

PENINGKATAN AKTIFITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI METODE JIGSAW DI KELAS XII IPS2 SMAN 1 SULIKI KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nurlaila

Guru Mata Pelajaran PKn Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Suliki
dianranidilla@yahoo.co.id

ABSTRACT

This Classroom Action Research aims to increase the activity of learners in the learning of Citizenship Education classroom XII2 IPS at SMA Negeri 1 of Suliki Subdistrict, the District Lima Puluh Kota in the 1st half semester of 2011/2012 academic year through the application of the Jigsaw method of cooperative learning techniques. This study was conducted in two cycles. The results of this study showed an increase in activity of the learner, the average value of learning outcomes, and learning completeness of learners. The conclusion of this study is that there are increased activities in the learning of learners in Citizenship Education by using the Cooperative Learning Jigsaw techniques so as to improve learning outcomes in class XII2 IPS SMA Negeri 1 of Suliki Subdistrict, the District of Limapuluh Kota.

Key Words: *Learning activity, learners, jigsaw method*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas XII2 IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota pada semester 1 tahun akademik 2011/2012 melalui penerapan teknik pembelajaran kooperatif metode Jigsaw. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapatnya peningkatan aktivitas peserta didik, nilai rata-rata hasil belajar, dan ketuntasan belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapatnya peningkatan aktivitas dalam pembelajaran peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan teknik Cooperative Learning metode Jigsaw sehingga dapat meningkatkan hasil belajar di kelas XII2 IPS SMA 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota

Kata Kunci: Aktifitas belajar, peserta didik, metode jigsaw

A. Pendahuluan

Dalam upaya pembangunan bangsa melalui pemberdayaan sekolah, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan penting. Hal ini sesuai dengan batasan dalam kurikulum

Pendidikan Kewarganegaraan¹ yang menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*citizenship*) merupakan mata pelajaran yang mem-

¹ Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, SMA, SMK dan MA*. Jakarta: Depdiknas.

fokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Ini dapat dimaknai bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sangat strategis dalam rangka menciptakan manusia Indonesia yang berkualitas yang setia pada bangsa dan negara, karena di dalam kurikulum telah dinyatakan secara tegas bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi: berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menyikapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, bertindak secara tegas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, berkembang secara positif dan demokratis, serta mampu berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pergaulan internasional.

Untuk membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi-kompetensi yang dikehendaki tersebut, sangat dibutuhkan proses pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, baik intelektual dan emosionalnya, maupun fisik dan mentalnya. Suatu proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik apabila aktifitas peserta didik tidak ada.

Sementara kenyataannya di lapangan berdasarkan pengalaman yang penulis temukan dan rasakan, sering ditemukan peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembe-

lajaran. Setelah diamati, ternyata dijumpai beberapa masalah, yakni: peserta didik yang kurang berminat membaca materi pelajaran, kurang gairah belajar, kurang perhatian, kurang memiliki kesempatan mengaktualisasikan diri, mengantuk dalam belajar, terutama pada jam pelajaran siang, peserta didik cenderung sebagai penerima informasi pasif dalam proses pembelajaran, kurang berani mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat, minimnya tanggung jawab peserta didik terhadap tugas yang diemban.

Di pihak lain, ditemukan juga masalah dimana upaya yang dilakukan pendidik belum mampu membangkitkan keaktifan peserta didik. Seperti proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang bervariasi, pendidik kurang kreatif dalam menyampaikan materi, dan kurang kepercayaan pendidik terhadap peserta didik sehingga pembelajaran didominasi oleh pendidik, sehingga semua hal ini bermuara pada kurangnya kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Apabila kondisi ini dibiarkan berlarut-larut dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tanpa dicarikan jalan keluarnya, maka dapat mengakibatkan mata pelajaran ini tidak diminati karena kurang menarik, bahkan membosankan. Peserta didik tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran, sehingga kompetensi yang diharapkan tidak akan tercapai.

Dari uraian di atas diperkirakan penggunaan metode Pembelajaran Kooperatif dengan teknik Jigsaw diasumsikan dapat memecahkan permasalahan tersebut. Metode Pembe-

lajaran Kooperatif dengan teknik Jigsaw menurut Jhonson² adalah pembelajaran dengan kerja sama kelompok yang masing-masing anggotanya mempunyai tugas dan beban tanggung jawab yang berbeda dengan anggota lain, dimana nanti harus diajarkan kepada anggota lain, sehingga secara bersama-sama berusaha untuk mencapai tujuan yang optimal. Intinya terletak pada tanggung jawab individu dan kelompok. Dengan demikian, di dalam diri setiap anggota kelompok berkembang sikap perilaku saling ketergantungan yang positif.

Dengan pemakaian metode Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw, proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih rilek, namun tetap komit pada rangka kerja yang telah diprogramkan. Peserta didik banyak berhadapan dengan sesama peserta didik, dan tidak terlalu ketergantungan pada pendidik, sehingga keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tercipta tanpa paksaan yang pada akhirnya hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah metode Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII IPS2 SMA N 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota?

B. Tinjauan Kepustakaan

² Dalam Rianto, Milan. 2003. *Metode Pembelajaran*. Malang: Lembaga Penelitian IKIP Malang

Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan di SMA bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kecerdasan, baik kecerdasan intelektual maupun kecerdasan emosional, sehingga mereka mampu bereaksi positif dan pro-aktif dalam menanggapi isu kewarganegaraan dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara, serta mampu bergaul positif dengan bangsa-bangsa lain dalam pergaulan internasional. Lebih lanjut kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan³ menjelaskan bahwa tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut: 1) berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara tegas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan kepada karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mempunyai fungsi yang sangat strategis dalam membentuk manusia Indonesia berkualitas yang setia pada bangsa dan negara, seperti yang tertuang dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan⁴ bahwa “Mata Pelajaran

³ Depdiknas. 2003. *Op cit.*

⁴ *Ibid*

Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil, dan yang berkarakter setiap pada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945". Untuk mewujudkan tujuan dan fungsi tersebut sangat dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif baik secara intelektual dan emosional, maupun secara fisik dan mental, sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal.

Konsep Belajar Aktif

Pembelajaran aktif sangat dibutuhkan agar materi pembelajaran dapat dikuasai oleh peserta didik. Pada pembelajaran aktif peserta didik tidak hanya mendengar, melihat, mempertanyakan, mendiskusikan, tapi juga mengajarkan pada peserta didik lain⁵. Ketika peserta didik telah mampu mengajarkan pada peserta didik lain, pada saat itu materi yang bersangkutan telah makin sempurna dikuasainya. Untuk sampai pada kondisi demikian, pendidik perlu berupaya memilih metode yang tepat.

Lebih jauh Silberman⁶ memaparkan bahwa seorang peserta didik dapat dikatakan telah belajar aktif bila peserta didik tersebut di dalam proses pembelajaran sudah melakukan sebagian besar pekerjaannya, berfikir menyelesaikan masalahnya, mampu dan berani mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan, mem-

buat kesimpulan, menerapkan apa yang dipelajari, mendiskusikan dan mengajarkannya pada orang lain.

Selanjutnya Schroder⁷ menunjukkan bahwa peserta didik di sekolah lanjutan atas lebih suka belajar aktifitas, yaitu aktifitas konkret bukan aktifitas yang berupa refleksi abstrak, dan Schroder juga menekankan bahwa peserta didik sekarang sangat pandai menyesuaikan dengan aktifitas kelompok dan belajar bersama-sama.

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa seorang peserta didik yang aktif harus melibatkan seluruh segi keaktifannya dalam proses pembelajaran, dan pendidik harus berupaya untuk mengkondisikan peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka berpeluang untuk aktif, bekerja, dan belajar bersama dalam kelompok.

Dalam proses pembelajaran, aktifitas yang mungkin dilakukan oleh peserta didik menurut Diedrich, dalam Nasution⁸ adalah:

- 1) *Visual Activities*, seperti membaca, memperhatikan, menggambar, demonstrasi, percobaan, dan menyelesaikan tugas, dan sebagainya;
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan, merumuskan berkarya, memberi saran memberikan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi, dan sebagainya;
- 3) *Listening Activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya;
- 4) *Writing Activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan,

⁵ Silberman, Mel. 1999. *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis

⁶ *Ibid*

⁷ Dalam Silberman, 1999. *Op cit*

⁸ Nasution, S. 1982. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

membuat rangkuman, test, mengisi angket, mengisi lembaran kerja, menetik, menyalin, mencatat, dan sebagainya;

- 5) *Drawing Activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya;
- 6) *Motor Activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya;
- 7) *Mental Activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, membuat kesimpulan dan sebagainya;
- 8) *Emosional Activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, senang, gembira, gugup, sedih, kalut dan sebagainya.

Dari aktifitas-aktifitas di atas yang mungkin dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Kewarganegaraan adalah: membaca, memperhatikan, menyatakan pendapat, bertanya, mendengarkan uraian, membuat rangkuman, menjawab pertanyaan, mengajarkan peserta didik lain, mengisi lembaran kerja peserta didik, mencatat, menanggapi, menaruh minat, senang, gembira, dan berani.

Mengingat keterbatasan peneliti dan waktu yang tersedia, maka aktifitas-aktifitas yang diamati pada penelitian ini dibatasi pada: mengeluarkan pendapat/ bertanya, membaca, memperhatikan, mengajarkan peserta didik lain, dan mengisi lembaran kerja.

Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dengan berbagai

macam teknik. Slavin⁹ mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dengan empat teknik, yakni: *Teams Game Tournament (TGT)*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Group Investigation (GI)*, dan *Jigsaw*. Tiap-tiap teknik ini memiliki kelebihan dan spesifik masing-masing sesuai spesifikasi materi dan karakteristik pembelajaran. Pembelajaran Kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang mengelompokkan peserta didik atas beberapa kelompok kecil yang anggotanya berkisar antara tiga sampai lima orang. Dalam kelompok mereka mempunyai tugas individu dan kelompok. Setiap anggota kelompok tidak hanya berkewajiban menguasai materi yang menjadi tanggung jawab, tetapi juga berkewajiban mengajarkannya kepada anggota kelompok yang lain.

Menurut Jhonson¹⁰ ada empat dasar sebagai karakteristik pembelajaran kooperatif. Keempat konsep dasar itu adalah: antara anggota kelompok terdapat saling ketergantungan yang positif, di dalam kelompok, masing-masing individu memiliki tanggung jawab yang berbeda dengan anggota kelompok yang lain, terdapatnya interaksi aktif dalam kelompok, dan terciptanya keterampilan-keterampilan interpersonal.

Di dalam suatu kelompok pada pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan yang positif antar anggota kelompok. Maksudnya masing-masing anggota kelompok saling belajar satu sama lainnya, sehingga semua anggota bekerja sama

⁹ Dalam Rianto, Milan. 2003. *Op cit*

¹⁰ *Ibid*

untuk mencapai tujuan kelompok. Tiap-tiap anggota memberikan kontribusi pada ketercapaian tujuan semua anggota kelompoknya.

Fungsi tanggung jawab seorang anggota dalam kelompok, setiap anggota mempunyai bagian tanggung jawab sendiri yang berbeda dari anggota lain. Setiap tanggung jawab anggota tersebut merupakan sistem dari sistem kelompok. Tidak satu anggota kelompok pun yang dapat berpeluang menjadi penumpang gelap. Dalam artian peserta didik tersebut tidak aktif, hanya mengandalkan anggota kelompok yang lain dalam menyelesaikan tugasnya. Sebab, apabila satu orang saja yang tidak aktif sebagai mana mestinya, maka kelompok tersebut akan menjadi pincang, dan anggota kelompok lain akan dirugikan. Dorongan inilah yang dapat menghindarkan seorang peserta didik sebagai anggota kelompok dari kemalasan belajar.

Interaksi aktif dalam kelompok. Dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif yang tiap anggota kelompok tergantung kepada anggota kelompok yang lain, memungkinkan untuk terciptanya interaksi aktif antar anggota kelompok. Mereka saling memberi dan menerima dalam bahasa dan suasana yang mereka pilih, saling bertanya, berpendapat, sambil sesekali berseloroh sehingga suasana belajar mereka terasa rilek, dan menggembirakan tanpa merasa tertekan, terutama bagi yang mengalami krisis kepercayaan diri.

Banyak sekali keterampilan interpersonal yang dapat berkembang pada proses pembelajaran kooperatif. Ketika peserta didik saling memberi dan menerima materi pelajaran,

mereka juga dilatih untuk menyampaikan pendapat, belajar mendengarkan orang lain, menerima pendapat orang lain, yang dalam keseharian hal ini sulit dilakukan dengan lapang dada. Sehingga mereka perlahan-lahan belajar *dewasa* dalam berdemokrasi.

Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw

Pada pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw, peserta didik dibelajarkan dan membelajarkan. Dalam artian bahwa seorang peserta didik tidak hanya belajar untuk menguasai materi pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya, tetapi juga berkewajiban mengajarkannya kepada peserta didik lain di kelompoknya, disamping juga harus belajar dari teman kelompoknya untuk materi yang lain. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Etin¹¹ bahwa dalam pembelajaran kooperatif dengan teknik Jigsaw, suatu informasi diolah oleh peserta didik secara bersama-sama, sekaligus meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Selain berkewajiban menguasai materi yang menjadi tanggung jawabnya, peserta didik juga berkewajiban mengajar kepada teman sekelompoknya.

C. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.pada kelas XII2 IPS semester 1 tahun pelajaran 2011/2012. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada

¹¹ Etin, Solihin. 2000. *Pengembangan Model Kooperatif Learning*. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Jakarta.

semester 1 tahun pelajaran 2011/2012. Pengumpulan, penganalisisan, dan penyajian data dilakukan secara berkelanjutan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS2 SMA N 1 Kecamatan Suliki dengan anggota kelas berjumlah 36 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 27 orang perempuan. Alokasi waktu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan per minggu adalah 2 jam pelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber, seperti peserta didik dan kolaborator. Data yang didapatkan dari peserta didik berupa data aktifitas peserta didik, hasil belajar, dan respon terhadap pembelajaran. Sedangkan data dari kolaborator berupa tingkat keberhasilan implementasi Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw dalam pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui tes, pengisian lembar observasi, dan pengisian kuesioner. Alat pengumpulan data yang pertama kali digunakan adalah tes kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya digunakan adalah Lembar Observasi dengan metoda pengamatan terstruktur yang digunakan untuk menilai keaktifan atau proses belajar dan diisi oleh observer. Lembar observasi disusun berdasarkan permasalahan yang terjadi. Dari hasil pengisian Lembar Observasi akan terlihat gambaran aktifitas peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil Observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif teknik representatif. Data hasil pengamatan peserta didik oleh observer dijumlahkan dan disajikan dalam bentuk persentase. Catatan

lapangan dianalisis dengan cara ringkasan dan pengelompokan data dalam bentuk pernyataan tentang kelemahan dan kebaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Analisis kuesioner dilakukan dengan membuat kriteria berdasarkan skor yang diperoleh peserta didik. Data hasil isian ditabulasikan dan dibuat dalam bentuk persen. Nilai tes peserta didik dirata-ratakan, untuk melihat peningkatan nilai peserta didik.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XII IPS2 semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012 sebelum penelitian ini dilakukan ditemukan perhatian dan aktifitas peserta didik yang kurang dalam pembelajaran. Intensitas perhatian yang rendah sulit untuk mampu membangun sikap kritis peserta didik, baik untuk penggalian informasi, maupun kemampuan berkomunikasi secara lisan, serta aktifitas fisik yang mampu melibatkan berbagai alat indra yang memberikan dampak pada hasil belajar. Jika dibandingkan dengan kelas XII lainnya, hasil belajar di kelas ini belum memadai. Pada Ulangan Harian 1 kelas XII2 IPS ini hanya mencapai rata-rata 76, sementara KKM yang ditetapkan adalah 80. Dari data yang ada hanya dua belas peserta didik yang berhasil mencapai KKM dari 36 orang yang mengikuti ulangan. Berarti baru 33% peserta didik yang mencapai KKM pada Ulangan Harian 1 ini.

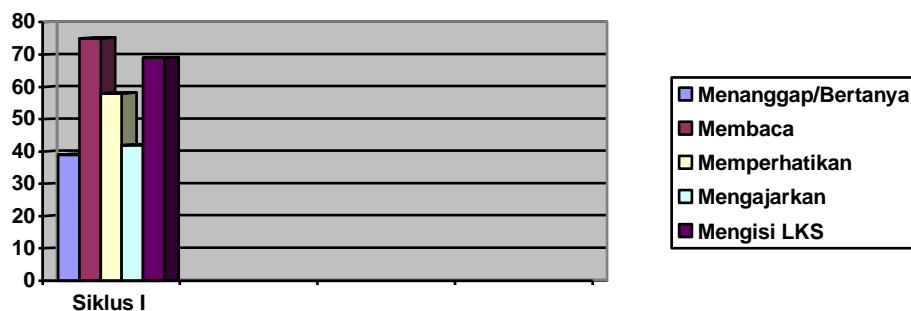
Disamping itu berdasarkan hasil kuesioner terhadap peserta didik, rendahnya hasil belajar mereka disebabkan karena peserta didik

memiliki cara belajar yang berbeda-beda dalam memahami materi pelajaran. Umumnya peserta didik sulit mengerti dengan hanya mendengarkan. Peserta didik lebih mudah mengerti jika terlibat secara langsung dalam pembahasan materi yang dipelajarinya, sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu mengakomodir berbagai gaya belajar untuk memungkinkan penyerapan materi pelajaran lebih baik dan menantang peserta didik untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik. Hal ini sangat diperlukan

karena Kompetensi Dasar pada Pendidikan Kewarganegaraan pada umumnya membahas tentang hal-hal yang abstrak sulit dilihat dengan mata, memerlukan bantuan untuk dicarikan solusinya, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran membaik dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar.

1. Hasil siklus I.

Hasil dan Proses pembelajaran peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Aktifitas Pembelajaran Peserta didik pada Siklus I

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat rata-rata aktifitas peserta didik dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada Siklus I, terdapat 39% peserta didik yang menanggapi/bertanya, atau rata-rata 14 dari 36 peserta didik. Dari segi keaktifan membaca, baik penelusuran informasi, maupun kemampuan mengolah informasi, rata-rata terdapat 75%. Berarti rata-rata 27 dari 36 peserta didik telah melakukannya. Sementara intensitas perhatian peserta didik dalam pembelajaran baru mencapai rata-rata 58%. Kemampuan peserta didik untuk mengajarkan materi yang menjadi tanggung jawabnya rata-rata hanya mencapai

42%, artinya; baru 15 orang dari 36 peserta didik yang mampu mengajarkan temannya. Sementara peserta didik lainnya baru mampu membacakan resume materi yang menjadi tanggung jawabnya, bukan mengajarkannya. Selanjutnya kemampuan peserta didik dalam pengisian Lembar Kerja yang baik rata-rata mencapai 69%; berarti 25 dari 36 peserta didik telah mengisi lembar kerja dengan baik.

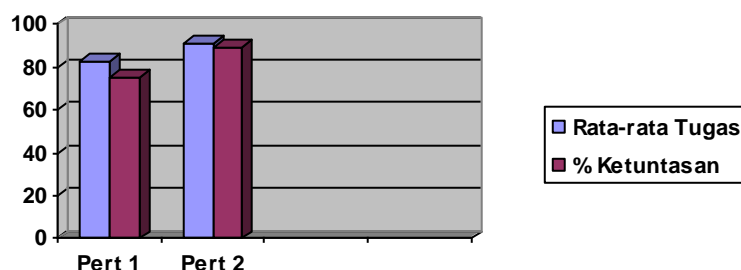
Dari Analisis respon peserta didik dengan penerapan pembelajaran yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Respon Peserta didik pada Siklus I terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw

No	Pernyataan	SS	S	TT	TS	STS
1	Meningkatkan minat belajar	6/60%	4/40%	0/0%	0/0%	0/0%
2	Meningkatkan aktifitas belajar	7/70%	3/30%	0/0%	0/0%	0/0%
3	Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran	8/80%	2/20%	0/0%	0/0%	0/0%
4	Mempermudah pemahaman	7/70%	3/30%	0/0%	0/0%	0/0%
5	Membuat situasi pembelajaran lebih baik	9/90%	1/10%	0/0%	0/0%	0/0%
6	Penggunaan dilanjutkan untuk konsep lainnya	8/80%	1/10%	1/10%	0/0%	0/0%

Data hasil respon peserta didik di atas menunjukkan bahwa minat dan aktifitas peserta didik yang terjadi pada saat pembelajaran dengan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw sangat baik, yang dinyatakan oleh hampir keseluruhan peserta didik menjawab setuju dan sangat setuju. Terdapat 8 orang peserta didik yang menyatakan dengan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat

meningkatkan partisipasi dalam belajar. Pembelajaran terasa lebih mudah, menyenangkan dan jenis pembelajaran yang serupa dilanjutkan pada Kompetensi Dasar yang lain. Untuk mengetahui sinkronisasi antara respon peserta didik dengan hasil pemberian tugas yang diberikan setelah eksplorasi, dapat dilihat pada gambar 2.

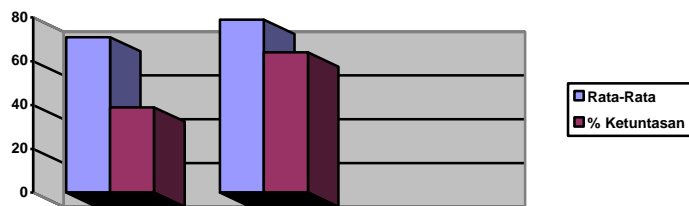


Gambar 2: Hasil Pemeriksaan Lembar Kerja pada Siklus I

Hasil pemeriksaan tugas pada Pertemuan 1 memiliki rata-rata 83 yang terdiri dari 27 orang mencapai ketuntasan (75%), dan terdapat 9 orang yang masih belum memenuhi KKM. Pada pertemuan kedua rata-rata naik menjadi 91, dan 32 dari 36 peserta didik mencapai ketuntasan (89%). Dari gambaran di atas terlihat tugas yang dikerjakan oleh peserta didik memberikan hasil yang baik,

karena peserta didik dapat mengatur sendiri penekanan konsep yang dipelajarinya secara fleksibel.

Pada akhir Siklus I diadakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan 10 butir soal, untuk mengetahui kebermaknaan proses belajar yang dilakukan terhadap penguasaan konsep yang didapatkan seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3: Perbandingan Nilai Pretest dengan Test I

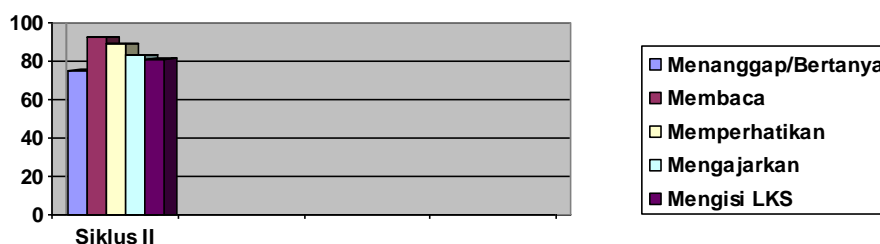
Dari Gambar 3 terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik sebelum diterapkan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw adalah 71 dengan ketuntasan 14 orang dari 36 peserta didik (39%) dan mengalami peningkatan sebanyak 36,1 pada akhir siklus I dengan peserta didik yang tuntas mencapai 64%.

Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, pemeriksaan tugas yang dikerjakan peserta didik dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan aktifitas peserta didik dengan menerapkan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw. Situasi pembelajaran cukup hangat dan mampu untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang harus dikuasai. Namun, sekalipun terdapat penambahan aktifitas belajar secara umum, belum bisa untuk mening-

katkan kemampuan menanggapi/bertanya, memperhatikan, dan kemampuan mengajar oleh peserta didik. Nilai rata-rata yang didapatkan meningkat, namun baru dicapai oleh 23 dari 36 peserta didik. Dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas belum sepenuhnya terpecahkan, sehingga penelitian tetap dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan dilakukan perbaikan tindakan.

2. Hasil Siklus II

Setelah dilakukan analisis dan evaluasi lembar observasi, dan digabung dengan catatan harian/jurnal, terdapat peningkatan perhatian peserta didik dibandingkan dengan Siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Aktifitas Pembelajaran Peserta didik pada Siklus II

Berdasarkan Gambar 4. dapat dilihat rata-rata aktifitas peserta didik pada Siklus II. Pada pertemuan 3, terdapat 75% peserta didik yang menang-

gapi/bertanya dan meningkat menjadi 81% pada pertemuan 4. Terdapat 92%, atau 33 dari 36 peserta didik yang telah tekun membaca pada pertemuan

3 dan meningkat menjadi 94% pada pertemuan 4. Sementara itu, terdapat 89% peserta didik yang memiliki intensitas perhatian belajar secara baik pada pertemuan 3 dan meningkat menjadi 94% pada pertemuan 4. Dari segi kemampuan mengajarkan materi yang menjadi bagian tugas masing-masing peserta didik juga terlihat kemajuan, yakni; dari 83% menjadi 89% pada pertemuan 4. Begitu pula

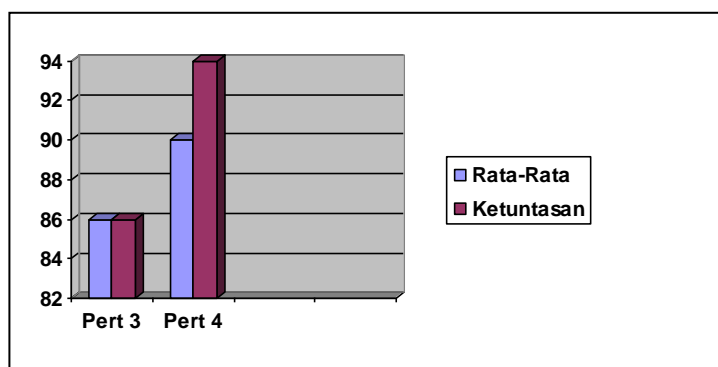
dalam hal mengisi Lembaran Kerja, hampir seluruh peserta didik telah mengerjakannya walaupun belum semuanya baik. Terdapat 81% peserta didik telah mengisi LKS pada pertemuan 3, dan 86% pada pertemuan 4. Pembelajaran yang dilaksanakan pada Siklus II dirasakan lebih baik oleh peserta didik yang dapat dilihat dari Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Respon Peserta didik pada Siklus II terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw

No	Pernyataan	SS	S	TT	TS	STS
1	Meningkatkan minat belajar	26/72%	10/28%	0/0%	0/0%	0/0%
2	Meningkatkan aktifitas belajar	29/81%	7/19%	0/0%	0/0%	0/0%
3	Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran	30/83%	6/17%	0/0%	0/0%	0/0%
4	Mempermudah pemahaman	27/75%	9/25%	0/0%	0/0%	0/0%
5	Membuat situasi pembelajaran lebih baik	33/92%	3/8%	0/0%	0/0%	0/0%
6	Penggunaan dilanjutkan untuk konsep lainnya	30/83%	4/11%	2/6%	0/0%	0/0%

Data hasil respon peserta didik di atas menunjukkan bahwa minat dan aktifitas peserta didik yang terjadi pada saat belajar dengan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw terus meningkat, yang dilihat dari tidak seorngpun yang merasa tidak setuju dengan pembelajaran yang dilaksa-

nakan, bahkan hanya terdapat dua orang yang masih ragu dengan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat meningkatkan partisipasi dan membuat situasi pembelajaran lebih baik. Hasil pengisian Lembar Kerja dapat terlihat pada Gambar 5.

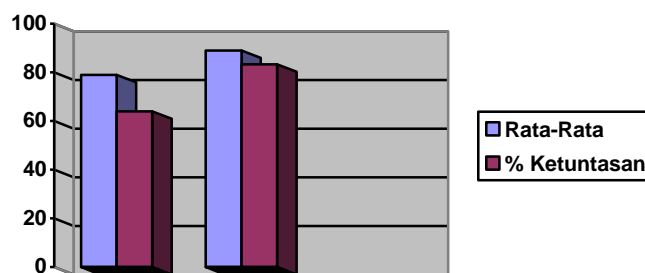


Gambar 5: Hasil Penilaian Lembar Kerja pada Siklus II

Tugas pada Lembar Kerja yang dikerjakan pada pertemuan 3 memiliki nilai rata-rata 86% yang terdiri dari 31 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM (80). Hal ini mengalami kenaikan lagi pada pertemuan keempat dengan angka 94%, hanya 2 peserta didik saja yang belum mencapai KKM. Dari Gambar di atas terlihat pengisian Lembar Kerja cukup baik, karena peserta didik bisa mengatur pembagian waktu untuk menggali informasi, menyiapkan resume materi yang menjadi

tanggung jawab masing-masing, interaksi dalam kelompok, memahami materi yang diajarkan teman, dan presentasi bagi yang antusias dan/atau terpilih.

Pada akhir Siklus II dilakukan test untuk mengetahui pembuktian respon peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dapat membuat aktifitas meningkat dan materi pelajaran dapat dikuasai secara lebih mudah. Hasil test II terlihat pada gambar 6.



Gambar 6: Perbandingan Nilai Test I dengan Test II

Dari gambar 6 terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 79 menjadi 89 dengan ketuntasan yang juga mengalami kemajuan dengan angka 83,3%, berarti hanya 6 peserta didik yang masih belum mencapai KKM. Kesimpulan yang dapat diambil pada akhir penelitian ini adalah permasalahan tentang rendahnya aktifitas belajar peserta didik sehingga memberikan dampak pada hasil belajar telah terselesaikan. Hal ini terlihat dari hasil observasi terhadap yang dapat terlihat dari kemampuan mengeluarkan pendapat/bertanya, membaca, memperhatikan, mengajarkan peserta didik lain, dan mengisi lembaran kerja selama pembelajaran meningkat. Dari butir kuesioner yang diisi peserta didik

menunjukkan terdapat peningkatan minat dan aktifitas peserta didik. Pemahaman materi pelajaran menjadi lebih mudah, dan pembelajaran yang dilakukan terasa menyenangkan. Hasil pemeriksaan tugas yang diberikan kepada peserta didik selama siklus I yang belum terlalu menggembarakan, menjadi lebih berkualitas selama siklus II. Interaksi peserta didik dalam kelompok terjalin baik, dan kemampuan berkomunikasi secara lisan terfasilitasi. Proses pembelajaran dan respon positif peserta didik dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil belajar yang diperoleh pada akhir siklus II; yakni, naik 12,68% dari pretes ke tes akhir siklus I, dari tes siklus I ke tes siklus II juga dengan angka 12,66%.

Pembahasan

Berdasarkan observasi, kuesioner, catatan harian (jurnal), nilai perkembangan nilai tugas (Lembar Kerja) dan tes tertulis yang dilakukan pada kedua siklus selama empat kali pertemuan dapat diketahui apakah penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XII IPS2 di SMA Negeri 1 Kecamatan Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota, dimana permasalahan yang dijumpai selama siklus adalah:

1) Kemampuan menanggapi/bertanya peserta didik belum memuaskan.

Pada Siklus I pembelajaran yang dilakukan pendidik belum mampu membangkitkan response peserta didik terhadap materi yang diberikan, baik dari segi jumlah maupun segi kualitas. Selama pembelajaran masih dijumpai peserta didik yang bertanya, dan/atau menanggapi hanya asal-asalan, bahkan ada yang hanya sekedar bertanya tentang istilah. Kesiapan untuk belajar kurang dan membutuhkan persiapan awal yang lebih matang. Pendidik memberikan dorongan agar peserta didik ikut terlibat aktif dan berani dalam mengungkapkan pendapat. Untuk membuat peserta didik mampu memberikan tanggapan dan menanggapi lebih bermutu, pendidik juga berupaya memberi penekanan kepada topik pembahasan di awal pembelajaran, dan demikian pula saat pembelajaran kooperatif berlangsung pendidik berusaha "mengawal" interaksi lisan peserta didik agar tidak keluar dari topik. Penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw mampu meningkatkan intensitas respons peserta didik.

2) Aktifitas membaca materi ajar belum memadai.

Aktifitas membaca oleh peserta didik dalam rangka mengeksplorasi materi pelajaran masih belum terlihat sesuai dengan harapan. Dalam proses pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang bercanda, mengantuk, izin keluar kelas, atau melakukan kegiatan lain pada saat teman kelompoknya membaca materi ajar. Untuk mengatasi kejenuhan peserta didik tersebut, pendidik memberitahukan lebih awal materi yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya seminggu sebelum pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik lebih leluasa dan tidak terdesak untuk menguasai materi ajar, serta kegiatan membaca yang dilakukan peserta didik di luar jam pelajaran lebih bebas. Pada pembelajaran di Siklus II kegiatan membaca pada Kelompok Kooperatif terlihat lebih bersemangat.

3) Perhatian peserta didik rendah.

Pembelajaran yang diselenggarakan belum mampu mengakomodir seluruh perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan. Selama pembelajaran masih dijumpai peserta didik yang melakukan kegiatan lain, atau bercanda dengan teman lainnya. Untuk menarik perhatian peserta didik, pada siklus II materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh masing-masing peserta didik diminta agar dikemas juga dalam bentuk slide yang diupayakan disertai gambar dan/atau video. Penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw mampu meningkatkan intensitas perhatian peserta didik, bahkan pada pengamatan terlihat peserta didik antusias dalam mempersiapkan materi semenarik mungkin, dan juga dalam

menyerap materi pembelajaran yang diberikan oleh teman kelompok kooperatifnya.

4) *Pengisian Lembar Kerja belum optimal.*

Pada awalnya peserta didik mengisi Lembar Kerja yang dianggap mudah. Untuk lembar kerja yang membutuhkan analisa, sengaja ditinggalkan untuk diisi setelah klarifikasi jawaban oleh pendidik. Dengan interaksi dalam kelompoknya, aktifitas pengisian Lembar Kerja mulai optimal

5) *Kemampuan mengajarkan teman dalam kelompok kooperatif.*

Pada siklus I pertemuan 1 peserta didik hanya terkesan membacakan materi yang menjadi tanggung jawabnya untuk diajarkan kepada teman di kelompok kooperatif, belum berusaha membuat temannya mengerti. Hal ini disebabkan antara lain karena peserta didik tidak mempunyai waktu yang cukup untuk menguasai materi. Pada siklus II satu minggu sebelum pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk menguasai materi, mempersiapkan diri, dan merancang slide yang dilengkapi gambar dan/atau video, agar memudahkan pemahaman temannya. Pada pertemuan 4 di Siklus II ini hanya sebagian kecil peserta didik yang kemampuan mengajarnya rendah, dan peserta didik pada umumnya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Akhirnya dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw, keaktifan peserta didik lebih meningkat sehingga dapat pula meningkatkan hasil belajar.

6) *Hasil Belajar Rendah*

Kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran memberikan

dampak pada hasil belajar peserta didik, apalagi bila situasi pembelajaran tidak menyenangkan. Dengan penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran meningkat karena setiap peserta didik mempunyai tanggung jawab masing-masing yang apabila ia lalai akan menimbulkan *komplain* dari peserta didik lain, sehingga tidak ada satupun penumpang gelap dalam kelompok. Disamping itu, pada Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw peserta didik dapat belajar dalam suasana yang rileks, bergairah, dan menyenangkan karena pembelajaran sesama peserta didik penuh canda tawa ala remaja yang bila belajar dengan pendidik tidak mungkin mereka lakukan.

Dari hasil analisis dan evaluasi lembar observasi, dan dipadukan dengan jurnal/catatan harian terlihat dengan jelas bahwa indikator-indikator keaktifan belajar peserta didik telah meningkat pada siklus II dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. Peserta didik makin berani bertanya/menanggapi, aktif membaca dalam rangka mengeksplorasi materi ajar, perhatian peserta didik dalam pembelajaran makin intensif, sebagian besar telah mengisi lembar kerja dengan baik, dan kemampuan mengajarkan temannya yang juga menampilkan kemampuan berkomunikasi lisan peserta didik juga sudah mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang didapatkan pada kedua siklus selama empat kali pertemuan dapat diketahui keaktifan peserta didik meningkat karena penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat memfasilitasi indikator-indikator

keaktifan belajar seperti menanggapi/bertanya, membaca, memperhatikan, mengajarkan teman, dan mengerjakan Lembar Kerja; mampu meniadakan penumpang gelap yang biasa terdapat dalam belajar berkelompok; dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tanpa tekanan, sehingga pemahaman materi pembelajaran lebih baik. Apalagi jika diberikan waktu yang cukup untuk belajar dan mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, serta diiringi dengan bahan ajar slide yang disertai gambar/video.

Penugasan mengajarkan teman di kelompok kooperatif dan dari masing-masing kelompok ahli oleh peserta didik yang antusias atau yang terpilih dengan menggunakan slide yang disertai gambar/video sebagai media pembelajaran dalam Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Yamin¹² bahwa media pembelajaran memiliki mafaat untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Media dapat membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik, membantu menghidupkan suasana kelas dan terhindar dari suasana monoton dan membosankan.

Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan teknik Jigsaw yang diiringi dengan pemberian waktu yang cukup serta pembelajaran yang menggunakan slide bergambar/video dapat meningkatkan aktifitas peserta didik. Kreatifitas peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan juga terakomodir. Hal ini ditandai dengan bervariasinya sumber belajar

yang digunakan sebagai referensi dan variasi bentuk bahan ajar yang disajikan.

Dengan demikian, penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Akhirnya dapatlah disimpulkan bahwa, rendahnya keaktifan peserta didik yang memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik terpecahkan pada akhir siklus II dengan meningkatnya aktifitas di kedua siklus memiliki korelasi positif. Dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan memberikan hasil yang diharapkan, sehingga dapat disimpulkan penerapan Pembelajaran Kooperatif teknik jigsaw telah meningkatkan keaktifan belajar yang pada akhirnya dapat pula meningkatkan hasil belajar mereka.

E. Penutup

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah:

- 1) Pembelajaran oleh pendidik yang benar-benar menerapkan skenario pembelajaran yang direncanakan dimana pendidik berperan sebagai fasilitator dan komponen-komponen metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw muncul secara nyata dan jelas, akan dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran,
- 2) Pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dengan menerapkan Pembelajaran Kooperatif teknik Jigsaw dapat meningkatkan keak-

¹²Yamin, Martinis. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gunung Persada.

tifan belajar yang bermuara pada naiknya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,

- 3) Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan jumlah peserta didik yang tidak terlalu banyak akan dapat membuat peserta didik atau kelompok lebih terarah untuk mengikutinya,

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang penulis sampaikan, antara lain:

- 1) Pendidik hendaknya senantiasa berupaya memfasilitasi keaktifan

belajar peserta didik, karena keaktifan dapat meningkatkan hasil belajar .

- 2) Pendidik hendaknya selalu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, agar peserta didik dapat dengan leluasa mengembangkan potensinya.
- 3) Pendidik diharapkan dapat memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik belajar dan mempersiapkan diri sebelum dibelajarkan menjadikan peserta didik lebih siap, menguasai materi ajar, percaya diri, dan aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, SMA, SMK dan MA*. Jakarta: Depdiknas.
- Etin, Solihin. 2000. *Pengembangan Model Kooperatif Learning*. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Jakarta.
- Yamin, Martinis. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gunung Persada.
- Nasution, S. 1982. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rianto, Milan. 2003. *Metode Pembelajaran*. Malang: Lembaga Penelitian IKIP Malang
- Silbermen, Mel. 1999. *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Yappendis.