

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA
PELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SMP NEGERI 2
PULAU PUNJUNG KABUPATEN DHARMASRAYA**



YUSNIMAR KH

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA PELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SMP NEGERI 2 PULAU PUNJUNG KABUPATEN DHARMASRAYA

Yusnimar KH

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Yusnimar KH untuk persyaratan wisuda periode September 2014 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

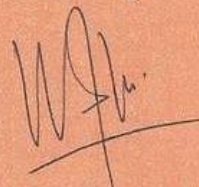
Padang, September 2014

Pembimbing I



Dra. Adriani, M.Pd
NIP. 19621231 198602 2 001

Pembimbing II



Weni Nelmira, S.Pd, M.PdT
NIP. 19790727 200312 2 002

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MATA
PELAJARAN BUDAYA ALAM MINANGKABAU DI SMP NEGERI 2
PULAU PUNJUNG KABUPATEN DHARMASRAYA**

Yusnimar KH¹, Adriani², Weni Nelmira²
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
FT Universitas Negeri Padang
email: yusnimarkh@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to know the improving students activity and their result at Budaya Alam Minangkabau subject by using cooperative Jigsaw at SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. There are two cycles in this classroom action research. Each cycles needs three meeting and four steps. They are planing, acting, observing and reflecting. It is use to get improvement to next cycles. The instrument used to collect data is observation sheets, test, and field notes. The collection of data is helped by an observer. The data is analyzed through two ways. Qualitative data is analyzed with narration and argumentation and quantitative data. It must reach 85 % for students' activity. The result of research reaches 87%. The student achievement is 85%. The students get score 76. The result of this research is 88%. So, it can be concluded that using jigsaw cooperative learning model to increase students' activity and their result of Budaya Alam Minangkabau subject at students of SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

Keyword: students' activity, the result, jigsaw coopertive learning model.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematik untuk meningkatkan potensi diri manusia (afektif, kognitif, dan psikomotorik) secara holistik. Kelompok mata pelajaran menurut struktur Kurikulum meliputi: (1) Kelompok Mata Pelajaran agama akhlak mulia dan kewarganegaraan Kepribadian, (2) Ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) Muatan Lokal, dan (4) Pengembangan diri.

-
1. Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga untuk Wisuda Periode September 2014
 2. Dosen Jurusan Kesejahteraan Keluarga FT UNP

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan kompetensi daerah, termasuk keunggulan daerah. Budaya Alam Minangkabau (BAM) adalah mata pelajaran muatan lokal di daerah Sumatera Barat yang dipelajari siswa Sekolah Menengah Pertama. Mata Pelajaran BAM memuat hal-hal pokok tentang Budaya Alam Minangkabau. Mata Pelajaran BAM bertujuan untuk melakukan pengenalan dan pengembangan kebudayaan bangsa, khususnya kebudayaan Minangkabau kepada generasi muda melalui pendidikan.

Dinas Pendidikan Sumatera Barat (1994: 14) mengatakan tentang mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau sebagai berikut:

Pengajaran muatan lokal di Sumatera Barat disusun berdasarkan lingkungan alam, sosial dan budaya Minangkabau kepada peserta didik di sekolah. Sasaran BAM adalah mental dan spiritual siswa.

Berdasarkan pengalaman mengajar BAM selama 8 tahun ini, masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dalam mengajar di kelas VIII C SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya tahun pelajaran 2013/2014, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Masih rendahnya aktivitas belajar siswa dalam Mata Pelajaran BAM, hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran BAM masih bersifat *Teacher Centered*, masih menggunakan metode ceramah dan media sederhana berupa gambar dua dimensi, (2) Siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru pada pembelajaran di kelas, hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung, hanya sebagian siswa memperhatikan guru menerangkan pelajaran, (3) Siswa tidak mencatat materi yang diberikan guru, sehingga materi banyak yang tidak dikuasai siswa (4) Dalam pengerjaan tugas

rumah, hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan dan hasilnya pun belum mencapai ketuntasan, (5) Siswa juga tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi. Padahal, Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau sangat berhubungan erat dengan kehidupan keseharian siswa.

Banyak aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Paul

B. Dierich dalam Sardiman (2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- (1) Kegiatan-kegiatan visual (*Visual Activities*), yang termasuk di dalamnya seperti kegiatan membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan dan mengamati orang lain dalam bekerja, (2) Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral Activities*) meliputi: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi, (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening Activities*) meliputi: mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, mendengarkan musik dan mendengarkan pidato, (4) Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing Activities*) meliputi: menulis laporan, menulis cerita, menulis karangan, menyalin rangkuman, mengisi angket dan mengerjakan tes, (5) Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing Activities*) meliputi: menggambar, membuat grafik, membuat diagram, menyalin peta dan menggambar pola, (6) Kegiatan-kegiatan motorik (*Motor Activities*) yang termasuk di dalamnya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari, bermain, berkebun dan beternak, (7) Kegiatan-kegiatan mental (*Mental Activities*) seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan, (8) Kegiatan-kegiatan emosional (*Emotional Activities*) meliputi: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa. Masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 76. Siswa dengan nilai < 76 atau belum

mencapai standar KKM sebanyak 17 orang (68 %), siswa yang nilainya >76 atau sudah mencapai standar KKM sebanyak 8 orang (32 %). Data ini menunjukkan banyaknya siswa yang belum mencapai standar KKM dengan persentase 68 %, hal ini diduga belum optimalnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa membaca materi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk bahan ajar,
2. Siswa memperhatikan gambar Rumah Gadang dan Rangkang yang ditempel oleh guru di depan kelas,
3. Siswa mengamati demonstrasi cara menaiki Rumah Gadang dan cara duduk di Rumah Gadang,
4. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru di awal proses pelajaran,
5. Siswa mendengarkan penjelasan guru selama proses pembelajaran,
6. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh teman di dalam kelompok,
7. Siswa menulis materi yang disampaikan oleh teman di dalam kelompok,
8. Siswa bertanya kepada teman dalam kelompoknya,
9. Siswa menyampaikan jawaban pertanyaan kepada teman dalam kelompok asal,
10. Siswa menaruh minat terhadap pelajaran,
11. Siswa berani dalam menyampaikan materi yang ditugaskan kepadanya.

Kriteria aktivitas belajar siswa pada penelitian ini mengacu pada skala yang dikemukakan oleh Suharsimi (2008:71) yang menggolongkan kriteria aktivitas belajar siswa dalam lima kriteria, yaitu:

- a. 81 – 100 : Aktivitas siswa sangat baik
- b. 61 - 80 : Aktivitas siswa baik
- c. 41 - 60 : Aktivitas siswa cukup
- d. 21 - 40 : Aktivitas siswa rendah
- e. 0 - 20 : Aktifitas siswa sangat rendah

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar. Sudjana (2011:3) mengatakan bahwa "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris". Anni dalam Nelmira (2012:21) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar".

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa ini diatasi dengan suatu strategi pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model pembelajaran dalam kelompok kecil dan siswa dalam bekerja sama dalam mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Rusman (2012:219) menyatakan bahwa:

"Pembelajaran kooperatif model Jigsaw menunjukkan interaksi kooperatif yang memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah (a) Meningkatkan hasil belajar, (b) Meningkatkan daya ingat, (c) Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi, (d) Mendorong tumbuhnya motivasi

intrinsik (kesadaran individu), (e) Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen, (f) Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah, (g) Meningkatkan sikap positif terhadap guru, (h) Meningkatkan harga diri anak, (i) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, (j) Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong”.

Lufri (2010:56) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai berikut :

(1) Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok, tiap kelompok berjumlah 4-6 orang anggota yang heterogen, (2) guru memberikan bahan pelajaran yang akan dibahas kepada setiap kelompok, guru memberikan brainstorming untuk mengaktifkan skemata peserta didik sehingga lebih siap menghadapi pembelajaran, (3) setiap anggota bertanggung jawab mempelajari bagian tertentu atau yang ditugaskan, (4) setiap anggota kelompok yang mendapat tugas yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut, kelompok ini disebut kelompok ahli, (5) setiap anggota kelompok ahli kembali bergabung dengan kelompok asal dan mengajarkan topik yang telah dipelajarinya di kelompok ahli kepada anggota kelompok asalnya secara bergantian, (6) guru memberikan tes secara individu.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.
2. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Suharsimi (2012:3) mengatakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Sejalan dengan pendapat diatas Mulyasa (2012:11) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan”.

Menurut Sanjaya (2009:33) mengatakan bahwa ”tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar”. Penelitian tindakan kelas tidak hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari permasalahan yang dihadapi, tetapi juga adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pulau Punjung, Kabupaten Dharmastraya, dengan alamat Jl. Raya Lama Sikabau. Waktu penelitian ini adalah pada semester II, yaitu 6 Januari- 8 Maret 2014. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setiap siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan untuk membahas materi pelajaran dan satu kali tes pada akhir siklus, dan setiap pertemuan adalah 2×40 menit.

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Siklus 1

Aktivitas belajar siswa pada siklus 1 yaitu 57 % dan tergolong kepada kriteria cukup, hal ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85 %. Hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa ada 6 orang (26,1%) siswa yang tidak tuntas dan 17 orang (73,9%) sudah tuntas. Persentase ini masih berada di bawah indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85% memperoleh nilai 76 ke atas (tuntas), karena persentase siswa yang tuntas hanya 73,9%.

Refleksi pada siklus 1 menunjukkan kelebihan siklus 1 adalah siswa bekerja sama dalam menjawab pertanyaan Lembar Diskusi Siswa (LDS) di kelompok ahli, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*Teacher Center*), dan waktu yang digunakan dalam menjelaskan materi menjadi lebih cepat. Kekurangan siklus 1 adalah sebagian siswa tidak membaca materi pelajaran yang ada pada bahan ajar karena siswa hanya mencatat hasil diskusi dari temannya, sebagian siswa tidak mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan guru di awal pembelajaran, sebagian siswa tidak mendengarkan materi yang disampaikan dalam kelompoknya karena siswa hanya menyalin hasil diskusi dari LDS temannya, sebagian siswa mengobrol di sela-sela diskusi karena sudah dapat menjawab pertanyaan, sebagian siswa tidak mau bertanya kepada temannya, karena lebih suka bertanya kepada guru mengenai materi pembelajaran yang tidak dipahami, sebagian siswa tidak berani menyampaikan pendapatnya kepada teman di kelompok asal, karena takut salah.

2. Siklus 2

Perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 berdasarkan refleksi siklus 1 adalah dengan menyuruh siswa untuk membaca materi pembelajaran sebelum melakukan diskusi, menyuruh siswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan guru di awal pembelajaran dan materi yang disampaikan siswa di dalam kelompoknya, memberikan teguran pada siswa yang mengobrol selama diskusi dan menyuruh siswa untuk bertanya kepada temannya, dan menyuruh siswa untuk menyampaikan pendapat walaupun pendapatnya kurang tepat.

Aktivitas belajar siswa pada siklus 2 yaitu 87 % sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85 %. Hasil belajar pada siklus 2 dapat dilihat masih ada 3 orang (12%) siswa yang tidak tuntas dan 22 orang (88%) sudah tuntas. Persentase ini berada di atas indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85% memperoleh nilai 76 ke atas (tuntas), dengan persentase siswa yang tuntas sudah 88 %. Peningkatan aktivitas belajar siswa adalah sebesar 30% dan peningkatan hasil belajar siswa adalah sebesar 14%.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di kelas VIII SMPN 2 Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya tahun pelajaran 2013/2014. Peningkatan aktivitas belajar siswa terjadi sebanyak 30% dari 57% pada siklus 1 dengan kategori cukup menjadi 87% pada siklus 2 dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Lie (2002:68) “ Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa bekerja dengan sesama

siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Sesuai dengan pendapat Nurulhayati dalam Rusman (2012:203) yang menyatakan bahwa “ Pembelajaran kooperatif melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau. Hal ini sesuai dengan pendapat Anni dalam Nelmira (2012:21) “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar”. Ditambahkan oleh Rusman (2012:219) “Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw menunjukkan interaksi kooperatif yang memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, dan dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi”. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan karena meningkatnya aktivitas belajar siswa dan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

D. Kesimpulan Dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMP Negeri 2 Pulau Punjung pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM). Hal ini dapat dilihat

dari peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari 57% pada siklus I menjadi 87% (sangat baik) pada siklus II. Hal ini terlihat pada beberapa aspek yang diamati, dimana terlihat adanya keseriusan dan peningkatan perhatian siswa dalam pembelajaran.

- 2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Pulau Punjung pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan (76 keatas) dari 73,9% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Diharapkan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 2) Diharapkan kepada siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SMP Negeri 2 Pulau Punjung.
- 3) Diharapkan kepada sekolah untuk dapat meningkatkan pengawasan agar pembelajaran pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau lebih baik.
- 4) Diharapkan pada peneliti lain untuk menggunakan strategi lain dalam rangka pengembangan penelitian tindakan kelas.

CATATAN : Artikel ini disusun berdasarkan Skripsi Penulis dengan Pembimbing I Ibu Dra. Adriani, M.Pd dan Pembimbing II Ibu Weni Nelmira, S.Pd, M.PdT

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan Sumatera Barat. 1994. *Kurikulum Muatan Lokal Provinsi Sumatera Barat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama*. Padang: Dinas Pendidikan Sumatera Barat
- Lufri. 2010. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: FMIPA UNP
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara
- 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nelmira, Weni. 2012. *Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Grading Jurusan KK FT UNP*. Tesis tidak dipublikasikan. Padang : Universitas Negeri Padang