

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW

JUARIAH

Guru IPS SMPN 1 Rantau Selamat

ABSTRAK

Salah satu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan kepada siswa, dan siswa aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hasil analisis mengungkapkan, bahwa melalui pendekatan kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS terhadap materi Kehidupan Manusia Pra-Aksara di Indonesia, suasana pembelajaran berubah dari semula yang terkesan membosankan menjadi begitu menarik dan penuh tantangan. Begitu juga tingkat keaktifan siswa menjadi bertambah tinggi. Siswa begitu antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, semua terlibat dalam aktifitas kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat hasil yang cukup signifikan terhadap peningkatan nilai ketuntasan siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada materi kehidupan manusia pra-aksara di Indonesia terhadap siswa kelas VII-5 SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Jigsaw, Pembelajaran Kooperatif

ABSTRACT

One learning approach that focuses on students, and active students in participating in teaching and learning activities is by jigsaw cooperative learning. The results of the analysis reveal that through a jigsaw cooperative approach in social studies learning on Pre-Literacy Human Life material in Indonesia, the learning atmosphere changes from the beginning that seemed boring to be so interesting and full of challenges. Likewise the level of student activity becomes higher. Students are very enthusiastic in following the learning process, all involved in class activities. Thus, it can be concluded that there are significant results in increasing the value of students' completeness through jigsaw type cooperative learning in the material life of pre-literacy in Indonesia for students of class VII-5 of Rantau Selamat East Aceh 1 Public Middle School.

Keywords: Cooperative Learning, IPS Learning Outcomes, Jigsaw,



1. PENDAHULUAN

Pelajaran sejarah dirasakan siswa hanyalah mengulangi hal-hal yang sama dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat pendidikan menengah. Model serta teknik pengajarannya juga kurang menarik. Untuk itulah guru dituntut lebih kreatif dalam menyiapkan dan merancang model pembelajaran yang akan dilakukannya seiring dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. Dari siswa yang berada di kelas VII-5 belum mampu meraih nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70. Dari 30 peserta didik yang berada di kelas VII-5 tersebut hanya 27% (8 siswi) yang telah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 73% (22 siswi) lainnya belum.

Guru sejarah sering kali hanya membeberkan urutan waktu, tokoh dan peristiwa belaka.. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan tujuan nasional secara umum dan tujuan pendidikan IPS pada khususnya, yang pada prinsipnya bertujuan mendidik dan membimbing siswa menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab baik secara pribadi, sosial masyarakat, bangsa dan negara bahkan sebagai warga dunia. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan dapat mewujudkan tujuan tersebut adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw semua anggota kelompok diberi tugas dan tanggung jawab yang sama, baik individu maupun kelompok (Rusman, 2012:209). Jadi, seluruh anggota dalam kelompok harus bekerja sesuai dengan tugas yang diberikan, sebab tugas itu ada yang merupakan tanggung jawab individu dan ada pula tanggung jawab kelompok.

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester (Sardiman, 2010:71)

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka



(Sudjarwo, 2007:167). Hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa (Sulistyorini, 2009:218).

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar (Slameto, 2003:6-7)

a. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik. Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi: inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Factor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri.

b. Faktor eksternal;

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang



yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Berikutnya adalah masyarakat yang mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tidak seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa.

Masa Pra-Aksara

Pra aksara berasal dari kata "pra" yang berarti sebelum, dan "aksara" yang berarti tulisan (Ahmadi, 2011:187). Jadi, masa pra aksara adalah masa atau zaman dimana manusia belum mengenal tulisan dan belum ditemukan peninggalan sejarah yang berbentuk tulisan. Masa pra aksara atau juga biasa disebut dengan zaman prasejarah berlangsung dalam waktu yang berbeda-beda pada setiap bangsa. Bangsa Mesir Kuno telah mengenal tulisan yang disebut dengan Hieroglyph sejak tahun 2900 SM, itu berarti bahwa Bangsa Mesir telah meninggalkan masa pra aksara pada tahun 2900 SM tersebut.

Sementara itu, peninggalan sejarah berbentuk tulisan tertua di Indonesia adalah sebuah prasasti yang ditemukan di daerah Muara Kaman, Kalimantan Timur yang diperkirakan berasal dari tahun 400 Masehi. Itu berarti bahwa Bangsa Indonesia baru meninggalkan masa pra aksara pada tahun 400 Masehi tersebut (Kochhar, 2008:77)

1. Kehidupan Masa Pra Aksara di Indonesia

a. Masa berburu

Sesuai dengan namanya, kehidupan manusia purba pada masa berburu masih sangat bergantung pada lingkungan. Untuk tempat tinggal, manusia purba pada masa ini banyak menghuni goa-goa yang dekat dengan sumber makanan. Jika sumber makanan sudah tak tersedia lagi di tempat tersebut, maka akan ditinggalkan menuju tempat yang baru.

b. Masa bercocok tanam

Pada masa ini kehidupan manusia purba sudah mulai berangsur-angsur tidak lagi hanya tergantung pada alam. Manusia purba sudah mulai mampu mengolah bahan-bahan yang disediakan oleh alam untuk memenuhi kebutuhan seperti



dengan cara berladang dan beternak. Namun kegiatan berburu tak sepenuhnya ditinggalkan.

c. Masa Perundagian

Pada masa perundagiaan, kehidupan masyarakat pra aksara sudah mulai teratur.

Hal ini ditandai dengan mulai dibangunnya sistem irigasi pertanian, munculnya desa-desa yang teratur, dan mulai adanya aktifitas perdagangan yang lebih maju daripada masa sebelumnya (Ismaun, 2005:166)

Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*, secara etimologi *Jigsaw* berasal dari bahasa inggris yaitu gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *Fuzzle*, yaitu sebuah teka teki yang menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini juga mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*jigsaw*), yaitu siswa melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Djamarah, 2006:109)

Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain (Isjoni, 2012:122). Pendapat tersebut dijelaskan kembali oleh Anita Lie mengatakan bahwa, Teknik mengajar *jigsaw* dikembangkan oleh Aronson et al. sebagai metode *cooperative learning* (Suprijono, 2002:178)

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif dimana guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok lebih kecil. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, siswa belajar dengan kelompok kecil yang terdiri 4 sampai 6 orang, heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab secara mandiri.



Pembelajaran ini dimulai dengan pembelajaran bab atau pokok bahasan, sehingga setiap anggota kelompok memegang materi dengan topik yang berbeda-beda. Tiap siswa dari masing-masing kelompok yang memegang materi yang sama selanjutnya berkumpul dalam satu kelompok baru yang dinamakan kelompok ahli. Masing-masing kelompok ahli bertanggungjawab untuk sebuah bab atau pokok bahasan. Setelah kelompok ahli selesai mempelajari satu topik materi keahliannya, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi keahliannya kepada teman-teman dalam satu kelompok dalam bentuk diskusi (Trianto, 2007:188)

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw

a. Kelebihan yaitu:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- 2) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
- 3) Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

b. Kelemahan

- 1) Prinsip utama pembelajaran ini adalah '*peer teaching*', pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan diskusikan bersama siswa lain.
- 2) Apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.
- 3) Rekod siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut.
- 4) Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- 5) Aplikasi metode ini pada kelas yang lebih besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit (Trianto, 2007:190)



2. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, pemahaman, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

3. HASIL dan PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Pada awalnya siswi kelas VII-5, nilai rata- rata pelajaran IPS rendah khususnya kompetensi dasar tentang kehidupan manusia pra-aksara Indonesia. Salah satunya disebabkan karena kebosanan siswi yang menganggap pembelajaran sejarah yang terdapat dalam materi IPS hanya berupa pembahasan tentang makam-makam kuno. Sebelum dilakukan tindakan guru memberi hanya terdapat 8 siswi (27%) yang mencapai nilai KKM. Sedangkan 22 siswi (73%) belum mencapai KKM dengan nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 70. Hasil nilai kondisi awal terdapat nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah 40, dengan rata-rata kelas sebesar 59. Proses pembelajaran kondisi awal menunjukkan bahwa siswi masih pasif, tidak kreatif sama sekali. Aktivitas siswi cenderung monoton di kelas karena hanya mendengar penjelasan dan cerita dari guru serta tidak diberi respon yang menantang. Siswi masih bekerja secara individual, tidak tampak kreatifitas siswi maupun gagasan yang muncul. Siswi terlihat jemu dan bosan tanpa gairah karena pembelajaran kurang menarik.

Hasil Tindakan Siklus I

Hasil Tindakan pembelajaran pada siklus I berupa hasil tes dan non tes dan merujuk hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus I diperoleh keterangan dari hasil tes siklus I, menunjukkan bahwa hasil yang mencapai nilai A (sangat baik) sejumlah 2 siswi (7%), yang mendapat nilai B (baik) 7 siswi (23%). Sedangkan dari jumlah 30 siswi yang masih mendapatkan nilai C (cukup) sejumlah 13 siswi (43%), dan yang mendapat nilai D (kurang) ada 6 siswi (20%), dan yang mendapat nilai D (sangat kurang) 2 siswi (7%).

Berdasarkan ketuntasan belajar siswi dari 30 siswi tersebut, terdapat 22 siswi (73%) yang sudah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 8 siswi (27%) belum mencapai ketuntasan. Hasil nilai siklus I dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi adalah 90, nilai terendah adalah 40, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 59. Hasil antara kondisi awal dengan siklus I menyebabkan adanya perubahan namun hasil perolehan nilai belum optimal, hal ini ditandai dengan peningkatan jumlah siswi yang mencapai ketuntasan. Dari hasil tes akhir siklus I ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar siswi pada kondisi awal atau sebelum dilakukan tindakan.

Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan pembelajaran pada siklus II berupa hasil tes dan non tes dan didukung hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus II diperoleh keterangan bahwa yang mendapatkan nilai sangat baik (A) sejumlah 5 siswi (17%), dan yang mendapat nilai baik (B) adalah 12 siswi (40%). Dan yang mendapat nilai C (cukup) adalah 10 siswi (33%) dan merupakan nilai terbanyak yang diperoleh oleh siswi. Sedangkan yang mendapat nilai D (kurang) sebanyak 3 siswi (10%) dan terakhir untuk perolehan nilai E (sangat kurang) tidak ada. Dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76.

Agar lebih jelas gambaran peningkatan kegiatan siswa dan hasil belajar siswa dari kondisi awal, siklus I kemudian siklus II, dapat dilihat dan diperhatikan pada rekapitulasi tabel dan gambar ketuntasan belajar yang akan terlampir di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Awal-Siklus I-Siklus II

No	Hasil (Angka)	Hasil (Huruf)	Interval	Jumlah Siswa Berhasil		
				Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	90-100	sangat baik	A	1	2	5
2	80-89	baik	B	2	7	12
3	70-79	cukup	C	5	13	10
4	60-69	kurang	D	14	6	3
5	<60	sangat kurang	E	8	2	0
Jumlah				30	30	30

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Nilai Rata-Rata Kondisi Awal-Siklus I-

No	Uraian	Jumlah Siswa		Rata-Rata
		Tuntas	Belum Tuntas	
1	Kondisi Awal	8	22	59
2	Siklus I	22	8	68
3	Siklus II	27	3	76

4. KESIMPULAN

Pada akhir siklus I, siswa yang mencapai nilai KKM sejumlah 22 siswa (73%), dan siswa yang belum mencapai nilai KKM berjumlah 8 siswa (27%). Sedangkan untuk akhir siklus II, sebanyak 27 siswa (90%) telah berhasil memperoleh nilai KKM yang telah ditetapkan. Hanya 3 siswa (10%) yang belum mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata kelas pada akhir siklus I adalah 68 dan kemudian terjadi peningkatan pada akhir siklus II dengan nilai rata-rata kelas 76. Selanjutnya hasil non tes pengamatan proses belajar menunjukkan perubahan siswa lebih aktif dan kreatif serta bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka penulis mengemukakan saran bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sangat berhasil dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kehidupan manusia pra aksara di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Pustakaraya
 Djamarah, S,B, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
 Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
 Ismaun, 2005, *Pengantar Belajar Sejarah Sebagai Ilmu Dan Wahan Pendidikan*.
 Bandung:Historia Utama Pres



- Kochhar, S.K, 2008 *Pembelajaran Sejarah: Teaching Of History*. Jakarta:Grassindo
- Lie, A, 2002. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press
- Sardiman. 2010. *Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Jakarta Press
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Sudjarwo, 2007. *Proses Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulistyorini. 2009. *Evaluasi Pendidikan: dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: TERAS
- Suprijono, A, 2010, *Coperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

