

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PKN

Sukarman ¹

¹ UPBJJ-UT Makassar

Corresponding e-mail to : sukarman@ecampus.ut.ac.id

Received : October 21, 2019

Accepted : November 18, 2019

Published : November 22, 2019

ABSTRAK

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar PKN.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentase tingkat keaktifan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memang sudah baik (80) dan siklus 1 pertemuan 2 meningkat 90, namun hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan yang merupakan hasil refleksi siklus 1.

Ada perubahan yang cukup menggembirakan setelah dilakukan perbaikan, yaitu pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 96,25 tetapi hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan hasil refleksi siklus 3 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 100%. Artinya, semua siswa dalam kelompok bekerja sama, aktif, dinamis, penuh kebersamaan sehingga dapat mengerjakan tugas kelompoknya dengan baik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis terhadap suatu pokok permasalahan dan menemukan suatu konsep secara langsung dari hasil analisis.

Kata Kunci : *Pembelajaran Jigsaw, Minat Siswa, Prestasi Belajar.*

ABSTRACT

Jigsaw type cooperative learning model is a model of cooperative learning, students learn in small groups of 5-6 people with attention to heterogeneity, positive cooperation and each member is responsible for learning certain problems from the material provided and conveying the material to other group members. This study aims to determine whether the application of Jigsaw cooperative learning models can increase interest and learning achievement of Civics.

The results of this study indicate that the percentage of student activity levels in cycle 1 meeting 1 was already good (80) and cycle 1 meeting 2 increased by 90, but this did not satisfy the researchers and therefore improvements were made which were the results of cycle 1 reflection.

There was a quite encouraging change after improvement, namely in cycle 2 of meeting 1 and 2 the level of student activity had reached 96.25 but this did not satisfy the researchers and therefore an improvement was made in the reflection cycle of 3 levels of student activity

which had reached 100%. That is, all students in the group work together, are active, dynamic, full of togetherness so that they can do their group work well.

The application of the Jigsaw cooperative learning model is able to increase interest and learning achievement because it provides an opportunity for students to think critically about an issue and find a concept directly from the results of the analysis.

Keywords : *Jigsaw Learning, Student Interest, Learning Achievement.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu Negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks perencanaan ini guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru, dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Model pembelajaran di kelas yang semula hanya konvensional secara monoton dan guru sebagai pusat pembelajaran. Hal ini sudah tidak sesuai dengan perubahan paradigma pendidikan yang semula *teacher centre* berubah menjadi *student centre*. Perubahan ini tidak hanya membawa dampak terhadap metode, aktivitas, dan sikap ilmiah belajar siswa, akan tetapi juga terhadap cara penilaian yang berpusat pada peserta didik. Upaya untuk meningkatkan prestasi siswa guru harus lebih kreatif dan membuat pembelajaran dengan lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Pembelajaran kooperatif terutama teknik Jigsaw dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong. Pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw materi yang dipelajari biasanya berbentuk narasi tertulis dan tujuan pembelajarannya lebih diutamakan untuk penguasaan konsep daripada penguasaan kemampuan. Pengajaran materi Jigsaw biasanya berupa sebuah bab, narasi atau diskripsi yang sesuai. Para siswa bekerja dalam sebuah tim yang heterogen, diberikan tugas membaca, memahami, mendiskusikan dan menyampaikan materi kepada rekan yang lain.

Indonesia adalah tergolong sebagai negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan disegala bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti memperbaiki kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui pelatihan-pelatihan dan ada juga melanjutkan sekolah kejenjang yang lebih tinggi, dari pihak Pemerintah memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya.

Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 3 menyatakan bahwa; “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan memperhatikan isi dari UU No 20 tahun 2003 tersebut bahwa tugas seorang guru memang sangat berat, karena menghadapi makhluk hidup yang mempunyai akal dan pikiran serta berbeda karakter.

Maka tugas seorang guru atau pendidik untuk membimbing dan mengarahkan anak didiknya dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas sesuai dengan Tujuan Nasional dalam hakekat pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yaitu untuk membentuk manusia yang beriman, bertaqwa, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani serta bertanggung jawab.

Mengingat dalam proses pembelajaran yang kurang bervariasi akan menimbulkan kesan yang membosankan bagi siswa. Untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa maka harus ada cara yang terbaik untuk menjadi obat yang mujarab sehubungan dengan perkembangan jaman. Materi PKn juga ikut berkembang, terutama dalam era globalisasi sekarang ini. Sebagai warga negara yang baik harus selalu meningkatkan kualitas, karakter dan kepribadian yang tangguh. Sehingga tidak akan terpengaruh terhadap budaya barat yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Sehubungan dengan materi Kedaulatan harus meningkatkan kemampuan belajar serta mengenal seluk beluk tentang Ilmu Kewarganegaraan.

Dalam proses belajar mengajar PKn di SMAS AMI Makassar, terutama kelas VIII selama ini yang telah dilaksanakan oleh seorang guru belum mencapai kriteria, sebagian belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Contoh pada saat ulangan umum semester ganjil yang memenuhi KKM hanya 70%. Minat belajar siswa semakin menurun karena sibuk main HP terutama pada malam hari tidak ingat belajar lagi, sehingga pada waktu proses pembelajaran berlangsung ada yang mengantuk kurang memperhatikan dan kurang konsentrasi. Bila guru bertanya kebanyakan belum berani menjawab. Adapun yang mempunyai keberanian menjawab tetapi tidak sesuai apa yang diharapkan, maka guru harus merubah suasana yang menyenangkan, menggairahkan dan bersemangat.

Selama ini pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, siswa mengalami kesan yang membosankan, ada yang tidak memperhatikan, hanya berbicara dengan teman kanan kirinya. di SMAS AMI Makassar sebagian besar siswa kurang motifasi dari orang tuanya, karena sibuk bekerja. Sehingga orang tua tidak sempat memperhatikan dan memantau perkembangan anaknya. Selain itu proses pembelajaran lebih berorientasi pada penyelesaian materi pada buku dan guru belum menerapkan pembelajaran yang berhubungan dengan konteks lingkungan siswa keadaan ini membuat siswa relatif pasif selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran tersebut adalah menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model jigsaw. Dengan menggunakan model ini diharapkan ada perubahan minat belajar siswa dan akan menambah suasana yang menyenangkan. Manfaatnya daya serap yang baik, akan meningkatkan hasil belajar. Sehingga akan mencapai KKM yang sudah ditentukan. Melalui model jigsaw ini selain dapat menguasai konsep dengan baik, siswa diberi kesempatan untuk menggali berbagai informasi dan

mencari sumber-sumber yang lain sehingga siswa akan mengalami sendiri dengan melihat, membaca dan melakukan. Siswa akan mempunyai kesadaran untuk membaca, menggali dari berbagai media, baik media cetak maupun dari media elektronik, bisa melalui internet, dan buku-buku yang ada dipergustakaan.

B. Kajian Teori

1. Belajar

Konsep belajar menurut Slameto (2003:2) Secara psikologi, belajar merupakan suatu tingkah laku sebagai hasil dari interaksi siswa dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Kesimpulannya belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.

Menurut Thoifuri (2008:99), belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, baik dilakukan secara individual, kelompok, maupun dengan bimbingan guru sehingga perilakunya berubah. Perilaku adalah kebiasaan hidup seseorang baik yang berupa pengetahuan, sikap, pemahaman, maupun keterampilan. Dan perilaku seseorang dapat berupa *behavioral performance* (penampakan yang dapat diamati) ataupun *behavioral tendency* (tidak tampak yang tidak teramati). Kedua perilaku tersebut akan semakin baik jika diperoleh melalui belajar yang benar.

2. Hasil Belajar

Pada hakekatnya penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Sudjana, 1998: 3). Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

3. Kedaulatan

Selanjutnya Kedaulatan berasal dari kata *Supremus* (bahasa Latin), berarti tinggi. Selanjutnya pengertian ini disamakan dengan Sovranita (bahasa Italia) atau *Sovereignty* (bahasa Inggris). Kedaulatan berasal dari bahasa Arab, yaitu daulah, berarti kekuasaan atau dinasti pemerintahan. Dari keterangan itu, kedaulatan dapat diartikan sebagai wewenang tertinggi suatu kekuasaan politik. Jadi, Kedaulatan berarti kekuasaan tertinggi atau kekuasaan yang tidak terletak dibawah kekuasaan lain (Wijianto, 2007:113 PKn VIII)

Menurut Jean Bodin Kedaulatan adalah kekuasaan tertinggi untuk menentukan hukum dalam suatu negara. Kedaulatan meliputi: a. Kedaulatan dalam yaitu kekuasaan tertinggi untuk mengatur fungsinya sebagai Negara b. Kedaulatan keluar yaitu kedaulatan untuk berhubungan dengan Negara lain (Sugiharso, Sugiyono, Gunawan, Karsono, (2009: 186)

4. Pembelajaran model Jigsaw

Dalam pembelajaran model Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu: a. kelompok kecil, b. belajar bersama, dan c. pengalaman belajar. Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Johnson (2009: 27) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran model Jigsaw ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”.

5. Persiapan Pembelajaran model Jigsaw

Pembentukan Kelompok Belajar. Pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa dibagi menjadi dua anggota kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, yang dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Kelompok kooperatif awal (kelompok asal), Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota. Setiap anggota diberi nomor kepala, kelompok harus heterogen terutama terkait kemampuan akademik, dan (b). Kelompok Ahli, Kelompok ahli anggotanya adalah nomor kepala yang sama pada kelompok asal.

6. Langkah-Langkah Pembelajaran model Jigsaw

Pembelajaran model Jigsaw ini berbeda dengan kelompok model lainnya, karena setiap siswa bekerja sama pada dua kelompok secara bergantian, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (a) Siswa dibagi dalam kelompok kecil yang disebut kelompok asal, beranggotakan 4-5 orang. Setiap siswa diberi nomor misalnya A, B, C, D, E. (b) Membagi wacana/tugas sesuai dengan materi yang diajarkan. Masing-masing siswa dalam kelompok asal mendapat wacana/tugas yang berbeda, nomor yang sama mendapat tugas yang sama pada masing-masing kelompok. (c) Kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana / tugas yang sama dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sama dengan jumlah wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru. (d) Dalam kelompok ahli ini tugaskan agar siswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana / tugas yang menjadi tanggung jawabnya. (e) Tugaskan bagi semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari wacana / tugas yang telah dipahami kepada kelompok kooperatif (kelompok asal). waktu 30 menit. (f) Apabila tugas telah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing siswa kembali ke kelompok kooperatif asal. (g) Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di kelompok ahli. dilakukan dalam waktu 20 menit. (h) Bila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok menyampaikan hasilnya dan guru memberikan klarifikasi. (10 menit).

7. Kerangka Konsep Pembelajaran model Jigsaw

Dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw kegiatan dilakukan dalam tiga tahapan yaitu: tahap I (kelompok asal), tahap II (kelompok ahli), tahap III (kelompok gabungan). Untuk

meningkatkan aktivitas siswa perlu ada motivasi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. (Ibrahim, 2000: 19)

8. Hipotesis Tindakan

Dengan penggunaan model Jigsaw dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar materi Kedaulatan di Kelas VIII SMAS AMI Makassar.

C. Metode Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas VIII SMAS AMI Makassar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret, April dan Mei semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Faktor yang akan di selidiki pada penelitian ini adalah;

- a. Faktor siswa, yaitu mengamati aktivitas Pembelajaran yang mengacu pada model Jigsaw. Hasil belajar, yaitu mengacu pada pembelajar model Jigsaw.
- b. Faktor guru, yaitu dapat meningkatkan efektivitas dan peran guru dalam pembelajaran PKn model Jigsaw.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena masalah yang dikaji masalah yang bersifat praktis, berfokus pada proses pembelajaran, dan segera dicarikan solusinya. Proses pengkajian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang meliputi (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, dan (d) refleksi, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

D. Mitode Analisis Data

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah kelas VIII yang jumlahnya 22 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Dipilih sebagai subjek penelitian karena kondisi siswa pada kelas tersebut bermasalah sesuai dengan identifikasi masalah yang dipaparkan.

2. Sumber Data

- a. Sumber data dari siswa sebagai obyek penetitian.
- b. Sumber data lain dari guru dan teman sejawat

3. Teknik Dan Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan diskusi

- a. Data kegiatan siswa diambil dari observasi yang berisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berjalan.
- b. Data perkembangan kemajuan kemampuan siswa dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Diskusi dengan guru yang melakukan kegiatan pembelajaran untuk refleksi hasil siklus PTK.

F. Analisis Data

Analisis data dalam PTK ini dilakukan sejak awal, artinya analisis data dilakukan tahap demi tahap atau siklus demi siklus. Hal ini sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman (Wiriatmaja, 2005:139) bahwa “.... *the ideal model for data collection and analysis is one that interweaves them from the beginning*”. Ini berarti model ideal dari pengumpulan data dan analisis adalah yang secara bergantian berlangsung sejak awal.

Kegiatan analisis data akan dilakukan dengan catatan refleksi, yakni pemikiran yang timbul pada saat mengamati dan merupakan hasil proses *membandingkan*, mengaitkan atau menghubungkan data yang ditampilkan dengan data sebelumnya. Gambaran hasil pelaksanaan refleksi tersebut dibuat dalam bentuk matrik agar terlihat lebih jelas dan mudah dipahami secara substansif. (Wiriaatmaja, 2005:135-151).

G. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky (Salkind, 2004). Berdasarkan penelitian Piaget yang *pertama*, dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak. Dalam pembelajaran kooperatif, guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi harus membangun dalam pikirannya juga. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan langsung dalam menerapkan ide-ide mereka. Hal ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Piaget dan Vigotsky (Salkind, 2004) mengemukakan adanya hakikat sosial pada sebuah proses belajar, juga mengemukakan tentang penggunaan kelompok-kelompok belajar dengan kemampuan anggota-anggotanya yang beragam sehingga terjadi perubahan konseptual. Piaget menekankan bahwa belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan di susun dalam pemikiran siswa. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif di mana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan peristiwa, serta bereaksi dengan objek dan peristiwa dituntut interaksi yang seimbang. Interaksi yang dimaksud adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, dengan harapan terjadi komunikasi multi arah dalam proses pembelajaran.

Pandangan konstuktivisme Piaget dan Vigotsky (Salkind, 2004) dapat berjalan berdampingan dalam proses pembelajaran konstruktivisme. Piaget yang menekankan pada kegiatan internal individu terhadap objek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki orang tersebut, sedangkan konstruktivisme Vigotsky menenkankan pada interaksi sosial dan melakukan konstruksi pengetahuan dari lingkungan sosialnya. Berkaitan dengan karya Vigotsky dan penjelasan Piaget, para konstruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya melalui pembentukan kelompok belajar, dan siswa diberikan kesempatan secara aktif untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan kepada temannya. Hal itu akan membantunya untuk melihat sesuatu dengan jelas, bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekan pada sikap atau perilaku bersama dalam belajar atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya adalah untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa siswa perlu belajar berpikir, menyelesaikan masalah, serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk mencapai hal-hal semacam itu.

1. Nilai Rata-rata Individu.

Nilai rata-rata individu merupakan nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa melalui kegiatan tes atau uji kemampuan setelah melalui proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Jigsaw*. Nilai ini merupakan prestasi hasil belajar siswa yang menggambarkan bagaimana tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tolak ukur keberhasilan siswa adalah didasarkan pada KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PKn yang sudah ditetapkan dalam KTSP, yaitu 70% (tujuh puluh persen).

Berdasarkan data di atas, perkembangan nilai rata-rata siswa secara individu dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami perubahan yang kurang baik. Berdasarkan KKM mata pelajaran PKn, yaitu 70%, maka hasil siklus 1 dan 2 rata-ratanya masih berada di bawah KKM. Setelah dilakukan evaluasi dari proses pembelajaran pada siklus 3 melalui kegiatan refleksi maka dilakukan beberapa perbaikan proses pembelajaran dengan model *Jigsaw*. Pada siklus 3 sehingga rata-rata nilai siswa pada siklus 3 adalah 70,5 dapat meningkat dan melampaui KKM.

2. Prosentasi Tingkat Keaktifan Siswa

Tingkat keaktifan siswa adalah keadaan dimana siswa dalam bekerja secara berkelompok dapat bekerja sama, ada kebersamaan, ada dinamika, dan keaktifan siswa berbicara dan bekerja menyelesaikan tugas kelompok. Untuk memantau dan merekam aktivitas siswa dalam kelompok tersebut dibantu oleh guru lain yang bertindak selaku kolaborator dalam penelitian ini. Ada format yang sudah disediakan dan telah disepakati faktor dan skor/nilai untuk menggambarkan tingkat keaktifan siswa dalam kelompok.

Hasil observasi atau pengamatan oleh guru yang bertindak selaku kolaborator dari kegiatan ini, tergambar sebagaimana pada tabel dan grafik di atas. Prosentase tingkat keaktifan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memang sudah baik (80) dan siklus 1 pertemuan 2 meningkat 90%, namun hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan yang merupakan hasil refleksi siklus 1. Ada perubahan yang cukup menggembirakan setelah dilakukan perbaikan, yaitu pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 96,25% tetapi hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan hasil refleksi siklus 3 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 100%. Artinya, semua siswa dalam kelompok bekerja sama, aktif, dinamis, penuh kebersamaan sehingga dapat mengerjakan tugas kelompoknya dengan baik.

Keaktifan siswa ini juga menggambarkan adanya proses belajar oleh siswa secara kelompok yang diwujudkan dalam mengerjakan tugas kelompok, karena dalam proses pembelajaran dengan model Jigsaw.

3. Prosentase Efektivitas Guru

Efektivitas guru adalah bagaimana cara guru mengelola proses pembelajaran dengan model Jigsaw ini dalam waktu 2 kali 40 menit dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam tempo waktu yang sesingkat tersebut diharapkan guru mampu memberdayakan siswa dalam proses pembelajaran melalui metode dan model pembelajaran yang sudah direncanakan. Kehadiran guru dalam kelas adalah sebagai inovator, fasilitator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Guru bersifat sebagai ‘sutradara’ sedangkan aktor atau pemainnya adalah para siswa.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, pada siklus 1 pertemuan 1 tingkat efektivitas guru dalam pembelajaran adalah 92%. Hal ini menunjukkan tingkat efektivitas sangat baik, pada siklus 1 pertemuan 2 tingkat efektivitas guru dalam pembelajaran adalah 93%. Jadi pada pertemuan 2 menunjukkan tingkat efektivitas sangat baik. Sedangkan pada siklus 2 pertemuan 1, tingkat efektivitas guru mencapai 95%, dan pada siklus 2 pertemuan 2 tingkat efektivitas guru mencapai 99%, menunjukkan tingkat efektivitas sangat baik. Nilai tingkat efektivitas pada siklus 3 adalah 100%, jadi tingkat efektivitas guru memang sangat baik sekali, maka pada siklus 3 ini nilai aktifitas guru dalam pembelajaran model Jigsaw sudah mencapai puncaknya. Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan pada siklus 1 ada kekurangan di kegiatan inti dan akhir, di siklus 2 pertemuan 1 kekurangan di kegiatan inti dan akhir, pada pertemuan 2 kekurangan di kegiatan inti. Kekurangan itu sudah terlihat pada siklus 1 dan 2 kemudian diusahakan perbaikan pada siklus 3, Alhamdulillah hasilnya sudah optimal.

4. Nilai Rata-rata Kelompok.

Nilai rata-rata kelompok merupakan hasil penilaian atas aktivitas dalam bekerja sama dalam diskusi model Jigsaw yang sudah disusun oleh guru. Berdasarkan tabel dan grafik di atas, terlihat adanya ‘keganjilan’ yang kurang menyenangkan. Pada siklus 1, nilai rata-rata kelompok pertemuan 1 mencapai 80%, pertemuan 2 mencapai 90% sedangkan pada siklus 2 pertemuan 1 nilainya naik menjadi 96,25% dan pertemuan 2 nilainya 96,25%. Pada siklus 3 nilai aktivitas kelompok mencapai 100%.

Tujuan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. Sistem ini berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw itu sendiri adalah memberikan rasa tanggung jawab individu dan kelompok untuk keberhasilan bersama dan untuk saling berinteraksi dengan kelompok lain. Untuk itu, kekompakan dan kerja sama yang solid antar kelompok menentukan berhasil dan tidaknya pembelajaran tersebut karena satu sama lain akan memberikan informasi yang telah didapat dari kelompok lain.

a) Kelebihan Model Pembelajaran Jigsaw meliputi:

1. Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan ide atau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah.
2. Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-masing kelompok.
3. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
4. Siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok.
5. Menerapkan bimbingan sesama teman.

b) Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw sebagai berikut:

1. Siswa yang tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi maka akan sulit dalam menyampaikan materi pada teman.
2. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
3. Keadaan kondisi kelas yang ramai, sehingga membuat siswa kurang bisa berkonsentrasi dalam menyampaikan pembelajaran yang dikuasainya.
4. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.
5. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

c) Cara mengatasi kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw antara lain:

1. Guru senantiasa mempelajari teknik-teknik penerapan model pembelajaran kooperatif di kelas dan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
2. Pembagian jumlah siswa yang merata, dalam artian tiap kelas merupakan kelas heterogen.
3. Pengelompokan dilakukan terlebih dahulu, mengurutkan kemampuan belajar siswa dalam kelas.
4. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
5. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
6. Meningkatkan sarana pendukung pembelajaran terutama buku sumber.
7. Mensosialisasikan kepada siswa akan pentingnya sistem teknologi dan informasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.
8. Untuk mengantisipasi siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah, maka guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.

9. Untuk mengantisipasi siswa cerdas yang cenderung merasa bosan maka guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar siswa yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- d) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Jigsaw adalah:
1. Membentuk kelompok yang tiap kelompok beranggota 4-6 orang serta dipilih ketua kelompoknya.
 2. Tiap kelompok diberi materi atau topik yang berbeda oleh guru.
 3. Ketua kelompok membagi topik dalam beberapa bagian (sub topik).
 4. Menugaskan setiap siswa dalam kelompok untuk mempelajari satu sub topik pelajaran. Memberi siswa waktu untuk mempelajari apa yang menjadi bagiannya.
 5. Setelah itu semua materi yang telah dibagi menjadi beberapa sub topik didiskusikan kembali bersama anggota kelompok. Hingga terjadi sebuah kesepakatan antar semua anggota kelompok.
 6. Kemudian dipresentasikan.
 7. Siswa lain diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang materi tersebut yang sekiranya belum dimengerti dan nantinya akan terjadi tanya jawab antara kelompok yang presentasi dengan siswa yang bertanya.
 8. Lalu guru memberi evaluasi.
- e) Prinsip Pembelajaran Jigsaw yaitu:
1. Prinsip ketergantungan positif (*positif Interpendence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.
 2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
 3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.
 4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
 5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif jigsaw adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktifisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks,

memeriksa informasi dengan aturan yang dan merivisinya bila perlu. Menurut Slavin (2000) pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas dan daya cipta kreativitas sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan masalah-masalah komplek untuk di cari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana dan keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak.

Dalam model pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubungan ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi harus juga membangun dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

H. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Hasil observasi atau pengamatan oleh guru yang bertindak selaku kolaborator dari kegiatan ini, tergambar sebagaimana pada tabel dan grafik di atas. Presentase tingkat keaktifan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memang sudah baik (80%) dan siklus 1 pertemuan 2 meningkat menjadi 90,5, namun hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan yang merupakan hasil refleksi siklus 1. Ada perubahan yang cukup menggembirakan setelah dilakukan perbaikan, yaitu pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 96,25 tetapi hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan hasil refleksi siklus 3 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 100%. Artinya, semua siswa dalam kelompok bekerja sama, aktif, dinamis, penuh kebersamaan sehingga dapat mengerjakan tugas kelompoknya dengan baik.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan pada siklus 1 ada kekurangan di kegiatan inti dan akhir, di siklus 2 pertemuan 1 kekurangan di kegiatan inti dan akhir, pada pertemuan 2 kekurangan di kegiatan inti. Kekurangan itu sudah terlihat pada siklus 1 dan 2 kemudian diusahakan perbaikan pada siklus 3, hasilnya sudah optimal. Jadi dalam pembelajaran Model Jigsaw bisa diterapkan, untuk mengembangkan penalaran dan menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa serta keberanian mengeluarkan pendapat.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam belajar atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih.

2. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

Bagi Siswa, disarankan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, berani menyampaikan pendapat, bertanya apabila belum faham materi yang disampaikan guru dan meningkatkan kerja sama antar siswa dalam berdiskusi, sehingga siswa dapat menambah wawasan serta mendalami materi yang dipelajari. Dengan demikian pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Bagi Guru, Penerapan cooperative learning model jigsaw dalam pembelajaran sebaiknya direncanakan secara baik agar pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan. Pembelajaran ini merubah cara-cara guru dalam proses pembelajaran, yaitu guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered) harus diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered).

Bagi Sekolah, Cooperative learning model jigsaw dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pilihan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian dapat meningkatkan mutu sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar. Kepala sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depdiknas, 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi PKn*. Jakarta.
- Depdiknas, 2005. *Pedoman Evaluasi Proses dan Hasil Belajar PKn SMP/ MTs*. Jakarta.
- Ibrahim, Muslimin. dkk 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Johnson, Lou Anne. 2009. *Pembelajaran yang Kreatif dan Menarik*. Jakarta Barat: PT. INDEKS.
- Slameto 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusamedia.
- Salkind, N.J. 2004. *An introduction to theories of human development*. London: Sage Publications, Inc.
- Sudjana, Nana, 1998, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo..
- Sugiharso, Sugiyono, Gunawan & Karsono. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Hastuti Lastyawati, Supriyanto. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII*
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Thoifuri, 2008, *Menjadi Guru Inisiator*, Semarang, RaSAIL Media Group.
- Wijianto. 2009. *Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah (MA)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK)*” (<http://wijianto.staff.fkip.uns.ac.id>). Diakses pada tanggal 21 Oktober 20129.
- Wiriadmadja. Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.