

# MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW II UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Andreas Deta Bulu<sup>1</sup>, I Wayan Kandia<sup>2</sup>, Ni Wayan Sadri<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
andreasdetabulu@gmail.com

## ABSTRAK

Model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II . (2) Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II . (3) Untuk mengetahui kelebihan dari pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan siklus penelitian mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Peneliti bertindak sebagai perancang tindakan, sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana tindakan. Penelitian ini berlangsung dalam tiga siklus. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data yang digunakan adalah Analisis Kualitatif dan Analisis Kuantitatif. Hasil penelitian pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II di kelas VII dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Pada siklus I jumlah siswa yang hadir sebanyak 33 siswa dan minat dan prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 61,49 %. Pada siklus II minat belajar siswa meningkat menjadi sebesar 71,21 %. Sehingga terjadi peningkatan persentase minat dan prestasi belajar siswa sebesar 9.72 %. Pada siklus III minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi sebesar 84,60 %. Sehingga pada siklus III terjadi peningkatan persentase minat dan prestasi belajar siswa sebesar 13,39 %. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II ini, antara lain: waktu yang terbatas, pengawasan siswa yang kurang menyeluruh, kondisi kelas yang tidak kondusif selama diskusi. Penerapan teknik Jigsaw II dalam pembelajaran PKN di SMP N 3 Tabanan mempunyai kelebihan, yaitu dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci: Teknik Jigsaw II, Pembelajaran PKN, Minat dan prestasi Belajar**

## ABSTRACT

*Jigsaw II technique cooperative learning model. (2) To find out the obstacles faced in Jigsaw II cooperative learning techniques. (3) To find out the advantages of Jigsaw II cooperative learning. This research is a classroom action research with the research cycle referring to the Kemmis and Mc Taggart models. This research was conducted collaboratively and participatively. The researcher acts as the designer of the action, while the teacher acts as the executor of the action. This research took place in three cycles. Data collection uses observation sheets, interviews, documentation, and questionnaires. Analysis of the data used is Qualitative Analysis and Quantitative Analysis. The results of cooperative learning research techniques Jigsaw II in class VII can increase student interest and learning achievement. In the first cycle the number of students who attended was 33 students and students' interest and learning achievements in the first cycle were 61.49%. In cycle II students' interest in learning increased to 71.21%. So that an increase in the percentage of interest and student achievement by 9.72%. In cycle III students' interest in learning increased to 84.60%. So that in the third cycle an increase in the percentage of interest and student achievement by 13.39%. Constraints faced in the implementation of the Jigsaw II cooperative learning model, among others: limited time, poor student supervision, classroom conditions that are not conducive during discussion. The application of Jigsaw II technique in PKN learning in Tabanan N 3 Middle School has advantages, which can increase students' self-confidence so that students can be more active in learning.*

**Keywords: Jigsaw II Technique, PKN Learning, Interest and Learning Achievement**

## 1. PENDAHULUAN

Banyak alasan yang mengharuskan sekolah-sekolah perlu memakai sistem pembelajaran semacam ini, seperti perlunya menyiapkan siswa dengan bermacam-macam pengetahuan baru untuk dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang berubah dan berkembang pesat seiring dengan proses globalisasi, transformasi sosial, ekonomi dan demografis. Salah satunya juga harus dilakukan pada Sekolah Menengah Pertama. Sekolah Menengah pertama merupakan sekolah umum yang mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan umum, salah satunya adalah PKN. Dalam mempelajari PKN ini setiap siswa pasti mempunyai minat masing-masing.

Akan tetapi, minat tersebut yang sering menjadi permasalahan dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Salah satu kelas di SMP yang mendapatkan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah kelas VII. Di kelas tersebut banyak siswa yang kurang minat dengan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Penyebab rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dapat berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Materi mata pelajaran PKN sebagian besar adalah teori, sedangkan siswa cenderung akan cepat merasa bosan dengan materi teori. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru di dalam kelas. Masalah lain yang terjadi di dalam kelas adalah kebanyakan siswa cenderung lebih asyik berbicara dengan teman lain ketika diberi materi oleh guru daripada mendengarkan penjelasan guru. Terkadang siswa juga membuat celotehan-celotehan di tengah-tengah penjelasan guru sehingga membuat kelas menjadi tidak kondusif. Meskipun demikian, untuk mata pelajaran ini juga terdapat materi yang berupa praktik.

Akan tetapi, dengan kegiatan praktik di museum dapat memungkinkan siswa untuk lebih leluasa bergerak kesana kemari dan menyebabkan siswa tidak konsentrasi kembali untuk mempelajari yang ada di museum tersebut). Selain dari siswa, penyebab rendahnya minat belajar juga berasal dari guru. Guru cenderung masih terjebak dalam paradigma-paradigma lama, yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yakni metode ceramah dan kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru. Terkadang siswa hanya mengandalkan bantuan dari teman lain ketika dirinya mendapat giliran pertanyaan dari guru sehingga suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. Berdasarkan observasi awal, rendahnya minat belajar PKN pada siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan disebabkan oleh berbagai macam faktor, antara lain : masih kurangnya semangat mempelajari PKN di kalangan siswa kelas VII dan mereka menganggap pelajaran PKN tidak terlalu penting. Siswa hanya mementingkan pelajaran sesuai dengan bidang jurusan yang diambilnya seperti mata pelajaran IPA, Matemati dan Bahasa Indonesia. Suasana kelas yang kurang kondusif juga membuat rendahnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PKN. Siswa masih jarang membaca buku PKN, di samping itu siswa beranggapan bahwa mata pelajaran PKN membosankan karena dalam penyampaian materi sebagian besar guru menggunakan tehnik ceramah yang membuat siswa mengantuk. Untuk menyelesaikan masalah tersebut perlu di lakukan tehnik model pembelajaran yang mamopu membuat minat siswa meningkat. Model pembelajaran yang menarik akan mampu membuat siswa termotivasi dan dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa pada mata pelajaran PKN. Untuk itu penulis menggunakan model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tehnik Jigsaw II.

Dari pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan:

1. Bagaimana Penerapan dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar PKN siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan tahun ajaran 2019/2020 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II ?
2. Apa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II ?
3. Apa kelebihan dari pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II ?

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran "Meningkatan Minat dan prestasi belajar PKN Siswa Kelas VII SMP N 3 Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020 Melalui Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw II" ini adalah sebagai berikut:

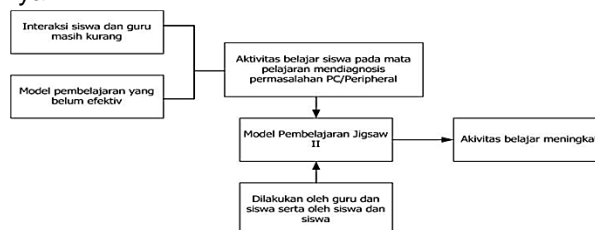
1. Mendiskripsikan penerapan dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar PKN siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan tahun ajaran 2019/2020 melalui penerapan Model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II .
2. Untuk mendiskripsikan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II .
3. Untuk mendiskripsikan kelebihan dari pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II .

## 2. METODE

Beberapa hal yang menjadi latar belakang dari penelitian ini adalah siswa yang kurang mampu menguasai materi pembelajaran yang diberikan pada mata pelajaran mendiagnosis PC. Hal ini dikarenakan siswa kurang termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan mempengaruhi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran serta akan memberikan dampak terhadap komunikasi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa yang lainnya. Dengan kondisi tersebut mengakibatkan aktivitas belajar siswa menjadi rendah dan akan berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar. Aktivitas belajar yang rendah akan mengakibatkan proses belajar dan hasil belajar ikut menurun. Aktivitas belajar siswa rendah bukan hanya diakibatkan oleh kesalahan siswa saja, tetapi dapat juga dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat oleh guru. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat ini akan mengakibatkan kondisi belajar di dalam kelas menjadi kurang. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berdampak pada kondisi belajar di dalam kelas, sehingga model pembelajaran menjadi suatu hal yang penting dipilih dan diterapkan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berbeda dengan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk beraktifitas secara penuh di dalam belajar. Aktivitas tersebut dapat berupa berbagi pengetahuan, ide, memberikan umpan balik, dan memberikan tutor sebaya.

Dengan terciptanya aktivitas belajar di dalam kelas dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa dapat secara penuh melakukan aktivitas belajar. Penerapan model pembelajaran yang berbeda-beda memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar yang berbeda-beda pula. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa di dalam kelas, pemilihan waktu yang tepat, masalah-masalah yang dihadapi serta cara guru mengawasi kondisi kelas. Mengingat pelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah Mendiagnosis PC yang materi pembelajarannya ialah 50% teori dan 50% praktik serta kurangnya fasilitas yang memadai maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu memberikan siswa kesempatan menjadi lebih aktif dan kreatif serta dapat belajar secara maksimal di dalam kelas yang dapat dibagi dalam kelompok-kelompok kecil.

Dengan melihat masalah yang terjadi, maka model pembelajaran kooperatif Jigsaw II dianggap tepat sebagai solusi dari permasalahan yang akan diterapkan di dalam kelas. Melihat kelebihan model pembelajaran Jigsaw II yang dapat memicu siswa lebih aktif dan kreatif serta menuntun siswa untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya. Berdasarkan beberapa penelitian menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw merupakan salah model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap minat dan prestasi belajar. Dengan melihat penjelasan di atas dapat dirangkum bahwa masalah-masalah yang dialami siswa dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar dapat diselesaikan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif Jigsaw II mampu meningkatkan minat belajar siswa, minat tersebut meliputi interaksi siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya, siswa dapat bertukar ide maupun mengeksplor pengetahuan serta dapat saling berdiskusi. Dengan semakin aktifnya siswa dalam model pembelajaran Jigsaw II maka kesempatan siswa untuk mengembangkan diri akan semakin terbuka selain itu akan dapat mengembangkan ilmu yang telah didapat sebelumnya.



Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif Jigsaw II dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan bagaimana model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII C SMP N 3 Tabanan. Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah dengan cara guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa tiap kelompoknya. Kemudian guru memberikan tugas kepada tiap-tiap kelompok dan tiap siswa memilih 1 bagian tugas yang diselesaikan. Siswa yang mengerjakan tugas yang sama dengan siswa dari kelompok lain untuk bersama-sama mengerjakan tugas yang telah dipilih.

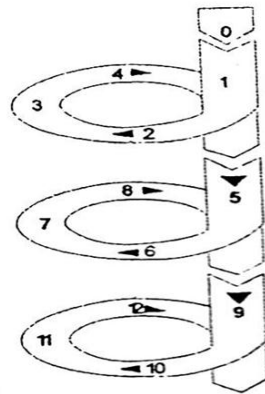
Setelah selesai, siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk saling menjelaskan jawaban dari tiap soal yang telah dikerjakan. Kemudian beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah SMP N 3 Tabanan yang beralamat di Jalan Nakula No 4, Delod peken, Kecamatan Tabanan Kabupaten Tabanan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juni sampai dengan Juli 2020. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan yang berjumlah 32 siswa. Peneliti memilih kelas VII karena dari hasil pra survey waktu PPL selama 3 bulan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN di kelas tersebut masih kurang dibandingkan dengan kelas yang lain. Diharapkan adanya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa di kelas VII setelah dilakukannya model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II.

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Terdapat tiga pengertian yang membentuk tiga kata tersebut yang diungkap oleh Suharsimi Arikunto (2010: 2-3).

1. Penelitian, menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu sesuatu hal yang menarik minat peneliti.
2. Tindakan, menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.
3. Kelas, sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru lain yang dilakukan oleh siswa. Penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Secara partisipatif bersama-sama mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah. Selain partisipatif, guru juga dapat berkolaborasi dengan peneliti.

Guru bertindak sebagai pelaksana tindakan sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat pelaksanaan tindakan (Rochiati Wiriaatmadja, 2007: 83). Secara partisipatif tim akan bekerja sama melakukan tahapan demi tahapan model penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Mulai dari tahap orientasi dilanjutkan dengan menyusun perencanaan berikut persiapan-persiapan yang diperlukan, pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama, pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan, diskusi-diskusi yang bersifat analitik dilakukan sesudah pelaksanaan tindakan, kemudian melakukan refleksi atas semua kegiatan yang telah berlangsung dalam siklus pertama, untuk kemudian merencanakan tahap modifikasi, koreksi atau pembetulan, ataupun penyempurnaan pembelajaran dalam siklus kedua, dan seterusnya. Berikut merupakan gambaran bentuk desain penelitiannya.



Keterangan:

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1. Refleksi Awal                  | 8. Observasi II                          |
| 2. Rencana Siklus I               | 9. Refleksi II                           |
| 3. Pelaksanaan Tindakan Siklus I  | 10. Pencana revisi pada siklus III       |
| 4. Observasi I                    | 11. Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus III |
| 5. Refleksi I                     | 12. Observasi III                        |
| 6. Rencana Revisi Pada Siklus II  | 13. Refleksi III                         |
| 7. Pelaksanaan Tindakan Siklus II |  |

Sumber data merupakan tempat, orang atau benda dimana peneliti dapat mengamati, bertanya, atau membaca tentang hal-hal yang berkenaan dengan variabel yang diteliti. Pengambilan sumber data yang baik meliputi pengambilan sumber secara tepat dan akurat. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi. Narasumber yang terdiri dari perorangan maupun instansi yang berkaitan dalam penelitian ini yaitu:

Guru mata pelajaran PKN di SMP N 3 Tabanan Siswa yang diwakilkan oleh kelas VII

1. Lembar observasi selama penelitian di SMP N 3 Tabanan
2. Lembar angket minat dan prestasi belajar siswa kelas VII
3. Lembar wawancara dengan guru mata pelajaran PKN di SMP N 3 Tabanan.
4. Lembar wawancara dengan siswa yang berdasarkan pada kategori siswa yang mewakili kelompok atas, sedang dan rendah dikelas VII SMP N 3 Tabanan.

Peneliti mengambil data sesuai dengan teori yang akan diteliti, yaitu penelitian akan dilakukan untuk peningkatan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran PKN melalui metode Jigsaw II di SMP N 3 Tabanan. Instrumen penelitian yaitu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis. (Suharsimi Arikunto, 2002:151). Sedangkan Sugiyono (2006:307) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi, angket dan wawancara. Sesuai dengan pengambilan data observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, maka instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Kendali Observasi merupakan pengamatan langsung para pembuat keputusan yang dilakukan secara langsung ketika kegiatan berlangsung. Lembar observasi dalam penelitian ini berisi tentang catatan yang menggambarkan sejauh mana kemampuan siswa dalam pemahaman materi yang diberikan oleh seorang guru lembar ini digunakan untuk mengamati peningkatan minat siswa pada setiap pertemuan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Wawancara mendalam digunakan untuk menjangkau data mengenai tanggapan siswa selama mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PKN. Wawancara dilakukan kepada guru dan 3 orang siswa sebagai sampel yang memiliki kecerdasan tinggi, sedang dan rendah.

Validitas data dapat diketahui dengan cara triangulasi. Triangulasi data dilakukan dengan cara memadukan data yang diperoleh dari lembar observasi dalam proses pembelajaran, hasil wawancara yang dilaksanakan dengan siswa dan guru pada akhir tindakan, dokumentasi dan tes hasil belajar untuk mempermudah dalam penarikan kesimpulan. Menurut Moleong (1990: 178), "triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu". Di dalam triangulasi terdapat teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber dan metode. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif, misalnya membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I**

Jigsaw II merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Pembelajaran kooperatif dengan teknik Jigsaw II ini menurut Isjoni (2007: 51) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal ([www.repository.upi.edu](http://www.repository.upi.edu)). Minat dan prestasi belajar siswa pada waktu siklus I mulai tampak. Meskipun pada awalnya siswa masih agak bingung karena belum pernah mendengar strategi pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw II, akan tetapi setelah dijelaskan oleh guru mengenai tata cara penggunaan teknik ini siswa menjadi antusias. Dari hasil pengamatan, minat siswa pada siklus I sudah mulai muncul dengan presentase sebesar 62,04%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan untuk minat belum dapat terpenuhi. Selain itu, siswa juga mempunyai kesulitan untuk melakukan presentasi kepada anggota kelompok ketika berada di kelompok asal. Kesulitan ini muncul karena beberapa hal, yang pertama siswa belum terlalu menguasai materi yang menjadi tanggung jawabnya. Yang kedua, siswa masih malu untuk berbicara di depan teman-temannya untuk menjelaskan suatu materi dengan bahasa yang mudah. Faktor lain yang menyebabkan ketidak berhasilan pada siklus I ini yaitu guru belum dapat mengelola waktu dengan baik dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik Jigsaw II sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia. Selain itu, guru juga belum dapat mengontrol kerja kelompok. Seharusnya guru memantau jalannya diskusi dan memberikan bimbingan kepada siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan. Akan tetapi pada siklus I ini guru masih sering meninggalkan kelas tanpa pengawasan.

#### **Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II**

Pada siklus II ini terjadi peningkatan pada minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Minat siswa dari siklus I yang semula sebesar 62, 04%, sedangkan pada siklus II minat siswa meningkat menjadi 88, 9%. Jadi, minat siswa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 26, 86%. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II. Siswa lebih aktif selama berdiskusi, mulai berani mengemukakan pendapat dan ide, serta berani untuk bertanya kepada teman lain apabila menemui kesulitan. Pada siklus II ini, indikator keberhasilan juga sudah terpenuhi karena lebih dari 75% dari indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, pembelajaran siklus II berlangsung sesuai dengan skenario yang telah direncanakan sebelumnya sehingga masalah pengelolaan waktu sudah dapat diatasi. Siswa juga sudah mulai dapat belajar mandiri dan aktif, sehingga tidak ada siswa yang pasif selama diskusi. Guru tidak meninggalkan kelas dan juga sudah dapat mengelola kelas dengan baik serta sudah melaksanakan kegiatan pengawasan kelompok secara menyeluruh dan bergiliran pula. Seperti pada siklus I, siklus II ini guru juga memberikan penghargaan kepada siswa dalam bentuk hadiah dan pujian. Penghargaan diberikan sebagai wujud keberhasilan kelompok yang

paling aktif diantara kelompok lainnya. Karena hadiah dapat dikatakan sebagai suatu motivasi atau prestasi (Sardiman, 1992: 92). Pujian juga diberikan kepada kelompok yang telah bekerja dengan baik. Tidak hanya pada kelompok yang memenangkan hadiah, tetapi guru juga memberikan pujian serta motivasi kepada seluruh siswa yang sudah dapat bekerja kelompok dengan baik. Menurut Sardiman (1992: 93) pujian adalah bentuk penghargaan yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar sekaligus akan membangkitkan harga diri. Secara keseluruhan, pada pelaksanaan pembelajaran siklus II ini terlihat minat siswa lebih baik daripada sebelumnya. Strategi pembelajaran kooperatif dengan teknik Jigsaw II ini membuat siswa lebih aktif di dalam kelas dan bertanggung jawab atas apa yang menjadi tugasnya serta lebih menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial diantara siswa karena siswa bergotong-royong untuk memahami keseluruhan materi diskusi..

#### Pembahasan Hasil Penelitian Siklus III

Secara keseluruhan, pada pelaksanaan pembelajaran siklus III ini terlihat minat siswa lebih baik daripada sebelumnya dan merupakan hasil tertinggi dibanding dengan siklus sebelumnya. Model pembelajaran kooperatif dengan teknik Jigsaw II ini membuat siswa lebih aktif di dalam kelas dan bertanggung jawab atas apa yang menjadi tugasnya serta lebih menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial diantara siswa karena siswa bergotong-royong untuk memahami keseluruhan materi diskusi. Secara umum target sudah tercapai dimana siswa sudah mulai diskusi dengan baik dan suasana kelas sudah produktif. Namun kendala waktu yang terbatas masih dijumpai pada siklus III ini. Selama melakukan penelitian di lapangan, peneliti telah menemukan data-data penelitian yang didapat dari hasil wawancara, observasi, angket minat, dan tes belajar. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh beberapa pokok temuan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Dengan model pembelajaran Jigsaw II mampu merubah proses pembelajaran PKN menjadi menyenangkan dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Guru mempunyai peran besar dalam proses pembelajaran terutama mendorong siswa untuk belajar.
3. Dengan model pembelajaran Jigsaw II mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar PKN siswa.
4. Penerapan model pembelajaran Jigsaw II dapat mengubah pandangan siswa tentang belajar PKN yang membosankan dan membuat ngantuk menjadi menyenangkan dan menarik.
5. Hambatan yang muncul pada saat penerapan model pembelajaran Jigsaw II adalah karena kurangnya waktu dan kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif.

#### **4. SIMPULAN**

Kegiatan pembelajaran PKN di SMP N 3 Tabanan kelas VII C selama ini masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa menjadi bosan. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya menggunakan modul dan penugasan. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal dalam setiap pertemuannya, siswa diberi waktu untuk mengerjakan soal kemudian dibahas secara bersama-sama. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru bertujuan untuk melatih siswa memahami secara mendalam materi yang diajarkan oleh guru. Namun terdapat kelemahan yakni siswa yang tidak serius mengerjakan soal akan mendapatkan nilai yang rendah. Jam pelajaran di kelas program IPS juga menjadi kendala ketercapaian minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKN. Berdasarkan kegiatan pra siklus yang sudah peneliti lakukan, maka dapat dilihat bahwa minat dan prestasi siswa kelas VII C SMP N 3 Tabanan pada pembelajaran mata pelajaran PKN hanya sebesar 60,24 %. Berdasarkan realitas yang ada maka peneliti menerapkan metode baru yakni Jigsaw II. Pelaksanaan pembelajaran metode Jigsaw II di kelas

VII C SMP N 3 Tabanan secara umum dikatakan berjalan cukup baik. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus masing-masing siklus terdiri dari beberapa komponen yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dari hasil penelitian yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran kooperatif dengan teknik Jigsaw II dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar PKN siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan tahun ajaran 2019/2020. Pada siklus I minat dan prestasi belajar siswa berdasarkan semua indikator sebesar 61,49 %, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 71,21 %. Sehingga dari siklus I ke siklus II minat dan prestasi belajar siswa meningkat sebesar 9,72 %. Pada siklus III kembali mengalami peningkatan menjadi 84,60 %. Sehingga dari siklus II ke siklus III minat belajar siswa meningkat sebesar 13,39 %. Penerapan metode Jigsaw II di kelas VII C di SMP N 3 Tabanan memiliki kelebihan yakni meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa terlibat dalam pembentukan kelompok sampai presentasi hasil diskusi baik di kelompok asal maupun kelompok ahli. Dengan melakukan diskusi, siswa dituntut untuk aktif mengemukakan pendapat dalam kelompoknya.

Penerapan pembelajaran melalui metode Jigsaw II dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa dalam mencari sumber informasi. Siswa menjadi terbiasa untuk berani berbicara dan kritis dalam menanggapi pendapat dari siswa lain. Selain itu melalui pengalaman yang telah dilakukan dapat membentuk siswa lebih kreatif yang menciptakan ide-ide gagasan yang positif. Kelemahan dalam pembelajaran sejarah melalui metode Jigsaw II yakni kelemahan terdapat pada kreatifitas dan keaktifan siswa yang tidak merata dalam kelompok namun dapat diatasi dengan pendekatan secara langsung oleh guru. Selain itu kelemahan lain yang muncul dalam pembelajaran dengan metode Jigsaw II adalah sering terjadi karena mobilitas pergantian kelompok sering menimbulkan suara yang mengganggu kegiatan belajar mengajar. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala dalam metode Jigsaw II Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya memanfaatkan alokasi waktu yang diberikan dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan.
2. Akan lebih baik lagi apabila guru terlebih dulu memberikan tes kepada siswa ketika berada di kelompok ahli sehingga semua anggota kelompok ahli benar-benar paham dengan materi yang dipelajarinya sebelum kembali ke kelompok asal untuk melakukan presentasi kepada anggotanya.
3. Tes dapat berupa tes lisan yang diberikan guru pada saat guru melakukan pengawasan kepada kelompok-kelompok ahli.
4. Guru hendaknya menegur siswa yang gaduh ketika pelaksanaan pembelajaran dan tidak meninggalkan kelas tanpa pengawasan.
5. Guru hendaknya melakukan pengelolaan kelas dengan baik seperti penataan tempat duduk agar tidak mengganggu selama pelaksanaan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sugiyono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D"*. Bandung : ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. rev.ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_, Suhardjono & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilo (2009), *Penelitian Pendidikan (prinsip-prinsip dan teori dasar)*, Jakarta : Poliyama Widya Pustaka.
- The Liang Gie. (1995). *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Penerbit dan Percetakan Liberty.