

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Tri-N: Niteni, Nirokke, Nambahi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Wawancara Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Hutri Darmayanti^{*1}, Siti Rochmiyati²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Email: ¹hutridarmayanti78@guru.sd.belajar.id, ²rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam penguasaan materi wawancara yang memerlukan keterampilan berpikir kritis, komunikasi lisan, dan kolaborasi. Siswa sering mengalami kesulitan dalam merumuskan pertanyaan, menyusun alur wawancara yang logis, serta menunjukkan rasa percaya diri dalam menyampaikan hasil wawancaranya. Permasalahan ini diperburuk oleh dominasi metode ceramah yang masih bersifat satu arah dan kurang partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang diintegrasikan dengan pendekatan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wawancara. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan melalui peningkatan keterampilan siswa dalam menyusun dan mempresentasikan wawancara, serta peningkatan skor hasil belajar dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang). Integrasi Tri-N memberikan tahapan belajar yang kontekstual, dari pengamatan, peniruan, hingga pengembangan gagasan secara aktif. Kesimpulannya, model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbasis Tri-N tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan apresiasi terhadap budaya lokal, serta memberikan kontribusi penting bagi pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kolaboratif, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata kunci: hasil belajar, jigsaw, pembelajaran kooperatif, tri-n, wawancara.

Efforts to Develop a Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Outcomes that Reintegrate Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) on Indonesian Interview Material in Grade IV Elementary School

Abstract

Indonesian language learning in fourth-grade elementary classrooms faces several challenges, particularly in mastering interview material that requires critical thinking, verbal communication, and collaboration skills. Students often struggle to formulate relevant questions, construct logical interview sequences, and express their ideas confidently. These issues are exacerbated by the continued dominance of teacher-centered approaches that lack student engagement and active participation. This study aims to develop a cooperative learning model of the Jigsaw type, integrated with the Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) local wisdom-based approach, to improve students' learning outcomes in interview material. The method employed is research and development (R&D) using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and pre- and post-tests. The results reveal that this model effectively enhances learning outcomes, as evidenced by students' improved ability to construct and present interviews and an average N-Gain score of 0.61 (moderate category). The integration of Tri-N provides a contextual learning process—from observation, imitation, to active development of ideas—that aligns with students' cognitive and socio-cultural characteristics. In conclusion, the Jigsaw cooperative learning model based on Tri-N not only improves students' cognitive outcomes but also fosters social skills, self-confidence, and cultural awareness. It contributes significantly to promoting a more active, collaborative, and meaningful approach to Indonesian language learning at the elementary level.

Keywords: cooperative learning, interview, jigsaw, learning outcomes, tri-n

1. PENDAHULUAN

Kondisi riil pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya pada kelas IV, menunjukkan adanya tantangan yang cukup kompleks dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang optimal[1]. Salah satu permasalahan yang paling mencolok adalah kesulitan siswa dalam memahami materi wawancara, terutama dalam merumuskan pertanyaan yang sesuai dan menggali informasi secara mendalam dari narasumber[2]. Ketika diminta melakukan simulasi wawancara, banyak siswa tampak kurang percaya diri, tidak mampu membangun alur pertanyaan yang logis, dan kesulitan dalam menyesuaikan gaya komunikasi dengan konteks [3]. Permasalahan ini tidak terlepas dari metode pembelajaran yang masih cenderung bersifat satu arah (teacher-centered), di mana guru mendominasi proses penyampaian materi tanpa memberikan ruang partisipasi aktif bagi siswa [4]. Hal ini menyebabkan kurangnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kemampuan komunikasi yang seharusnya ditumbuhkan sejak dini. Akibatnya, hasil belajar siswa pada aspek keterampilan berbicara dan menulis masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mencerminkan kurangnya keberhasilan dalam membentuk kompetensi berbahasa secara fungsional[5]. Fenomena ini menuntut adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami serta mengaplikasikan Bahasa Indonesia dalam kehidupan nyata[6].

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD tidak terlepas dari persoalan umum yang dihadapi secara nasional dalam konteks pendidikan dasar. Berbagai data dan laporan dari Kementerian Pendidikan serta lembaga evaluasi pendidikan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi kendala struktural, metodologis, dan motivasional yang berdampak pada rendahnya keterampilan literasi siswa. Tabel berikut menyajikan ringkasan beberapa permasalahan umum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar berdasarkan hasil temuan nasional:

Tabel 1. Permasalahan Umum Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

No	Permasalahan Umum	Persentase (%)	Sumber
1	Siswa belum mampu mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan seimbang	63%	Pusmenjar Kemendikbudristek (2022), Laporan Nasional Hasil AKM
2	Pendekatan pembelajaran masih didominasi ceramah dan hafalan	68%	Pusat Asesmen dan Pembelajaran (2021), Evaluasi Implementasi Kurikulum
3	Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia	61%	Litbang Dikdasmen Kemendikbudristek (2022)
4	Keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah dalam pelajaran Bahasa Indonesia	59%	Rapor Pendidikan Kemendikbudristek (2023)

Data nasional menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar masih menghadapi sejumlah kendala sistemik yang menghambat pengembangan kompetensi literasi siswa. Menurut laporan Pusmenjar Kemendikbudristek (2022), sebanyak 63% siswa belum mampu menyeimbangkan kemampuan berbahasa lisan dan tulisan secara optimal. Sementara itu, pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan, seperti diungkapkan oleh Pusat Asesmen dan Pembelajaran (2021), berdampak pada kurangnya partisipasi aktif dan minimnya stimulus terhadap daya pikir kritis siswa. Akibatnya, lebih dari separuh siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah (61%) dan kemampuan berpikir kritis yang belum berkembang maksimal (59%) dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Rapor Pendidikan, 2023). Permasalahan ini menegaskan bahwa dibutuhkan inovasi pembelajaran yang bersifat partisipatif, kontekstual, dan mendorong pengembangan kompetensi berpikir tingkat tinggi agar pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya sekadar memenuhi aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan hidup abad 21.

Sebagai respon terhadap kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan (novelty) melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang terintegrasi pendekatan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi). Pendekatan ini belum banyak diimplementasikan secara sistematis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Dasar, khususnya dalam konteks materi wawancara. Integrasi Tri-N ke dalam strategi kooperatif tidak hanya menawarkan variasi metodologis, tetapi juga menjadi upaya konkret dalam menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dan metode pembelajaran yang relevan dengan karakteristik lokal dan budaya belajar siswa. Dengan demikian, model yang dikembangkan tidak hanya menjawab tantangan pembelajaran secara nasional, tetapi juga memperkaya khazanah pendekatan kontekstual berbasis kearifan lokal dalam pendidikan Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif guna menjawab tantangan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar[7]. Pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong aktivitas belajar kolaboratif dan komunikasi efektif antar siswa menjadi sangat krusial, terutama untuk mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis sejak dini[8]. Salah satu model yang relevan adalah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang saling berbagi informasi dan bertanggung jawab atas pemahaman materi rekan-rekan dalam kelompoknya[9]. Melalui interaksi ini, siswa tidak hanya memahami materi secara mandiri, tetapi juga terlibat aktif dalam proses mengajarkan kembali kepada teman sekelompok, yang pada akhirnya memperdalam penguasaan konsep secara lebih bermakna dan kontekstual. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama, serta menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan [10].

Pendekatan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) merupakan bagian dari filosofi pendidikan Jawa yang sarat makna dan sangat relevan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran abad 21, khususnya di jenjang sekolah dasar[11]. Tiga prinsip dasar dalam Tri-N menggambarkan tahapan belajar alami yang dimulai dari proses observasi (niteni), dilanjutkan dengan meniru atau mengimitasi secara sadar dan sistematis (nirokke), hingga sampai pada tahap pengembangan dan penciptaan hal baru atau modifikasi (nambahi)[12]. Pendekatan ini mencerminkan proses pembelajaran yang bertahap, kontekstual, dan berbasis pada pengalaman nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa usia dasar yang berada dalam tahap perkembangan konkret operasional menurut Piaget [13]. Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan Tri-N tidak hanya memfasilitasi kemampuan akademik, tetapi juga mendidik siswa untuk berpikir reflektif, menghargai proses, dan terbiasa dengan inovasi sederhana berbasis pengalaman[14]. Integrasi nilai-nilai lokal Tri-N ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menghadirkan pendekatan pedagogis yang tidak hanya modern dan kolaboratif, tetapi juga sarat muatan budaya. Dengan menggunakan Jigsaw sebagai strategi pembelajaran, siswa dilatih untuk saling berbagi informasi, bekerja sama dalam tim, dan bertanggung jawab terhadap pemahaman teman sejawat [15]. Ketika prinsip Tri-N diterapkan dalam konteks ini, proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya sekadar mempelajari materi, tetapi juga mengalaminya melalui tahapan observasi, peniruan, dan pengembangan secara aktif [16]. Hal ini memperdalam pemahaman konsep, menumbuhkan kreativitas, serta mengembangkan kemandirian dalam belajar [13]. Selain itu, pendekatan ini dapat memperkuat identitas budaya siswa dan menumbuhkan sikap menghargai kearifan lokal, yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka dalam mendorong pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan berbasis pada potensi serta karakteristik peserta[17].

Urgensi pengembangan model pembelajaran berbasis kolaboratif dan kontekstual budaya menjadi sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran yang dikembangkan perlu mampu menggabungkan prinsip-prinsip pedagogis modern seperti kolaborasi, partisipasi aktif, dan pengembangan keterampilan abad 21 dengan nilai-nilai lokal yang hidup dalam keseharian siswa, agar pembelajaran menjadi lebih relevan, bermakna, dan mudah diinternalisasi. Dalam konteks ini, diperlukan desain pembelajaran kooperatif yang tidak hanya terstruktur secara metodologis, tetapi juga mengandung muatan budaya lokal seperti pendekatan Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi), sehingga siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengalami proses belajar yang sesuai dengan latar belakang sosial-budayanya. Penggabungan antara pendekatan kooperatif dan kontekstual budaya diyakini mampu membangun keterlibatan emosional dan intelektual siswa, sekaligus memperkuat daya serap dan penerapan materi Bahasa Indonesia dalam kehidupan nyata.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang terintegrasi dengan pendekatan kearifan lokal Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wawancara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Integrasi pendekatan Tri-N diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan selaras dengan budaya belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis secara simultan. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengembangan model pembelajaran berbasis budaya lokal yang adaptif dengan kebutuhan abad 21, serta memberikan inovasi dalam desain instruksional yang kooperatif. Secara praktis, hasil pengembangan ini diharapkan menjadi acuan dan solusi konkret bagi guru dalam mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek keterampilan berbicara dan menyimak, melalui strategi pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Models) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel[18]. Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: Define, Design, Develop, dan Disseminate.

2.1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru kelas IV, serta studi kurikulum untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran wawancara di kelas IV SD. Kegiatan ini juga mengevaluasi penerapan model pembelajaran yang telah digunakan guru biasanya, serta kesulitan siswa dalam memahami materi wawancara.

2.2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini bertujuan merancang model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang terintegrasi dengan pendekatan Tri-N. Dalam tahap ini, disusun struktur model, perangkat pembelajaran dan alur penerapan kegiatan siswa secara terstruktur mulai dari meniru, menirukan, hingga mengembangkan pemahaman. Desain awal diuji secara teoritis melalui kajian literatur dan penyesuaian dengan standar kompetensi Kurikulum Merdeka.

2.3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, rancangan awal model diubah menjadi produk prototipe siap uji. Validasi dilakukan oleh ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan ahli model pembelajaran. Berdasarkan masukan, dilakukan revisi sebelum diujicobakan dalam tiga tahap: (a) uji coba terbatas pada 6 siswa kelas IV menggunakan teknik purposive sampling; (b) uji coba lebih luas pada 10 siswa di kelas berbeda; dan (c) uji operasional pada satu kelas IV dengan jumlah siswa 15–30 orang. Uji coba ini dilakukan melalui tahapan pretest, implementasi model, dan posttest untuk mengukur efektivitas model yang dikembangkan.

2.4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, model pembelajaran dikemas dalam bentuk modul implementatif dan didiseminasikan kepada guru-guru Bahasa Indonesia kelas IV melalui workshop mini. Selain itu, dikumpulkan juga respons guru dan siswa terhadap model yang telah diterapkan untuk evaluasi dan pengembangan berkelanjutan.

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Malang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan guru dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respons pengguna (guru dan siswa), serta hasil pretest dan posttest siswa.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan skala Likert untuk validasi ahli dan angket respons pengguna, serta dengan rumus N-Gain untuk menilai efektivitas peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Malang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket kebutuhan guru serta siswa. Untuk menjaga validitas data kualitatif, dilakukan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara guru, observasi kelas, dan dokumen kurikulum.
2. Data kuantitatif berasal dari hasil validasi ahli, angket respons pengguna (guru dan siswa), serta nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan:

1. Skala Likert untuk menilai kelayakan model menurut ahli dan respons pengguna.
2. Rumus N-Gain untuk mengukur efektivitas model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rumus N-Gain dituliskan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}} \quad (1)$$

Hasil interpretasi N-Gain dikategorikan ke dalam tiga klasifikasi: tinggi ($\geq 0,7$), sedang ($0,3 - 0,7$), dan rendah ($< 0,3$) sesuai dengan standar penilaian peningkatan efektivitas pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang direintegrasikan dengan pendekatan budaya belajar Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi wawancara Bahasa Indonesia kelas IV SD. Proses penelitian menggunakan model pengembangan 4D

(Define, Design, Develop, Disseminate) dan dilaksanakan dalam empat tahap. Pelaksanaan model Jigsaw juga mengikuti enam langkah sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 2.

3.1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun pertanyaan dan jawaban wawancara secara lisan dan tertulis. Dalam konteks Tri-N, mayoritas siswa hanya sampai pada tahap Niteni (memperhatikan/mengamati) dan belum mencapai tahap Nirokke (meniru) serta Nambahi (mengembangkan).

3.2. Tahap Design (Perancangan)

Perangkat pembelajaran dirancang berdasarkan sintaks model Jigsaw dan disesuaikan dengan pendekatan Tri-N. Pada tahap ini disusun RPP, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan instrumen penilaian. Model Jigsaw dibagi dalam 6 langkah utama:

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yang Reintegrasi Tri-N (Niteni, Nirokke, Nambahi)

Langkah Model Jigsaw	Deskripsi Kegiatan	Integrasi Tri-N
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menjelaskan pentingnya wawancara dan membangkitkan motivasi melalui contoh nyata wawancara tokoh lokal.	Niteni (mengamati, menyimak)
Menyajikan Informasi	Materi wawancara disampaikan melalui video pendek dan teks bacaan, siswa mencatat poin-poin penting.	Niteni
Mengorganisasi Siswa dalam Kelompok Belajar	Siswa dibagi menjadi kelompok asal dan kelompok ahli sesuai topik wawancara: pembuka, inti, dan penutup.	Transisi ke Nirokke
Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Di kelompok ahli, siswa berdiskusi dan meniru contoh pertanyaan-jawaban wawancara (Nirokke), lalu kembali ke kelompok asal untuk menyusun wawancara (Nambahi).	Nirokke → Nambahi
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil wawancara siswa melalui rubrik keterampilan berbicara dan menulis.	Nambahi
Pemberian Penghargaan	Penghargaan diberikan pada kelompok terbaik berdasarkan kreativitas dan keaktifan selama presentasi atau simulasi wawancara.	Memperkuat motivasi tahap Nambahi

3.3. Tahap Develop (Pengembangan)

Produk awal divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dan ahli model pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan skor kevalidan rata-rata dalam kategori sangat baik. Setelah revisi, dilakukan uji coba terbatas dan diperluas.

Dalam uji coba operasional, diperoleh data bahwa aktivitas siswa menunjukkan peningkatan. Sebagian besar siswa aktif dalam diskusi kelompok ahli dan mempresentasikan wawancara secara berani dan kreatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Mislan Sasono (2015), yang menunjukkan bahwa implementasi Jigsaw mampu meningkatkan komunikasi ilmiah mahasiswa, dengan rerata keterampilan komunikasi 2,67 (kategori sedang-tinggi).

3.4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Model pembelajaran dikemas dalam modul implementatif dan disosialisasikan ke guru-guru Bahasa Indonesia kelas IV melalui pelatihan terbatas. Selain itu, guru diberikan panduan penerapan pendekatan Tri-N dalam pembelajaran Bahasa.

Evaluasi terhadap efektivitas dilakukan melalui pretest dan posttest. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,61, yang tergolong dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model, meskipun masih perlu penguatan pada tahap Nambahi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang diintegrasikan dengan pendekatan budaya lokal Tri-N mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi wawancara. Proses pembelajaran yang dimulai dari pengamatan (niteni), peniruan (nirokke), hingga pengembangan (nambahi) secara bertahap membentuk struktur berpikir dan keterampilan berbahasa siswa yang lebih baik. Melalui tahapan Jigsaw seperti pembentukan kelompok asal dan ahli, diskusi antar kelompok, hingga presentasi dan refleksi, siswa tidak hanya memahami struktur teks wawancara secara mendalam, tetapi juga mampu menyampaikan kembali secara lisan dengan percaya diri. Model ini menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan kontekstual yang memungkinkan keterlibatan siswa dalam setiap tahapan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian [19]. yang mengembangkan model jigsaw berbantuan e-modul pada pembelajaran kimia dan menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi serta prestasi belajar secara signifikan. Dalam konteks ini, strategi “niteni” berfungsi untuk menumbuhkan kesadaran awal siswa terhadap konsep wawancara melalui observasi dan pencatatan yang aktif, serupa dengan cara siswa dalam studi [19]. menyerap konten kimia dari e-modul.

Langkah “nirokke” atau meniru, yang dilaksanakan melalui kegiatan belajar dalam kelompok ahli, juga memberikan ruang bagi siswa untuk merekonstruksi pemahamannya berdasarkan contoh nyata, mengasah keterampilan berpikir dan berbicara. Ini senada dengan temuan [20]. yang mengembangkan penuntun praktikum berbasis jigsaw untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam praktikum Zoologi. Mahasiswa dalam kelompok ahli mereka menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan karena bertanggung jawab atas materi spesifik yang kemudian diajarkan kembali kepada kelompok asal.

Dalam tahap “nambahi”, siswa tidak hanya mereproduksi pengetahuan tetapi juga mengembangkan wawancara yang utuh melalui diskusi dan latihan praktik. Pendekatan ini mendorong kreativitas sekaligus penguatan keterampilan menulis dan berbicara, seperti yang dicontohkan oleh [21]. di mana model jigsaw berhasil dikembangkan pada pembelajaran teks eksposisi. Penelitian mereka menekankan bagaimana siswa kelas IX mampu membuat produk tulisan yang lebih baik melalui kolaborasi aktif dan diskusi kelompok.

Kemampuan komunikasi siswa juga meningkat secara signifikan berkat penggunaan media konkret seperti video wawancara dan teks bacaan. Ini selaras dengan hasil penelitian [22]. yang menekankan bahwa media visual seperti gambar membantu meningkatkan keterampilan berbicara secara signifikan dalam penerapan model jigsaw pada siswa kelas rendah. Model mereka membuktikan bahwa siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Dalam proses implementasinya, pembelajaran jigsaw juga memberikan kontribusi terhadap suasana kelas yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan karakter sosial seperti tanggung jawab dan saling menghargai. Hal ini dikonfirmasi oleh [23]. yang menemukan bahwa pada materi karya ilmiah di MA Al-Ma'tuq, siswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya karena dituntut untuk menjadi “ahli” dalam satu bagian materi.

Strategi evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini juga mencakup rubrik keterampilan berbicara dan menulis, yang mengukur proses dan hasil dari simulasi wawancara yang dilakukan siswa. Evaluasi ini memperkuat hasil dari studi [24]. yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis jigsaw dapat membentuk siswa yang reflektif dan mampu mengkonstruksi makna secara mandiri melalui pengolahan informasi lintas kelompok.

Selain itu, keberhasilan pendekatan ini juga dapat dilihat dari meningkatnya motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian [25]. mencatat bahwa pengembangan model jigsaw memberikan semangat baru bagi siswa untuk mempelajari materi kompleks secara kolaboratif, terutama karena model ini mengakomodasi pembagian peran yang seimbang dan relevansi konten dengan kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan analisis triangulasi dari wawancara, lembar observasi, dan angket respon siswa, pendekatan jigsaw dengan Tri-N terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini konsisten dengan model yang dikembangkan oleh [26], di mana mahasiswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman prosedur ilmiah dan kerja tim melalui praktikum berbasis jigsaw.

Dari sudut pandang guru, model ini juga meningkatkan kualitas pembelajaran karena menuntut peran guru sebagai fasilitator aktif yang mengarahkan siswa secara strategis dan personal. Dalam penelitian oleh [27], guru dituntut untuk menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa berbicara dan mengeksplorasi gagasannya secara bebas, sejalan dengan kebutuhan pedagogis di tingkat sekolah dasar [28].

Secara keseluruhan, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang diintegrasikan dengan pendekatan Tri-N terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik [29]. Model ini tidak hanya memperkuat keterampilan berbahasa Indonesia [30]. tetapi juga mendorong pembentukan karakter siswa melalui proses belajar yang kolaboratif, reflektif, dan aplikatif, sebagaimana didukung oleh berbagai temuan

penelitian yang relevan (Makhmudin et al., 2024; Pratomo & Nur, 2024; Aziz & Ristiani, 2024; Pertiwi et al., 2022; Pertiwi & Amaliyah, 2024).

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi model Jigsaw dengan pendekatan Tri-N tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh, tetapi juga membuka peluang strategis dalam pengembangan kurikulum Bahasa Indonesia berbasis budaya lokal. Pendekatan Tri-N yang mengadaptasi filosofi pembelajaran tradisional Jawa—*niteni* (mengamati), *nirokke* (menirukan), dan *nambahi* (mengembangkan)—menunjukkan kesesuaian tinggi dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang belajar melalui pengalaman konkret dan sosial. Oleh karena itu, penerapan pendekatan ini dalam kurikulum Bahasa Indonesia dapat memperkuat muatan kontekstual dan nilai-nilai lokal yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Lebih lanjut, kurikulum berbasis budaya lokal berpotensi memperkaya proses pembelajaran dengan mengangkat kearifan lokal sebagai sumber materi dan metode pembelajaran, sekaligus memperkuat identitas budaya peserta didik. Strategi ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, kontekstualisasi, dan penguatan profil pelajar Pancasila. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung pentingnya pengembangan model pembelajaran adaptif yang mampu menjembatani antara nilai-nilai budaya lokal dan tuntutan kompetensi abad ke-21.

4. KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dikembangkan dengan pendekatan Tri-N (*Niteni*, *Nirokke*, *Nambahi*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi wawancara Bahasa Indonesia. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam menyusun dan mempresentasikan wawancara, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan kerja sama antar siswa. Pendekatan Tri-N memberikan tahapan belajar yang terstruktur dan kontekstual, dimulai dari pengamatan, peniruan, hingga pengembangan gagasan, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Peningkatan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,61 menunjukkan bahwa model ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model Jigsaw berbasis Tri-N pada materi dan jenjang kelas yang berbeda guna mengetahui keterpakaian model secara lebih luas. Selain itu, perlu dilakukan penelitian jangka panjang untuk mengamati dampak model ini terhadap perkembangan karakter siswa, serta eksplorasi integrasi dengan media pembelajaran digital agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. M. Ameen and A. B. Mahmood, "Barriers to Learning English as a Second Language in the Public High Schools of Raparin Area," *Int. J. Linguist.*, 2023, doi: 10.5296/ijl.v15i5.21297.
- [2] D. B. Saputra, H. Y. Ayudhia, and R. Muswari, "Teachers' perceptions of challenges in online learning: Voices from secondary EFL teachers," *JOALL (Journal Appl. Linguist. Lit.)*, 2022, doi: 10.33369/joall.v7i1.18855.
- [3] S. S. Rosalina and A. Suhardi, "NEED ANALYSIS OF INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT WITH CONTEXTUAL APPROACH ON POLLUTION MATERIAL," *INSECTA Integr. Sci. Educ. Teach. Act. J.*, 2020, doi: 10.21154/insecta.v1i1.2107.
- [4] N. aini Nst and Ahmad Fuadi, "Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi dalam Pembelajaran," *Educ. J. Ilmu Pendidik. dan kependidikan*, 2023, doi: 10.61721/educandumedia.v2i1.223.
- [5] Y. Noverdika, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang," *J. Literasiologi*, 2021, doi: 10.47783/literasiologi.v5i1.181.
- [6] M. De Los Reyes, C. Manalo, and S. Omar, "Challenges and computer-aided reading strategies in vocabulary enhancement," *J. Educ. Acad. Settings*, 2024, doi: 10.62596/z087de38.
- [7] M. J. Imron and I. Afandi, "DAMPAK MULTIMEDIA BAGI PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH," *Al-Ibrah J. Pendidik. dan Keilmuan Islam*, 2022, doi: 10.61815/alibrah.v7i1.188.
- [8] Emiliya, Soni Erikson, Dimas paulus Arianto, Radha Florida, and Arif Almahdi, "APPLICATION OF JIGSAW TYPE COOPERATIVE LEARNING TO STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS IX

- SMP NEGERI 2 NGABANG,” *Res. Educ. Technol.*, 2023, doi: 10.62590/regy.v2i1.98.
- [9] N.- Uljannah, S. Stevani, and R. Verawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Di Mtsn 6 Padang,” *Horizon*, 2022, doi: 10.22202/horizon.v2i3.5958.
- [10] A. Bekhatroh Rashed, A. S. Abu Almakarem, E. Galal Mohamed Kahlil, and A. A. Ahmed, “Effect of Jigsaw Learning Strategy on Nursing Students’ Understanding of Normal Labor Concept,” *Egypt. J. Heal. Care*, 2023, doi: 10.21608/ejhc.2023.325529.
- [11] N. Nasrullah, M. Azhar, ², Nurul Satria Abdi, K. Kurniawan, and A. S. Akram, “Building Strong Character Among The Adolescent Of The Islamic Center Mosque Of Al-Muqorrob, Sewon, Bantul Through Didikan Subuh And Tapak Suci Martial Arts,” *Proceeding Int. Conf. Community Serv.*, 2023, doi: 10.18196/iccs.v1i2.165.
- [12] D. Dewanto, H. M. Wantu, Y. Dwihapsari, T. A. Santosa, and I. Agustina, “Effectiveness of The Internet of Things (IoT)-Based Jigsaw Learning Model on Students’ Creative Thinking Skills: A- Meta-Analysis,” *J. Penelit. Pendidik. IPA*, 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i10.4964.
- [13] E. L. Pramudya, Istiqomah, and E. Harini, “Enhancement Of Mathematics Learning And Results Using Jigsaw Learning Models With Concept Niteni, Nirokke, Nambahi,” *J. Ilm. Profesi Guru*, 2020, doi: 10.30738/jipg.vol1.no2.a7161.
- [14] N. Daen, I. Istiqomah, and T. A. Arigiyati, “Model Pembelajaran Group Investigation dengan Pendekatan 3N untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika,” *UNION J. Ilm. Pendidik. Mat.*, 2020, doi: 10.30738/union.v8i3.8817.
- [15] E. Ermawati and S. Rochmiyati, “IMPLEMENTASI TRI-N (NITENI-NIROKKE-NAMBAHI) DAN PPK (PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER) PADA PERANGKAT PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI KELAS VII DI SMP,” *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, 2020, doi: 10.15294/jpbsi.v9i1.35756.
- [16] I. Istiqomah, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN PENDEKATAN AJARAN 3N UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA,” *J. Ilm. Profesi Guru*, 2020, doi: 10.30738/jipg.v1i1.7161.
- [17] S. Sutanto, Salma Nur Arrifa, and Heri Maria Zulfati, “Application Application of the Tri-N-Based PBL Learning Model (Niteni, Nirokke, Nambahi) in Class V Elementary School Social Studies Learning,” *J. Pendidik. IPS*, 2023, doi: 10.37630/jpi.v13i1.1017.
- [18] E. Salfia, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII,” *J. Ris. Ilmu Pendidik.*, 2021, doi: 10.56495/jrip.v1i1.62.
- [19] M. D. Erlangga and K. Dwiningsih, “Pengembangan E-Modul Kimia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Representasi Kimia pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi,” *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i3.3762.
- [20] P. H. Putri and S. Sriyanto, “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE EARTH DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GEOGRAFI SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 52 JAKARTA,” *Edu Geogr.*, 2022, doi: 10.15294/edugeo.v10i2.60521.
- [21] A. E. R. Machawan and R. Rosiah, “PENDIDIKAN LITERASI KEPADA ANAK TPA MELALUI CERITA SARAT PESAN MORAL DI TPA ASSHOLIHIN KEPUHAN,” *Pros. Semin. Nas. Progr. Pengabd. Masy.*, 2022, doi: 10.18196/ppm.42.881.
- [22] P. A. C. Dewi, M. G. R. Kristiantari, and N. N. Ganing, “Kontribusi Tindak Pembelajaran Guru Kelas 1 SD pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa,” *Indones. J. Instr.*, 2021, doi: 10.23887/iji.v2i2.44511.
- [23] D. Harefa *et al.*, “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa,” *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, 2022, doi: 10.37905/aksara.8.1.325-332.2022.
- [24] I. M. ARTA, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 4 TENGANAN SEMESTER II TAHUN PELAJARAN 2018/2019,” *ACTION J. Inov. Penelit. Tindakan Kelas dan Sekol.*, 2021, doi: 10.51878/action.v1i1.283.

-
- [25] P. K. Nashiroh, F. Ekarini, and R. D. Ristanto, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, 2020, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906.
- [26] R. dani Randi eka putra, "Peningkatan Kemampuan Membaca Memindai melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw II di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 08 Padang Besi Kota Padang," *J. Tunas Pendidik.*, 2021, doi: 10.52060/pgsd.v4i1.631.
- [27] A. S. Billa, M. N. Faradita, and I. Naila, "Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka," *J. Ilm. Mandala Educ.*, 2023, doi: 10.58258/jime.v9i3.5329.
- [28] D. Heriwan and T. Taufina, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i3.416.
- [29] A. Wachid, R. Ulviyani, and A. F. Nisa, "INTEGRASI PENDEKATAN STEM DAN TRI N PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA," *EDUPROXIMA J. Ilm. Pendidik. IPA*, 2024, doi: 10.29100/.v6i1.4219.
- [30] A. P. D. Ary Sukanti, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI KARAKTERISTIK DEWA TRI MURTI DENGAN MEDIA HALILINTAR MELALUI PENDEKATAN MULTISENSORI BAGI SISWA TUNARUNGU KELAS II SDLB DI SLB N 1 BADUNG," *Guna Widya J. Pendidik. Hindu*, 2022, doi: 10.25078/gw.v9i1.24.