sebesar 82%, sedangkan respon siswa sebesar 89%. Hasil yang diperoleh rata-rata mendapatkan respon yang baik terhadap desain perangkat pembelajaran model Jigsaw berbasis budaya kelas V. Pada dasarnya desain yang ditawarkan adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk aktif, bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Selain itu, pendekatan budaya sekolah memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap perkembangan mental siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, respon yang diperoleh antara guru dan siswa sangat baik.

Budaya sekolah memiliki dampak yang besar terhadap proses belajar mengajar. Menurut Muhaimin dan Suti'ah, (2010) mengemukakan nilai-nilai yang menjadi pilar budaya sekolah dapat diprioritaskan pada nilai-nilai tertentu. Nilai-nilai yang diprioritaskan antara lain inovatif, adaptif, pekerja keras, peduli sesama, disiplin, jujur, berwawasan luas, inisiatif, kebersamaan, tanggung jawab, rasa memiliki, komitmen terhadap institusi, saling pengertian, semangat persatuan, memotivasi dan membimbing. Dengan demikian, desain yang diberikan diterima dengan baik oleh siswa dan tutor.

Dampak Program Pengembangan Model Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah. Proses pembelajaran menggunakan model jigsaw berbasis budaya sekolah membuat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Sukarmini, et. al., 2016) yang menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pengembangan model jigsaw berbasis budaya sekolah berdampak pada perubahan karakter siswa. Perubahan karakter tentunya menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dengan membandingkan hasil observasi karakter siswa sebelum dan sesudah penerapan pengembangan model jigsaw berbasis budaya sekolah.

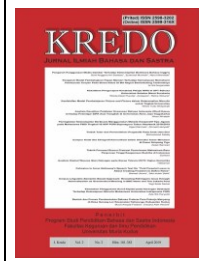
### Hasil Uji Coba Produk (Keefektifan)

Pada tahapan ini diperoleh data peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diukur menggunakan soal tes yang telah divalidasi dan diuji sebelumnya. Soal terdiri atas soal posttest dan soal pretest. Hasil peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Keterangan	Tindakan	
		Pretest	Posttest
1.	Jumlah siswa	27	27
2.	Rata-rata nilai	64,26	78,80
3.	Nilai terendah	40	60
4.	Nilai tertinggi	80	95
5.	Jumlah siswa tuntas	13	23
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	14	4
7.	Ketuntasan belajar	48%	85%
8.	Peningkatan	37%	

Tabel 4 Hasil Peningkatan hasil Belajar Siswa





Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Rata-rata nilai pretest siswa adalah 64,26 sedangkan posttestnya 78,80. Peningkatan terlihat pula pada jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada pretest dan posttest. Jumlah siswa yang tuntas pada pretest sebanyak 13 siswa, sedangkan pada posttest jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa. Hasil penelitian tersebut didukung oleh [Subiyantari, et. al., \(2019\)](#) hasil penelitiannya menemukan bahwa model jigsaw bukan hanya meningkatkan hasil belajar saja tetapi juga dapat meningkatkan aktifitas siswa. Hasil tersebut juga diperkuat oleh [Fricticarani & Maksun \(2020\)](#).

Selanjutnya dilakukan pengujian keefektifan dengan membandingkan skor pretest dan posttest melalui uji t. Analisis data uji t dalam penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS Statistics dengan analisis Paired Samples Test. Hasil uji t tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	Sig (2-tailed)
Pre-Post	-1.44	4.46	.858	-16.83	26 .000

Tabel 5 Paired Samples Test

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Hal tersebut berarti  $0,000 < 0,05$  dengan  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima sebab ada perbedaan rata-rata skor yang diperoleh. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$H_0$  : tidak terdapat perbedaan hasil belajar tes awal dan tes akhir

$H_a$  : terdapat perbedaan hasil belajar tes awal dan tes akhir.

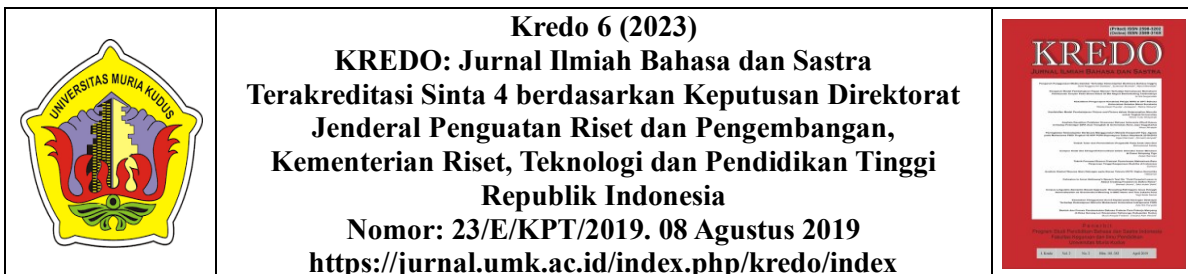
Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan buku sesuai dengan model pembelajaran puzzle berbasis budaya sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut efektif. Keefektifan model tersebut didukung oleh banyaknya penelitian yang ada. Diantaranya sebagai berikut.

[Saputra, et. al., \(2019\)](#) mengatakan bahwa *A jigsaw-style collaborative learning model facilitates student memory and learning. understand the material. areas of memory and comprehension Reflected in the activities of members who explain the contents Materials for groups so that students do not develop critical thinking skills maximum. Therefore, the problem should be expressed in a Jigsaw learning model Help learners develop critical thinking skills.*

[Thifal, et. al. \(2020\)](#) yang memberikan hasil bahwa model pembelajaran jigsaw dapat mengaktifkan siswa sehingga suasana kelas menjadi hidup dan proses belajar mengajar menjadi lebih kondusif dan efektif. For implementing cooperative Model Jigsaw Type, teachers have to keep paying attention to students ([Sari et al., 2018](#)).

Tidak hanya bermanfaat bagi siswa, penerapan model jigsaw juga merupakan Khasiat Model Jigsaw dalam Meningkatkan kualitas mengajar guru hal ini sesuai dengan hasil penelitian ([Yaayin, et. al., 2021](#)), the jigsaw model is also the Efficacy of Jigsaw Model in Improving Pre-service Teachers'.

Hasil penelitian juga ditemukan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan karakter siswa. Hal ini didukung oleh setelah dilaksanakannya



program pengembangan model jigsaw berbasis budaya sekolah, terjadi perubahan yang signifikan pada perubahan kepribadian siswa. Rata-rata persentase siswa di SDN 3 Prambatan Lor adalah 52,29% menjadi 82,65%, di SDN 3 Kalangampel 48,33% menjadi 86,33% dan di SDN 1 Garung Loo 49,11% menjadi 86,17. %, SDN 1 Gamong awalnya dari 49,00% menjadi 86,00% dan SDN 1 Sidorekso awalnya dari 49,46% menjadi 88,03%.

Penanaman karakter sangat penting diterapkan guru di sekolah. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian [Zaman, \(2019\)](#), perlu ditumbuhkan pembentukan karakter dan rasa nasionalisme. Pendidikan tetap menjadi sarana paling efektif untuk membentuk karakter bangsa dan masyarakat yang sebenarnya. Pendidikan sebagai motor penggerak kesempurnaan dan pembentukan karakter bangsa. Pendidikan terpadu merupakan solusi untuk mengembangkan insan-insan berbakat di berbagai bidang di masa depan.

Penelitian tersebut diperkuat oleh [Pertiwi, et. al., \(2019\)](#) Satu hal yang sangat membantu kemajuan pendidikan karakter adalah budaya sekolah. Budaya sekolah yang terprogram dengan baik mendukung tingkat keberhasilan program pembangunan karakter. Sedangkan menurut [Zaman, \(2019\)](#) Untuk mencapai pendidikan karakter diperlukan penanaman nilai-nilai. Karena karakter berasal dari nilai-nilai tentang sesuatu. Karakter individu yang

dijiwai sila Pancasila adalah empat prinsip amalan (Pikiran, Akal, Amalan, Rasa, Niat) dan diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan lingkungan alam.

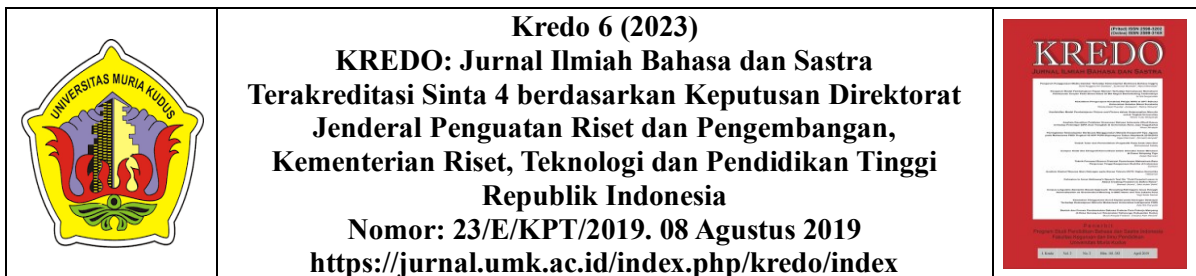
## SIMPULAN

Tujuan penelitian yang yaitu mengembangkan model pembelajaran jigsaw berbasis kultur sekolah untuk meningkatkan hasil analisis kebutuhan berdasarkan respon guru dan siswa dibutuhkan pengembangan model pembelajaran jigsaw berbasis kultur sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang dikembangkan telah melewati validasi bahwa model maupun buku panduan yang divalidasi memperoleh skor dengan persentase di atas 70 persen sehingga dapat disimpulkan model maupun perangkat pendukung yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

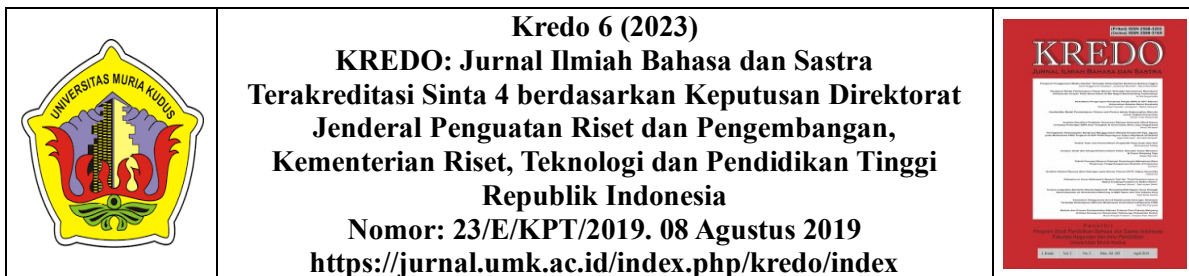
Selain itu terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan buku sesuai dengan model pembelajaran jigsaw berbasis budaya sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut efektif. Hasil tersebut juga diperkuat oleh Rata-rata nilai pretest siswa adalah 64,26 sedangkan posttestnya 78,80. Peningkatan terlihat pula pada jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada pretest dan posttest. Jumlah siswa yang tuntas pada pretest sebanyak 13 siswa, sedangkan pada posttest jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Amaliya, I., Fathurohman, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 45-56. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v5i1.7294>



- Amin, S., Nurhadi, A. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Diklat dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAI dan Budi Pekerti. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 53(9), 83-100. <https://doi.org/10.30868/im.v3i02.871>
- Aminah, S. H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 52, 93-100. <https://doi.org/10.23960/jpp.v7.i2.201712>
- Fathurohman, I. (2020). Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Melalui Live Streaming Youtube Berbasis Open Broadcast Software dan Whatsapp di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Educatio*, 6(2), 668-675. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.704>
- Festiawan, R., Hooi, L. B., Widiawati, P., Yoda, I. K., S, A., Antoni, M. S., Nugroho, A. I. (2021). The Problem-Based Learning: How the Effect on Student Critical Thinking Ability and Learning Motivation in Covid-19 Pandemic?. *Journal Sport Area*, 6(2), 231-243. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(2\).6393](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(2).6393)
- Fitriyani, F., Fathurrahman, I. (2021). Kemampuan Menyusun Teks Cerita Pendek dengan Metode Simulasi Melalui Film Nyai Ahmad Dahlan pada Siswa SD Muhammadiyah 1 Kudus. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 140. <https://doi.org/10.29300/disastra.v3i2.4308>
- Friticarani, A., Maksum, H. (2020). Improving Student Activity and Learning Outcomes by Applying the Jigsaw Type Learning Model in PPHP Skills Study. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(4), 296-303. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i4.30240>
- Hafida, S. H. N., Ibrahim, M. H., Susilawati, S. A., Suparno, R. R., Suharjo, S., Widiyatmoko, W. (2019). The Effectiveness of Jigsaw Strategy in Geography Subject of Earth as Living Space Material. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 2(1), 47-55. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i1.9273>
- Hartik, S., Utaminingsih, S., Madjdi, A. H. (2021). A Need Assessment of Integrated Science Teaching Material Based Higher Order Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012078>
- Lubis, N. A., Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As- Salam*, 1(1), 96-102.
- Masluchah, Y. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Disertasi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mikrayanti, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1),



33-39. <https://doi.org/10.33627/sm.v4i1.355>

Pertiwi, R., Suchyadi, Y., S., Handayani, R. (2019). Implementasi Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Negeri Lawanggantung 01 Kota Bogor. *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 41-46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.994>

Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerja sama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 1(2), 2015. <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.411>

Rihayati., Utaminingsih, S., Santoso. (2021). Improving Critical Thinking Ability through Discovery Learning Model Based on Pati Ayam Site Ethnoscience. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012104>

Saputra, M. D., Joyoatmojo, S., Wardani, D. K., Sangka, K. B. (2019). Developing Critical-Thinking Skills Through the Collaboration of Jigsaw Model with Problem-based Learning Model. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1077-1094. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12169a>

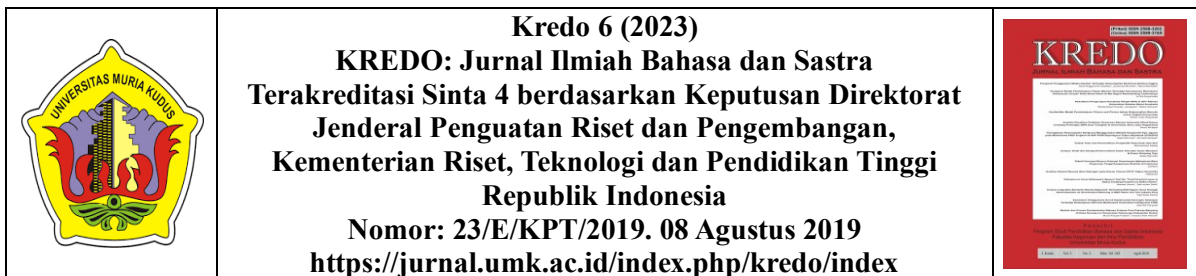
Sari, P., D., Syahputra, E., Surya, E. (2018). An Analysis of Spatial Ability and *Self-Efficacy* of Students in Cooperative Learning by Using Jigsaw at Smas Muhammadiyah 8 Kisaran. *American Journal of Educational Research*, 6(8), 1238-1244. <https://doi.org/10.12691/education-6-8-25>

Subiyantari, A. R., Muslim, S., Rahmadyanti, E. (2019). Effectiveness of Jigsaw Cooperative Learning Models in Lessons of the Basics of Building Construction on Students Learning Outcomes Viewed from Critical Thinking Skills. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(7), 691-696. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i7.1653>

Sudiana, I. K., Suwiwa, I. G. (2021). The Effect of Jigsaw Cooperative Learning Model Aided with Interactive Multimedia Upon Learning Outcome of On-Guard Position on Pencak Silat Course. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 12(03), 1-9. <https://doi.org/10.21009/gjik.123.01>

Sukarmini, N. N., Suharsono, N., Sudarma, I. K. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Manggis. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran*. 6(2), 1-8. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v7i2.1888>

Tamarudin, A., Fathurohman, I. (2020). Analisis Faktor Otentik Kesulitan Belajar Program Linier Berbasis *Problem Based Learning*. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 8-14. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i1.4142>



Thifal, R. F., Sujadi, A. A., Arigiyati, T. A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2).

Wibowo, S., Murtono, M., Utaminingsih, S. (2019). *Improvement of Student Critical Thinking Skills Through Multicultural Learning. Proceeding of the 2nd International Conference Education Culture and Technology, Iconect, 20-2.*  
<https://doi.org/10.4108/eai.20-8-2019.2288079>

Yaayin, B., Opong, E. K., Hanson, R. (2021). Efficacy of Jigsaw Model in Improving Pre-Service Teachers' Performance in Selected Functional Group Organics Compounds. *Science Education International*, 32(3), 191-196.

Zaman, B. (2019). Urgensi Pendidikan Karakter yang Sesuai dengan Falsafah Bangsa Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Studi Islam*, 2(1), 16-31.