

PENGUNAAN METODE JIGSAW, BERBANTUAN QUIZZIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI UNSUR SENYAWA CAMPURAN

Muhamad Faisal Fanani^{1*}, Siti Suhartini^{2*}

¹Universitas Negeri Semarang, Semarang

²SMP Negeri 26 Semarang, Semarang

*Email korespondensi: fananifaisal044@mail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran peserta didik merasa malas ketika diminta menulis materi pembelajaran yang ada di papan tulis. Hal ini menjadi latar belakang penelitian ini dengan tujuan adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode jigsaw berbantuan Quizziz terhadap hasil belajar peserta didik dan Mengembangkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi unsur dan senyawa campuran. Penerapan metode jigsaw menekankan pembagian beberapa kelompok kecil dalam kelas yang memiliki peran dan tugas berbeda. Setiap anggota kelompok mempelajari satu bagian materi dan kemudian saling mengajar kepada anggota kelompok lain. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 26 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Kata kunci: Metode Jigsaw, Qizziz, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era sekarang banyak perubahan kurikulum dengan maksud untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan. Begitu juga dengan meningkatkan kualitas dari guru guna mengembangkan potensinya untuk dapat memberikan dampak positif pada peserta didik yang di ajari. Jika tidak meningkatkan potensi diri dari seorang guru dan peserta didiknya maka suatu negara tersebut tidak akan maju.

Metode pembelajaran yang dipakai pendidik mengajar dikelas menentukan hasil belajar peserta didik. Peserta didik akan merasa mudah bosan dan kurang berminat dalam belajar apabila seorang pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini menjadikan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Seorang pendidik harus dapat menyesuaikan antara metode yang dipilih dengan peserta didiknya. Oleh karena itu, pendidik harus menguasai beberapa jenis metode pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Jika metode yang dipilih dapat membuat peserta didik paham dari apa yang diajarkan pendidik, maka hasil belajar dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran akan meningkat.

Proses penentuan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik, materi pembelajaran, dan sarana yang ada di lingkup sekolah. Salah satu metode dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode kooperatif dengan tipe jigsaw yang merupakan jenis pembelajaran yang memungkinkan peserta didik ikut terlibat dalam pemikiran aktif dan kreatif selama proses pembelajaran (Dakhi, 2022). Menurut (Azman *et.al.*, 2020) metode jigsaw merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Terdapat empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu, adanya peserta didik yang terbagi dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai (Sanjaya, 2008).

Pada penelitian yang lain, pembelajaran kooperatif jigsaw memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta lebih berhasil bila digunakan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang lain (Adiputra & Mujiyati, 2017). Menurut (Mariyatul, 2020), hasil belajar merupakan adalah suatu hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam menguasai pembelajaran dan kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Menurut Arsyad (2005), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Perubahan diarahkan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya berdasarkan kemauan peserta didik saja, namun dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Kristin, 2016).

Quizziz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan pendidik membuat dan menyelenggarakan kuis interaktif. Platform ini dapat digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran IPA di SMP merupakan mata pelajaran wajib yang dirasa cukup sulit untuk dipahami bagi sebagian peserta didik terutama pada materi kimia. Materi ini seringkali dianggap membingungkan dan sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu harapannya penggunaan metode jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian diatas didapatkan hasil yaitu dilakukan penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu didapatkan judul PTK: "Penggunaan Metode Jigsaw, Berbantuan Quizziz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Unsur Senyawa Campuran"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 26 Semarang, Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 33 orang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang memaparkan dari segi proses dan hasil dalam melakukan tindakan di kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Rosarina, *et.al.*, 2016). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang didapatkan dari pengamatan dan waktu yang dibutuhkan. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes dengan quizziz dan angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah tes dengan quizziz dan angket. Tes dengan quizziz digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif peserta didik dan angket digunakan untuk mendapatkan data observasi dan refleksi dari peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 26 Semarang dengan subjek penelitian terdiri dari 33 peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan materi unsur, senyawa, dan campuran Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, pembahasan pada penelitian ini yaitu hasil tes ketuntasan peserta didik pada setiap siklus. Pada kegiatan pembelajaran siklus I dan II dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan satu kali pertemuan siklus pertama dan dua kali pertemuan pada siklus ke dua.

Siklus 1

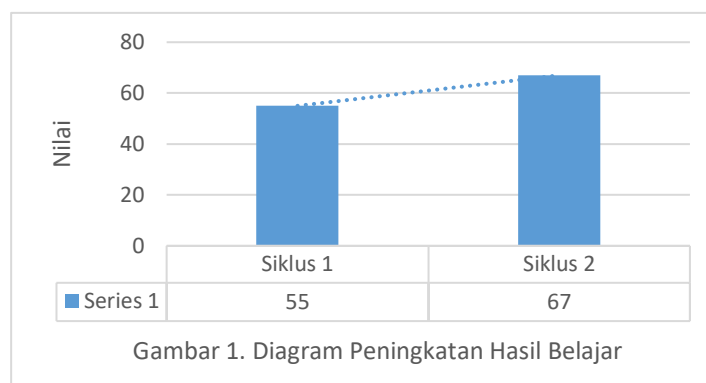
Tindakan pada siklus 1, dilakukan observasi dengan menggunakan angket yang diperoleh dari *Gform*, dan proses pembagian kelompok serta materi yang dibagikan kepada seluruh kelompok yang ada didalam kelas. Jumlah peserta didik dalam kelas terdapat 33 orang yang terbagi menjadi enam kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 1 sub bab pada materi unsur, senyawa, dan campuran. Selain itu, pada siklus 1 juga dilakukan sedikit pemberian materi secara garis besar supaya peserta didik paham tentang materi yang akan dipelajari bersama kelompoknya dan juga pemberian garis besar materi ini bertujuan agar semua peserta didik paham dengan bab yang akan kita pelajari.

Sebelum masuk pembagian kelompok dilakukan pre-test dengan menggunakan *platform quizziz*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal dari peserta didik yang dimana hasilnya akan dibandingkan dengan hasil post-test setelah dilakukan tindakan pada siklus kedua. Setelah dilakukan pertemuan pada siklus pertama dilanjutkan pada siklus ke dua yaitu:

Siklus 2

Rencana tindakan pada siklus 2, pada pertemuan pertama merupakan proses belajar secara berkelompok dan setiap kelompok saling bertukar materi yang didapat agar semua peserta didik dalam kelas dapat memahami materi ini. Pada pertemuan kedua mengerjakan soal post-test yang dilakukan menggunakan *platform quizziz*. Hasil analisis yang didapatkan siklus 2 tentang hasil belajar kognitif peserta didik yang mengalami peningkatan namun tidak secara signifikan dilihat dari tes peserta didik dari tahapan siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada gambar 1.

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan selama 2 siklus. Hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dilakukan tindakan menunjukkan nilai rata – rata 55. Sedangkan pada siklus 2 didapatkan nilai rata – rata 67, hasil tersebut tidak mengalami kenaikan yang signifikan.



Hasil belajar dapat dilihat pada tabel 1 yang dimana sekolah memiliki nilai ketuntasan yang harus dicapai oleh peserta didik namun pada hasil yang diperoleh masih banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Namun nilai rata – rata yang diperoleh sudah mengalami peningkatan.

Tabel 1. Tabel Hasil Belajar Kognitif

Ketuntasan (≥ 70)	Siklus 1		Siklus 2	
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Tuntas	3	8%	8	17%
Belum Tuntas	30	92%	25	83%
Jumlah	33	100%	33	100%
Rata – rata	55		68	

Pada hasil tabel 1 diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah dilakukan tindakan dengan metode Jigsaw. Hasil belajar yang diperoleh memang mengalami peningkatan namun, peningkatan hasil tersebut tidak secara signifikan. Data yang diperoleh pada siklus 1 yaitu hanya 3 (8%) peserta didik yang mendapat nilai melebihi nilai ketuntasan dengan nilai rata – rata 55. Setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan pada peserta didik yang mendapat nilai tuntas yaitu 8 (17%) peserta didik.

Hasil yang didapat tidak mengalami peningkatan dikarenakan faktor kurangnya konsentrasi peserta didik, sehingga banyak yang mendapatkan nilai kurang dari nilai ketuntasan. Selama proses pembelajaran peserta didik merasa senang dan mengikuti dengan seksama proses pembelajaran yang dilakukan namun, secara pengetahuan tidak semua peserta didik memiliki daya ingat yang sama. Sehingga hasil yang didapat tidak mengalami peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 26 Semarang, menggunakan materi unsur, senyawa, dan campuran dengan menggunakan penerapan metode Jigsaw berbantuan quizziz diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik. Hasil rata – rata siklus I yaitu mendapat nilai 55 sedangkan pada siklus II mendapat nilai 68. Peningkatan hasil belajar rata – rata pada siklus I dan II yaitu meningkat sebesar 13. Hasil tersebut meningkat namun tidak banyak, dari siklus I hanya 3 peserta didik yang mendapatkan ketuntasan nilai, sedangkan pada siklus II setelah mendapatkan perlakuan mengalami peningkatan menjadi 8 peserta didik yang mendapat ketuntasan nilai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S., & Mujiyati. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: *Kajian Meta-Analisis. Konselor*, 6(4), 150–157. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azman, A., Ambiyar, Simatupang, W., Karudin, A., & Dakhi, O. (2020). Link and Match Policy in Vocational Education To Address the Problem of Unemployment. *International Journal of Multi Science*, 1(6), 76–85.
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8–15.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-98.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.