

Penerapan Metode Kooperatif *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Bontang

Siti Solichah

SMP Negeri 6 Kota Bontang, Kalimantan Timur, Indonesia
Email: solichahsiti178@gmail.com

Abstrak: Stausi pembelajaran IPS terutama pada KD Aktivitas Manusia dalam memenuhi kebutuhan terlihat pasif, kurang merespon materi yang diberikan guru, tidak memiliki catatan, sering cerita sendiri antar teman, lebih asyik ngobrol dengan teman sebangku dari pada mendengarkan guru mengajar. Akibatnya adalah hasil belajar siswa rendah dan ini dibuktikan dari tahun ke tahun perolehan nilai mata pelajaran IPS terutama di kelas VII sangat rendah dan masih dibawah kriteria ketuntasan belajar minimum (KKM). Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan 2 siklus. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data kualitatif. Penerapan metode kooperatif *jigsaw* berdasarkan

hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, pertemuan 1, diketahui nilai rata-rata kelas tes hasil belajar 59,9 dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 68. Kategori rata-rata tersebut masih kurang sehingga dilanjutkan penelitian pada siklus kedua dengan mengevaluasi proses yang telah dilakukan melalui refleksi. Pada siklus II di pertemuan pertama, rata-rata kelas meningkat menjadi 74,7 (kategori cukup) dan pertemuan kedua meningkat menjadi 80,2 (kategori baik). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran IPS untuk menerapkan metode kooperatif tipe *jigsaw* dalam pelajaran KD Aktivitas Manusia dalam Memenuhi kebutuhan

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 11-04-2020

Disetujui pada : 24-04-2020

Dipublikasikan pada : 30-04-2020

Kata Kunci:

Metode kooperatif; *Jigsaw*; IPS

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i2.221

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 sedikit berbeda dengan kurikulum sebelumnya terutama dalam hal menyampaikan pembelajaran. Pada kurikulum sekarang siswa lebih banyak dituntut untuk lebih aktif. Aktif dalam hal mengamati, bertanya, mencoba, menalar, mengomunikasikan sesuatu. Pembelajaran aktif sebagai bentuk upaya peningkatan keberhasilan belajar siswa. Siswa dikondisikan untuk terbiasa berpikir kreatif dan berani untuk mengemukakan gagasan, mencari solusi terhadap setiap masalah serta dapat menerapkan apa yang telah mereka ketahui.

Kenyataan menunjukkan masih banyak pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang belum maksimal. Atau kurang mempunyai daya tarik dan membosankan, yang menyebabkan kemampuan belajar siswa menjadi terhambat. Sebagai mana disampaikan oleh Winarno Surakhmad (2003) bahwa Pelajaran IPS dianggap monoton dan membosankan karena terbatas pada fakta data dan sekumpulan nama-nama orang yang belakangan mulai diragukan tingkat kebenarannya.

Kenyataan di atas juga terjadi di SMP Negeri 3 Bontang, situasi pembelajaran IPS terutama pada Kompetensi Dasar Aktivitas Manusia dalam memenuhi kebutuhan terlihat pasif, kurang merespon materi yang diberikan guru, tidak memiliki catatan, sering cerita sendiri antar teman, lebih asyik ngobrol dengan teman sebangku dari pada mendengarkan guru mengajar. Pada materi tertentu kurang memahami karena

masih abstrak apalagi kalau pembelajaran dilaksanakan di jam terakhir, tidak sedikit siswa yang ngantuk sampai tertidur dalam kelas, akibatnya adalah hasil belajar siswa rendah dan ini dibuktikan dari tahun ke tahun perolehan nilai mata pelajaran IPS terutama di kelas VII sangat rendah dan masih dibawah kriteria ketuntasan belajar minimum (KKM).

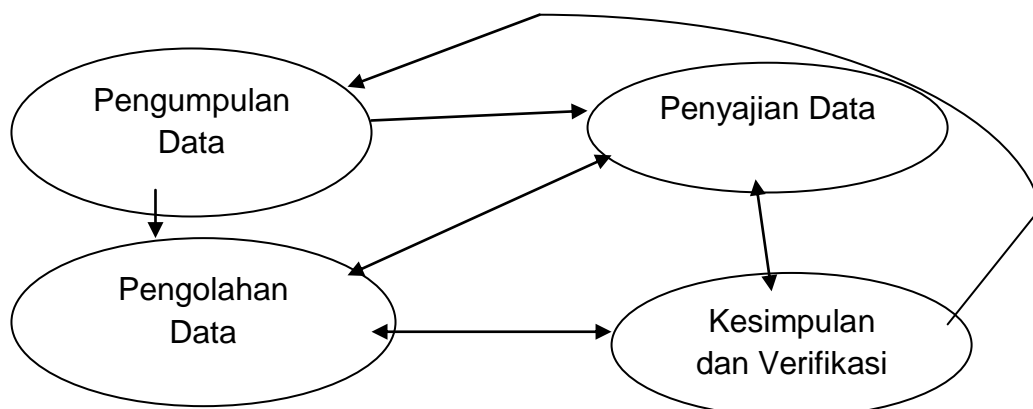
Berdasarkan pengalaman tersebut di atas, Peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai alternatif mengatasi permasalahan pembelajaran. Keberhasilan penerapan pembelajaran ini telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Razali pada tahun 2013 dengan judul penelitian, Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kebutuhan di SMPN2 Peukan Pidiep. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang berarti terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe *jigsaw*.

Peneliti pun menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tersebut, guru memberikan ruang pada siswa agar dapat mencari, mengolah dan melaporkan informasi dari berbagai sumber belajar untuk dipresentasikan di depan kelas. Dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini diharapkan akan dapat meningkatkan dan memudahkan pemahaman materi pada siswa, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian Tindakan kelas atau Classroom Action Research adalah pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian Tindakan kelas dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Elliot dalam Wina Sanjaya (2009:25) memaparkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mencermati pengaruh yang ditimbulkan.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memilih langkah-langkah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Kemmis mengembangkan modelnya berdasarkan konsep asli dari Wilf Carr yang pertama kali menggalakkan istilah penelitian tindakan pendidikan. Dalam penelitian ini melewati beberapa tahap, dimulai dari refleksi awal terhadap masalah yang ditemukan ketika melaksanakan pembelajaran, kemudian menentukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan sebagai alternatif solusi. Setelah itu, melaksanakan tindakan, berikutnya mengobservasi perkembangan motivasi dan hasil belajar siswa. Terakhir merefleksi efek dari model pembelajaran yang diterapkan. Hasil dari refleksi dijadikan acuan dalam memperbaiki rencana dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Pada penelitian ini model analisis datanya tampak dalam bagan (Miles & Huberman, 2000:20) berikut:



Gambar 1. Alur penelitian

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut; pertama, menggunakan lembar observasi untuk melihat pelaksanaan pendekatan pembelajaran

kooperatif *jigsaw*. Kedua, wawancara untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Ketiga, tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengacu pada langkah analisis data Miles dan Huberman, yang merupakan analisis data kualitatif yang merupakan upaya berlanjut, berulang, dan terus menerus yang meliputi 3 (tiga) hal utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses tersebut merupakan suatu proses yang saling berkesinambungan dan dilakukan pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data. Dalam hal ini, ada 3 (tiga) jenis kegiatan analisis data dan kegiatan pengumpulan data merupakan proses siklus dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan tatap muka. Dari dua siklus yang telah dilaksanakan diketahui hasil belajar siswa yang tertera pada tabel berikut.

Rekapitulasi Data nilai materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya Siklus I

No.	Rentang Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Kategori
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	
1	90-100	0	0	0	0	-
2	80-89	9	26%	9	26 %	Baik
3	71-79	1	3%	3	9%	Cukup
4	< 71	25	72 %	23	66%	Kurang
Rata-rata kelas		59.9		68		Kurang

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui hasil belajar siswa pada siklus I, pertemuan pertama, tidak ada siswa yang mendapat nilai tertinggi (rentang 90-100). Nilai tertinggi yang diperoleh siswa hanya kategori baik (rentang nilai 80-89) sebanyak 9 siswa. Terdapat satu siswa yang mendapat nilai cukup (rentang nilai 72-79) dan yang mendapat nilai kurang ada 25 siswa (<71/belum tuntas).

Pada pertemuan kedua peningkatan nilai pada kategori cukup yang pada pertemuan pertama hanya 3% meningkat menjadi 9%. Untuk kategori kurang yang awalnya ada 72% menjadi 66%. Terdapat peningkatan nilai siswa pada pertemuan kedua. Meskipun peningkatan itu belum signifikan.

Rekapitulasi Data nilai materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya Siklus II

No.	Rentang Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Kategori
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	
1	90-100	0		3	9 %	Sangat baik
2	80-89	11	32 %	15	43%	Baik
3	72-79	9	26 %	14	40 %	Cukup
4	< 71	15	43%	2	6%	-

Rata-rata kelas	74,7		80.2		Baik
-----------------	------	--	------	--	------

Untuk hasil belajar siswa siklus II pertemuan pertama diketahui tidak ada siswa yang mendapat nilai tertinggi (rentang nilai 90-100). Terdapat 11 siswa yang mendapat nilai baik (rentang nilai 80-89), 9 siswa yang mendapat nilai cukup (rentang nilai 72-79) yang mendapat nilai kurang ada 15 siswa (<71/belum tuntas) sedangkan untuk hasil belajar siswa siklus II pertemuan kedua diketahui terdapat 3 siswa yang mendapat nilai tertinggi (rentang nilai 90-100). Ada 15 siswa yang mendapat nilai baik (rentang nilai 80-89), 14 siswa yang mendapat nilai cukup (rentang nilai 72-79) yang mendapat nilai kurang ada 2 siswa (<71/belum tuntas).

Pada siklus I aktivitas guru dan siswa dalam pelajaran *jigsaw* ini, diketahui bahwa dalam pembagian kelompok sebagian besar siswa masih terlihat bingung karena belum mengerti tugas apa yang seharusnya dilakukan. Peran guru juga masih sangat dominan dalam proses pembelajaran. Kerja sama dalam kelompok ahli belum berjalan lancar. Masing-masing siswa tidak fokus sewaktu teman-temannya menginformasikan hasil diskusi dari kelompok ahli. Hampir semua siswa terlihat sibuk sendiri mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada temannya dalam kelompok asal. Siswa masih terlihat kurang percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok ahlinya di depan kelas. Masih sangat jarang siswa yang menanggapi atau bertanya sewaktu temannya telah selesai mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Dengan melihat aktivitas siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu kembali dijelaskan dan dimotivasi tentang tugas dan peranan masing-masing siswa dan memberi kebebasan pada siswa untuk memilih sendiri kelompok asalnya dan submateri yang akan dipelajarinya, memberi pujian pada kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik agar dapat dicontoh oleh kelompok lain dan bisa tampil lebih baik. Memberikan stimulus berupa hadiah menarik dan nilai kepada siswa yang dapat menanggapi pertanyaan dan pernyataan temannya. Dan untuk penilaian hasil pengamatan motivasi belajar siswa diketahui bahwa baru 8 siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar, sehingga perlu dilakukan stimulan yang berupa pendekatan personal, pemberian tantangan dan pujian serta menumbuhkan kepercayaan diri mereka.

Untuk hasil uji kompetensi diketahui ada 6 siswa yang belum tuntas belajar, maka perlu dilakukan penekanan pentingnya pemahaman konsep untuk siswa dengan memberikan kesempatan bertanya kepada teman kelompok asal maupun kelompok ahli dan diluruskan oleh guru bila ada yang belum jelas untuk ditindak lanjuti pada tindakan berikutnya.

Pada siklus kedua ini proses pembelajaran kooperatif *jigsaw* mulai kelihatan alami dan tidak kaku. Motivasi belajar siswa dalam kelompok tampak dari antusiasme siswa bertanya pada setiap kali ada kesulitan. Adanya stimulan berbentuk hadiah atau memperoleh penghargaan merupakan salah satu pemacu setiap anggota kelompok untuk berlomba-lomba menyelesaikan tugasnya secepat mungkin. Pada siklus kedua ini tampak adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa yaitu sekitar 78 %, untuk kerjasama dan ketergantungan siswa sekitar 80 %, suasana kegembiraan dalam belajar hampir 100 %, dan kelancaran proses belajar 8%.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mendorong siswa untuk selalu berkomunikasi dan bekerja sama dengan sesama anggota kelompoknya. Dengan demikian tidak hanya aspek kognitif saja yang tercapai melalui pembelajaran ini, melainkan juga aspek afektif yang bertujuan mengembangkan dan membentuk sifat dan perilaku siswa. Penerapan pembelajaran kooperatif *jigsaw* juga mendorong adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adimassana, Rusmawan. 2016. Vol 20, No 2 (2016) <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/874>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Cahyani, Ega Octia. 2015. *Pnerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar* (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/15546>)
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1988. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kusmariyatni, Ni. 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS* 10.23887/jppg.v2i3.14282. (https://www.researchgate.net/publication/335598006_PENERAPAN_MODEL_PEMBELAJARAN_KOOPERATIF_JIGSAW_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_IPS)
- Mariani, Scolastika. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah.B. 2006. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.