

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS
JIGSAW DENGAN TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Des Sinta Sari¹, Vika Nadiana², Eka Nurkomsiah³

¹² Dosen STKIP ROSALIA Lampung

³ Mahasiswa STKIP ROSALIA Lampung

dessintasari57@gmail.com¹, vikanadianaa@gmail.com², ekanurkhomsiah01@gmail.com³

ABSTRACT

This Research and Development aims to develop LKPD teaching materials and to know the effectiveness of LKPD based Jigsaw. This research method is a research and development by Borg & Gall. The population in this study were students in Elementary School Margototo Kecamatan Metro Kibang as many as 145 students and 4th grade research sample Elementary School 1 Margototo as many as 40 students. Instruments used are tests and non-tests to measure learners' learning outcomes in terms of cognitive aspects. The final product of this research is LKPD which has been validated by material experts, media experts and classroom teachers. The results showed that LKPD was developed based on the needs analysis of learners and can be used in the National Curriculum, LKPD interesting and easy to use seen from the student's response, and LKPD effective for improving learners' learning outcomes before using and after using LKPD.

Keywords: learners worksheets jigsaw, learning outcomes of learners

ABSTRAK

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar LKPD dan mengetahui efektivitas LKPD berbasis *Jigsaw*. Metode penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik di SD Negeri Margototo Kecamatan Metro Kibang sebanyak 145 peserta didik dan sampel penelitian kelas IV SD Negeri 1 Margototo sebanyak 40 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik ditinjau dari aspek kognitif. Produk akhir penelitian ini berupa LKPD yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan pada Kurikulum Nasional, LKPD menarik dan mudah digunakan dilihat dari respon siswa, dan LKPD efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan dan setelah menggunakan LKPD.

Kata Kunci: LKPD, *jigsaw*, hasil belajar peserta didik.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi.

Tujuan pendidikan di sekolah dasar sendiri dapat diuraikan meliputi beberapa hal yaitu, (1). Beriman dan bertaqwa terhadap TuhanNya, (2). Mengarahkan dan membimbing peserta didik ke arah situasi yang berpotensi positif, berjiwa besar, kritis, cerdas dan berakhlak mulia, (3). Memiliki rasa cinta tanah air, bangga dan mampu mengisi hal yang bertujuan membangun diri sendiri bangsa dan negara, (4). Membawa peserta didik sekolah dasar mampu berprestasi ke jenjang selanjutnya. Inti pokok pendidikan sekolah dasar, berupaya menanamkan keimanan terhadap

Tuhan sesuai dengan agama masing-masing yang dianutnya, dengan harapan tentunya peserta didik dapat menanamkan sikap yang berakhlak, sopan dan santun antar sesama umat manusia tanpa membedakan ras, suku dan agama.

Pada akhirnya peserta didik dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, cakap, berdedikasi tinggi terhadap bangsa dan negaranya. Pengertian pendidikan di sekolah dasar benar-benar mendidik dan menumbuhkembangkan ilmu pengetahuan pada peserta didik di sekolah dasar untuk memiliki sikap kebersamaan dalam upaya mencetak generasi muda yang bertanggung jawab. Sejalan dengan pendapat tersebut

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 mengembangkan semua mata pelajaran tidak lagi sebagai disiplin ilmu, melainkan *integrative science* yang menekankan pada pengembangan berbagai kemampuan peserta didik salah satunya yaitu kemampuan menyelesaikan masalah. Tetapi kenyataannya, kemampuan menyelesaikan masalah masih belum maksimal dilihat dari

kesulitan peserta didik memahami konsep dan nilai hasil belajar kognitif peserta didik yang didapatkan peserta didik belum memuaskan. Salah satu contohnya adalah hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17-19 Agustus 2024, khususnya di kelas V SD. Pada SD Negeri 1 Margototo tahun pelajaran 2022/2023 yang belum tuntas.

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat terlihat bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Di kelas VA peserta yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 12 peserta didik dari 19 peserta didik. Di kelas VB peserta didik yang memperoleh nilai KKM sebanyak 12 peserta didik dari 21 peserta didik, sehingga dari 40 peserta didik, hampir setengah (54%) yang mendapatkan nilai di bawah ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah. peserta didik yang tidak memenuhi KKM harus mengikuti remedial atau perbaikan yang diadakan oleh guru.

Penerapan pembelajaran tematik terintegrasi pada kenyataannya di lapangan masih banyak menggunakan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan aktivitas belajar peserta didik. Pembelajaran berlangsung cenderung

berjalan satu arah sehingga terkesan hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Hal ini menyebabkan pembelajaran berjalan kurang efektif dalam mengembangkan ranah kognitif (penguasaan konsep). Selain itu latihan soal yang digunakan bersumber dari buku paket dan juga Lembar Kerja Peserta Didik. Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan peserta didik, belum menuntun peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga peserta didik dapat mengembangkan aktivitas belajar peserta didik karena Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan adalah dari penerbit dan tidak dibuat langsung oleh guru sehingga belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, begitu pula dengan buku paket yang digunakan pun hanya terbatas, karena mereka hanya dipinjam dari sekolah dan jumlahnya terbatas sekali sehingga mereka harus bergantian membawanya untuk dipelajari di rumah. Selain itu pula berdasarkan observasi yang penulis lakukan banyak dijumpai peserta didik yang malas mengikuti kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik juga nampak pasif tanpa menunjukkan aktivitas yang berarti.

Sementara pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas atau sebagai

pengajar, hendaknya guru mengajar sesuai prinsip, prosedur dan desain pembelajaran yang sudah dipikirkan, sedangkan belajar yang efektif yang dilakukan peserta didik adalah dengan melibatkan seluruh unsur yang ada di dalam diri masing-masing peserta didik yaitu dari segi fisik dan psikis dalam mengoptimalkan pengembangan potensi diri peserta didik. Jika hal tersebut terus dibiarkan akan berdampak pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan sehingga pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar peserta didik. Solusi dari hal tersebut maka pembelajaran harus dikemas dalam sebuah model pembelajaran yang menarik dan mengembangkan model bermain peran. Mengingat pentingnya model tersebut maka untuk mendukung peran guru dalam merancang suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas peserta didik maka diperlukan.

Lembar Kerja Peserta Didik yang tepat sesuai dengan standar kurikulum serta dapat memunculkan hakikat pembelajaran tematik secara seimbang, Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Cara penyajian materi pelajaran dalam Lembar Kerja Peserta Didik meliputi penyampaian materi secara

ringkas, kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif misalnya berdiskusi, bermain peran dengan menggunakan dialog yang peserta didik buat dan latihan soal. Selain menggunakan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik pembelajaran yang dilakukan hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik adalah model *Jigsaw*.

Model *Jigsaw* digunakan pada penelitian ini karena memiliki kelebihan dapat mengembangkan keterampilan bermain peran pada pembelajaran tematik. Kelebihan model *Jigsaw* melibatkan seluruh peserta didik berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. didik sendiri. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-

butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan peserta. Selain itu dalam proses pembelajaran peserta didik juga dituntut untuk selalu berperan aktif sehingga tercipta suasana belajar yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Penerapan *Jigsaw* dapat mengoptimalkan keaktifan peserta didik dimana setiap tahapan pembelajarannya memang disusun untuk mengorganisir seluruh aktifitas peserta didik di kelas. Namun model *Jigsaw* memiliki kekurangan membutuhkan waktu yang relative panjang/ banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan tidak semua guru memilikinya penerapannya membutuhkan waktu yang lama serta guru harus memiliki kemampuan yang baik untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui model *Jigsaw*. Kekurangan tersebut bisa diatasi oleh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik.

Berdasarkan deskripsi masalah di atas maka dilakukan penelitian pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw* yang bertujuan menghasilkan LKPD berbasis model *Jigsaw*, mengetahui kemenarikan LKPD berbasis *Jigsaw*, dan mengetahui keefektifan LKPD berbasis *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan *research and development*. Peneliti mencoba untuk mengembangkan LKPD dengan Tema Cita-citaku kelas V Sekolah Dasar melalui model *Jigsaw* (sumber: Sugiyono, 2011: 298), 1) Potensi dan Masalah, 2) Mengumpulkan Informasi, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk Terbatas, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian Yang Lebih Luas, 9) Revisi Produk, 10) Pembuatan Produk Masal. Tanpa mengurangi makna dan arti dari pengembangan penelitian *research and development* yang ada, peneliti mengurangi langkah-langkah yang ada menjadi 8 proses, secara garis besar penelitian pengembangan R & D ini merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sesuatu produk atau penyempurnaan dari produk yang sudah ada, untuk divalidasi oleh ahli yang bersangkutan dan diujicobakan pada kalangan sendiri sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di kecamatan Metro Kibang. Peneliti melakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian

ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 tahun pelajaran 2024/ 2025.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut. 1) Instrumen Analisis Kebutuhan Analisis kebutuhan (*need assessment*) dalam penelitian ini berguna untuk mendapatkan data-data sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw* pada peserta didik kelas V SD. 2) Instrumen Uji Ahli Instrumen juga disediakan untuk menilai kelayakan LKPD berbasis *Role Playing* oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media LKPD. Selain itu, LKPD juga akan diujicobakan untuk mendapatkan respon pengguna LKPD tersebut yaitu peserta didik. 3) Instrumen Untuk Mengukur Efektivitas Pembelajaran (Hasil Belajar Peserta didik) Pada uji coba lapangan, uji coba meliputi uji efektifitas dan daya tarik menggunakan instrumen-instrumen yang disesuaikan dengan kebutuhan uji coba. Untuk menguji efektifitas produk baik pada *pre-test* maupun *post* -*test* digunakan instrumen berupa tes tertulis. 4) Instrumen untuk Mengukur Kemenarikan LKPD Pada uji coba lapangan, untuk mengukur daya tarik

peserta didik digunakan beberapa pertanyaan yang telah ditentukan.

Analisis Data Kelayakan dan Kemenarikan LKPD Analisis data yang dilakukan berdasarkan instrument uji validasi ahli dan uji coba lapangan (diperluas) yang bertujuan untuk menilai sesuai atau tidaknya LKPD yang dihasilkan sebagai salah satu bahan ajar. Data kelayakan LKPD didapat dari uji ahli materi dan ahli media sedangkan data kemenarikan LKPD diperoleh dari peserta didik pada tahap uji coba lapangan. a) Kelayakan LPKD Instrumen angket terhadap penggunaan LKPD memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-rata nya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan, kemudahan, kemenarikan LKPD yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. b) Kemenarikan LKPD Kemenarikan LKPD di dapat dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Instrumen angket terhadap penggunaan LKPD memiliki 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-rata nya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke

pertanyaan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan, kemudahan, kemenarikan LKPD yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Sehingga klasifikasi kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan LKPD didapatkan seperti pada tabel 3.11. Klasifikasi di lakukan dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian angket daya tarik, dan kemudian di lakukan generalisasi. Pengelompokan berdasarkan rerata skor ini juga berlaku pada komponen kemudahan dan kemanfaatan.

Analisis Data Efektif Menilai efektifitas pengukuran di lakukan pada aspek kognitif peserta didik melalui uji tertulis dalam pembelajaran. Dari data nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dapat dilihat peningkatan hasil belajar (*N-Gain*). Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks gain (*g*), menurut klasifikasi Hake. Tabel 1 Nilai Indeks Gain Ternormalisasi

Indeks gain ternormalisasi	Klasifikasi
$(g) > 0,70$	Tinggi
$0,30 < (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini adalah LKPD berbasis Jigsaw. Materi yang dikembangkan adalah tema 9 Benda di sekitar kita kelas V SD. Hasil dari langkah-langkah pengembangan produk LKPD yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Pra Penelitian dan Pengumpulan Data

Pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik lebih aktif bukan gurunya lagi. Peserta didik dituntut untuk mengetahui atau mencari informasi tentang apa yang sedang mereka pelajari di lingkungan sekitar. Guru seharusnya membuat sendiri materi atau LKPD untuk lebih memudahkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pada kenyataannya guru tidak membuat LKPD yang sesuai untuk mendampingi peserta didik belajar, pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini yang dapat membuat peserta didik malas dan tidak mempunyai semangat belajar.

Uji pendahuluan di sekolah yang akan digunakan sebagai sampel penelitian yaitu kelas V SD Negeri 1 Margototo khususnya kelas yang akan dijadikan kelas pengembangan LKPD ini.

Pengumpulan Informasi tentang analisis kebutuhan pada tanggal 15 Juni 2024, dilakukan dengan cara: a. Wawancara, Data yang diperoleh dari wawancara kepada guru dan murid yaitu, 1) Guru belum pernah membuat LKPD (LKPD) sendiri pada proses pembelajaran, 2) Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Sekolah Dasar kelas V belum maksimal, 3) Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran, 4) Pada pembelajaran peserta didik masih lemah dalam mengingat dan memahami materi yang diberikan oleh guru, 5) Peserta didik terlihat kurang antusias pada proses pembelajaran dan cenderung pasif.

Perencanaan Desain Produk dan Pengembangan LKPD (LKPD)

Tahapan ini dilakukan dengan mendesain prototipe LKPD yang sesuai dengan kurikulum 2013, yaitu merancang dan mengembangkan LKPD yang berbasis *Role Playing* berdasarkan keterpaduan antara KI dan KD pada standar kurikulum 2013 dengan dipadukan buku guru dan buku peserta didik yang digunakan dalam pembelajaran. Perencanaan desain produk secara khusus berdasarkan tahap perencanaan sebagai berikut: a. Judul Produk yaitu Pengembangan Lembar Kerja

Peserta Didik Dengan Tema Benda-benda di sekitar kita Berbasis *Jigsaw* Kelas V Sekolah Dasar, b. Tujuan yang akan dicapai setelah mempelajari Produk, yaitu: Peserta Didik mampu berekspresi dan mempunyai antusiasme (tidak pasif) yang baik pada proses pembelajaran, mampu mengingat materi yang diberikan oleh guru, c. Kerangka Desain: I. Pendahuluan, a. Halaman Judul/ Cover, b. Kata Pengantar, c. Daftar Isi, d. Kompetensi Inti, e. Pemetaan Kompetensi Dasar KI-1 dan KI-2, f. Pemetaan Kompetensi Dasar KI-3 dan KI-4, g. Tujuan, h. Petunjuk umum penggunaan LKPD, i. Petunjuk khusus penggunaan LKPD. II. Isi LKPD a) Pemetaan Indikator, b) Tema, c) Subtema, d) Teks bacaan, e) Soal-soal untuk peserta didik, f) Daftar Pustaka, g) Model yang digunakan dalam pengembangan LKPD, yaitu model *Jigsaw*. Pengembangan produk LKPD dengan menggunakan model *Jigsaw* peserta didikan lebih aktif dan lebih antusias dalam pembelajaran.

Model *Jigsaw* lebih mengutamakan kerjasama dengan teman yang mengasikan dan tidak membosankan, dengan menggunakan model ini peserta didik juga diharapkan akan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Bahan rujukan dan referensi yang digunakan antara lain: 1). Buku Tematik

untuk SD/MI Kelas V. Karya Edi Hernawan dan Endang Hendayani. Penerbit, Pusat Perbukuan Depdiknas, Jakarta. Tahun 2022. 2). Buku Peserta didik Tema 9 benda-benda di sekitar kita , Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Penerbit Pusat Perbukuan, Balitbang Kemdibud. Jakarta, Tahun 2021. 3). Buku Guru tema 9 benda-benda di sekitar kita, Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Penerbit Pusat Perbukuan, Balitbang Kemdibud. Jakarta, Tahun 2021. 4). Bahan bacaan, artikel dan gambar tentang materi pembelajaran yang diambil dari website internet. e. Materi terdiri semua pelajaran yaitu IPA, PKN, Matematika, Bahasa Indonesia, PJOK, SBdp, IPS. Semua pelajaran digabungkan karena menggunakan kurikulum 2013. Pada pengembangan Produk LKPD tema yang diambil adalah tema 9.

Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Sakun, M.Pd sebagai ahli materi dan Rhmat Wijayanto J, sebagai ahli media, validasi dengan angket. Validasi dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis instrumen dan produk media yang akan dikembangkan

sesuai dengan tujuan. Pelaksanaan kegiatan penyusunan pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw* yang dilakukan pada penelitian ini, disusun berdasarkan syarat penyusunan LKPD yaitu melalui validitas oleh para ahli. Adapun hasil validasi dari masing-masing syarat adalah sebagai berikut.a. Validasi Ahli Media, ahli media menilai tentang aspek keterlaksanaan LKPD. Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli media mendapatkan nilai 93,7 dengan rata-rata 4,68, sehingga bila dilihat pada kualitas produk pembelajaran ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori “layak”.

Koreksi awal LKPD, pada sampul atau cover LKPD, agar memperbaiki tata letak gambar dan menambah gambar cita-cita pada sampul agar peserta didik lebih banyak mngetahui tentang cita-cita yang ada disekitar kita. Kedua, tulisan pada sampul LKPD jangan terlalu banyak tulisan agar terlihat bagus. Belum adanya sumber yang tertera pada gambar yang ada dalam LKPD, diharuskan dicantumkan agar terlihat jelas. Tata letak gambar dan tulisan pada LKPD diperjelas dan dibenarkan agar mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karna itu perbaikan untuk penggunaan LKPD dilakukan agar tercipta LKPD yang disukai peserta didik sehingga peserta didik bisa lebih aktif. b. Validasi ahli materi, ahli materi menilai tentang aspek penilaian

Kesesuaian LKPD. Nampak bahwa tiga aspek yang diamati dalam pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw* yang dikembangkan oleh peneliti, yakni aspek kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik, kesesuaian LKPD dengan syarat konstruksi, kesesuaian LKPD dengan syarat teknis. Terdapat sedikit perbaikan pada tingkat kesukaran pada Lembar Kerja Peserta Didik, penguatan materi terhadap indikator dan perbaikan EYD.

Perbaikan ini dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan validasi ditinjau dari ahli materi 97,5 dengan rata-rata 3,64, sehingga bila dilihat pada kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori “layak”. Ada beberapa masukan dari ahli materi pada LKPD seperti, terdapatnya EYD yang kurang tepat adalah salah satu yang membuat kurangnya penilaian ahli materi. Disisi lain kalimat perintah yang belum sesuai dengan indikator juga perlu diperbaiki agar LKPD dapat di gunakan dengan baik oleh peserta didik.

Revisi Desain

Produk yang telah dinilai oleh ahli diperbaiki sesuai dengan saran validator. Revisi produk dilaksanakan setelah melakukan validasi produk. Validasi

produk dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Beberapa saran dan revisi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Validasi Ahli Media, validasi ahli media dilakukan oleh bapak Sakun, M.Pd, untuk meningkatkan kualitas dari LKPD berbasis *Jigsaw* yang dikembangkan, ahli media memberikan beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dalam LKPD berbasis *Jigsaw*. Berikut revisi yang dilakukan sesuai saran ahli media, 1). Memperbaiki tampilan cover. Mencantumkan sumber gambar.

Validasi Ahli Materi, validasi ahli materi dilakukan oleh Rahmat Wijayanto J., untuk meningkatkan kualitas dari LKPD berbasis *Jigsaw* yang dikembangkan, ahli media membeikan beberapa masukan mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dalam LKPD berbasis *Jigsaw* . Berikut revisi yang dilakukan sesuai saran ahli media. 1) Kalimat Perintah yang sesuai dengan Indikator tentang akibat dari cita-cita yang dipilih. 2) Perbaikan dalam EYD pada lembar LKPD Penambahan indikator pada pemetaan indikator pembelajaran yang terdapat dalam lembar LKPD.

Uji Coba Skala Kecil (Uji Coba Terbatas)

Uji coba terbatas merupakan uji kelompok kecil yang di lakukan pada kelas

V SD Negeri 1 Margototo sebanyak 15 peserta didik. Pelaksanaan uji skala kecil atau terbatas dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2024, dengan melibatkan guru kelas. Pelaksanaan uji skala kecil ini merupakan kegiatan yang ditujukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *Jigsaw* dengan menggunakan media LKPD yang dikembangkan. Selain itu pelaksanaan uji skala kecil pun bertujuan untuk memperoleh informasi dari para pelaku pembelajaran terutama guru kelas, agar diperoleh masukan guna memperbaiki LKPD yang telah melalui proses uji validasi ahli materi dan desain dengan nilai Gain 0,95. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh peserta didik meningkat setelah menggunakan produk LKPD berbasis *Jigsaw*.

Revisi Produk II

Berdasarkan hasil uji coba produk terbatas maka diperbaiki kekurangan-kekurangan pada produk terbatas. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada guru dan peserta didik setelah menggunakan LKPD berbasis *Jigsaw* guna memperbaiki LKPD yang tersedia. 1) Memperjelas Tulisan/bacaan dengan latar belakang yang tepat. 2) Memperjelas kalimat perintah. 3)

Menambahkan contoh pada kalimat intruksi agar peserta didik lebih bisa memahami dengan mudah.

Uji Pemakaian Diperluas

Uji pemakaian diperluas dilakukan dikelas V SD Negeri 1 Margototo. Uji coba pemakaian diperluas dilakukan untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan pada sampel yang lebih besar. Sama seperti saat melakukan uji coba terbatas, uji coba diperluas ini juga melakukan *pre-test* sebelum melakukan pembelajaran dan dilakukan *post-test* setelah pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *Jigsaw*. Hasil *pre-test* dan *post-test* akan di analisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan LKPD berbasis *Jigsaw*. A) SD Negeri 1 Margototo kelas V A dengan nilai Gain 0,82. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh peserta didik meningkat setelah menggunakan produk LKPD berbasis *role playing*. B) SD Negeri 1 Margototo Kelas B dengan nilai Gain 0,89. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor yang di peroleh peserta didik meningkat setelah menggunakan produk LKPD berbasis *Jigsaw*. C) Daya Tarik Media Pembelajaran Peserta didik Kelas VA SDN 1 Margototo dengan Skor Rata-rata 3,7. 1)

Peserta didik Kelas VB SDN 1 Margototo dengan skor rata-rata 3,8. Artinya terdapat perbedaan kemenarikan LKPD berbasis *Role Playing* dengan bahan ajar lainnya.

Efektifitas LKPD

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk LKPD yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pesertadidik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas dan uji coba diperluas. Nilai *pre-test* skor rata-rata peserta didik adalah 24,5 dan skor *post-test* rata-rata setelah menggunakan LKPD adalah 52,5 . Fakta sesuai dengan pendapat Trianto (2020: 223) bahwa Lembar Kerja Peserta Didik memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukan bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan dalam penilaian *pre-test* dan *post-test* pada uji cob terbatas (skala kecil) dan uji coba diperluas (lapangan). Berikut hasil penelitian dan

pembahasan dari pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw*.

Pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw*

Penyajian data berbasis *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 9 Benda-benda di sekitar kita,, dapat dideskripsikan sebagai berikut. Pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw* menggunakan delapan langkah Borg & Gall, tahap pertama merupakan analisis potensi dan masalah, setelah pengembangan mengetahui potensi dan masalah yang terjadi, pengembang melakukan perencanaan untuk melakukan pengembangan terhadap LKPD yang akan digunakan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti yang dijelaskan LKPD dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran . Selanjutnya pengembangan menyusun desain draf produk LKPD, dalam langkah ini pengembang menuangkan pola pengembangan yang akan dilakukan dalam LKPD berbasis *Jigsaw*.

Tahap selanjutnya pengembang melakukan uji validasi dengan 2 orang validator, dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan syarat-syarat pengembangan

sehingga layak untuk di uji cobakan. Hasil dari validasi dapat dijabarkan sebagai berikut. 1) Validasi oleh ahli materi. Penilaian dari ahli materi meliputi kesesuaian LKPD dengan kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik, kesesuaian dengan syarat konstruksi dan kesesuaian dengan LKPD dengan syarat teknis. Beberapa saran ahli materi untuk perbaikan produk diantaranya adalah merevisi tata letak gambar dan mengganti gambar yang ada pada LKPD dengan menggunakan gambar yang nyata (konkre t) serta penyesuaian materi dengan indikator. 2) Validasi oleh ahli media Penilaian ahli media meliputi syarat pembuatan LKPD yaitu keterlaksanaan Produk LKPD. Beberapa saran dari ahli media untuk perbaikan produk diantaranya merubah tampilan *cover*, merubah tata letak dan ukuran gambar serta menata huruf agar lebih mudah dibaca.

Kemenarikan LKPD berbasis *Jigsaw*

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Jigsaw*, menarik minat peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *Jigsaw*, pada ujicoba kelompok kecil adalah sebesar 0,95 dengan kategori 4,0 baik. Skor respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *Jigsaw*, pada ujicoba kelompok

besar adalah sebesar 3,8 dengan kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Jigsaw* menarik bagi peserta didik, membuat peserta didik semangat dalam pembelajaran, mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik, membangun pengetahuan peserta didik, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Hal itu sejalan dengan pendapat bahwa Bermain peran (*Jigsaw*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan (Dinata, 2021: 23).

Pengembangan produk LKPD berbasis *Jigsaw* dapat meningkatkan respon peserta didik dalam belajar, dapat membuat peserta didik antusias dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pelajaran, peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajara karena peserta didik terdorong dengan kegiatan yang ada dalam LKPD, gambar-gambar yang digunakan dalam LKPD juga membuat peserta didik lebih aktif karena gambar-gambar yang digunakan dalam LKPD menggunakan gambar-gambar yang ada dilingkungan peserta didik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, LKPD berbasis *Jigsaw* dapat membuat peserta didik menjadi lebih semangat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena model membuat peserta didik lebih antusiasme dalam bekerja kelompok dan dapat menerapkan sikap sosial yang baik antar sesama pada kehidupan nyata.

Efektivitas LKPD berbasis *Jigsaw*

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk LKPD yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan nilai peserta didik dalam pembelajaran. Ketercapaian efektifitas LKPD berbasis *Jigsaw* dilihat dari perbandingan nilai peserta didik yang menggunakan LKPD berbasis *Jigsaw* lebih tinggi dari peserta didik yang tidak menggunakan LKPD. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dalam jurnal internasional Bhattacharjee (2023: 201), hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik diajarkan menggunakan *Jigsaw* mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran dan menunjukkan sikap yang lebih positif. Pada tesis penelitian Novita tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik 72,6 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II. Jadi pembelajaran tematik

dengan menggunakan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar. Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat sedangkan efektivitas adalah tindakan atau usaha yang membawa hasil (Sudjana, 2020:50).

Pada Penelitian oleh Arham (2021: 35) menunjukkan hasil bahwa peserta didik memiliki minat tinggi dalam *Jigsaw*. Hal ini ditunjukkan oleh 88,33% respon dari peserta didik setuju pembelajaran menggunakan model *Jigsaw*. Hal ini juga ditunjukkan dalam penelitian Andrew (2020: 50) peserta didik menjadi lebih aktif dan antusiasme dalam pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

Hasil uji efektifitas pembelajaran pada tahap uji coba terbatas dan uji coba diperluas mengindikasikan bahwa penggunaan LKPD berbasis *Jigsaw* telah terbukti dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan LKPD berbasis *Jigsaw*.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan LKPD berbasis *Jigsaw* dengan tema kelas V benda-benda di sekitar kita sekolah dasar dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat

disimpulkan sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan melalui delapan tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi 1, uji coba terbatas, revisi II, uji coba diperluas dan efektifitas. Di dalam produk Lembar Kerja Peserta Didik berisi materi dan latihan yang dilengkapi oleh gambar-gambar sebagai media pengamatan agar peserta didik lebih mengerti tentang materi: Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Jigsaw* menarik digunakan bagi peserta didik dalam pembelajaran hal ini dibuktikan dengan skor dapat dilihat dari uji ahli media mendapatkan nilai 93,7 dan uji ahli materi 97,5, artinya Lembar Kerja Peserta Didik baik dilanjutkan ketahap lapangan. Berdasarkan uji coba lapangan baik uji coba terbatas maupun uji coba diperluas: Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *Jigsaw* dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman hal bacaan, hal itu dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar kognitif peserta didik pada skor *pre-test* dan *post-test* dengan gain sebesar 0, 95 dengan kategori tinggi. Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model *Jigsaw* juga dapat dilihat dari perbedaan hasil nilai

belajar kognitif siswa yang menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Jigsaw* dari pada siswa yang tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Jigsaw*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arham. 2020. The Interest of Nursing Students in Learning English Uses *Jigsaw* Models To Develop Speaking Skills. *International Jurnal of Chemical Education*. Volume 4. No 2:441-457
- Andrew. 2019. Simulation *Jigsaw* to Enhance Business Interaktive Skills on Learner. *Jurnal of International peer Reviewed*. Volume 3. No 3: 517-528
- Bhattacharjee. 2019. Efektivitas of *Jigsaw* Model on the Konstruktion of Education *Jurnal of English and Education*. Volume 3 No. 3: 95-105
- Depdiknas. 2013. *Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid*. Media Group. Jakarta.
- Depdiknas. 2013. *Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid*. Media Group. Jakarta

Dinata. 2018. *Pembelajaran Role Playing dan Kemenarikan*. Bumi Aksara. Jakarta

Novita. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Tematik menggunakan model Jigsaw*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sudjana. 2019. *Panduan kreatif dalam pembelajaran*. Rosdakarya. Bandung

Sugiyono. 2015. *Statistika dalam pembelajaran*. Pustaka Insani. Yogyakarta.

_____. 2020. *Metode penelitian pengembangan*. Refika Aditama. Bandung.

Trianto. 2019. *LKPD adalah kegiatan mendasar dalam upaya pembentukan kemampuan dasar*. Gramedia. Jakarta.