

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW II UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR

Alfonsus Ra Mone¹, Dewa Nyoman W. Astawa², I Wayan Kandia³

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

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 Jigsaw II di kelas VII dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Pada siklus I jumlah siswa yang hadir sebanyak 33 siswa dan aktivitas 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 aktivitas dan prestasi belajar siswa sebesar 9,72 %. Pada siklus III aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan menjadi sebesar 84,60 %. Sehingga pada siklus III terjadi peningkatan persentase aktivitas dan prestasi belajar siswa sebesar 13,39 %. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II ini, antara lain: waktu yang terbatas, pengawasan siswa yang kurang menyeluruh, kondisi kelas yang tidak kondusif selama diskusi. Penerapan Jigsaw II dalam pembelajaran PKN di SMP N 2 Tabanan mempunyai kelebihan, yaitu dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran kooperatif Jigsaw II PKN, aktivitas dan prestasi Belajar

ABSTRACT

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 Jigsaw II cooperative learning research in class VII can improve student learning activities and achievement. In the first cycle the number of students present was 33 students and the students' learning activities and 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 activity and student achievement by 9.72%. In the third cycle of student learning activities increased to 84.60%. So that in the third cycle an increase in the percentage of activity and student achievement by 13.39%. Constraints faced in the implementation of the Jigsaw II cooperative learning model, among others: limited time, less comprehensive student supervision, classroom conditions that are not conducive during discussion. The application of Jigsaw II in PKN learning in SMP N 2 Tabanan has advantages, which can increase students' confidence so that students can be more active in learning.

Keywords: PKN Jigsaw II Cooperative Learning Model, Learning activities and achievements

1. PENDAHULUAN

Martinis Yamin (2007:82) menyatakan Rendahnya interaksi yang terjalin selama pembelajaran berlangsung mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar. Rendahnya aktivitas belajar siswa di dalam kelas dipengaruhi beberapa faktor antara lain: (a) kurang antusiasnya siswa mengikuti pembelajaran, karena siswa kurang tertarik dengan cara penyajian materi yang banyak berpusat pada guru. Hal ini semakin diperparah dengan sebagian siswa yang belum bisa fokus pada penjelasan guru maupun pembelajaran di dalam kelas. Sebagian siswa masih sibuk dengan hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan memperhatikan pembelajaran seperti asyik mengobrol dengan teman se-bangku mengenai hal di luar materi pembelajaran, ada yang melamun dan melakukan kegiatan-kegiatan selain memperhatikan pembelajaran; (b) kurangnya

interaksi yang terjadi di dalam kelas baik itu antara guru dan siswa maupun siswa dan siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mendapat pengalaman belajar dari guru maupun siswa yang lain; dan (c) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, hal ini diakibatkan karena siswa kurang memiliki semangat dalam memperhatikan penjelasan pembelajaran oleh guru. Dari hasil observasi didapat pula bahwa beberapa fasilitas belajar belum dapat terpenuhi dengan baik, hanya ada beberapa komputer yang dapat digunakan oleh siswa untuk melakukan praktik belajar, sehingga guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil ketika pembelajaran praktik berlangsung. Berdasarkan faktor-faktor tersebut memberikan dampak pembelajaran di dalam kelas kurang menarik, hal ini pula berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menyadari kondisi dalam pembelajaran tersebut, perlu suatu alternatif pembelajaran yang berorientasi terhadap cara belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk mampu memilih cara yang cocok dalam menyajikan pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan siswa kesempatan yang seluas-luasnya untuk lebih aktif dalam mengeksplor pelajaran. Cara tersebut ialah pemilihan strategi mengajar yang tepat sasaran. Pemilihan strategi mengajar yang tepat akan membawa aktivitas belajar yang maksimal. Sehingga guru dapat mendesain suasana kelas menjadi sebuah komunitas belajar yang menyenangkan. Mendesain suasana kelas yang menyenangkan dan dapat merangsang aktivitas belajar siswa yang efektif dan efisien dalam setiap materi pelajaran memerlukan model pembelajaran yang tepat sasaran pula. Pemilihan model pembelajaran hendaknya berprinsip pada tujuan belajar aktif, proses belajar tersebut ditujukan kepada siswa yang melakukan aktivitas belajar. (Wina Sanjaya 2009:132) Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, salah satu upaya yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Metode pembelajaran kooperatif adalah salah satu alternatif yang bisa digunakan. Metode pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan dengan metode pembelajaran lain yang dapat dilihat dari cara siswa melakukan proses pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar akan berdampak besar pada pemahaman belajar siswa, hal ini pula akan berdampak pada hasil belajar siswa. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan keaktifan siswa serta membiasakan siswa untuk saling bekerja sama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan kriteria di atas adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta siswa diarahkan belajar secara berkelompok. Ada banyak model-model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah Student Team Achievement Division (STAD), Team Games Tournament (TGT), Group Investigation (GI), Jigsaw, Group Resume (GR) dan Rotating Trio Exchange (RTE).

Mengingat dari hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan, bahwa siswa terlihat lebih senang dalam belajar ketika mereka dikumpulkan dalam kelompok-kelompok kecil dan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa ialah 50% teori dan 50% praktik. Hal ini menjadi dasar peneliti untuk mencari sebuah model pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa saat penelitian berlangsung. Model pembelajaran yang mendekati kriteria yang ditawarkan dari solusi adalah model pembelajaran Jigsaw II. Model pembelajaran Jigsaw II merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain (teman). Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa bersama dengan siswa lain membentuk kelompok dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, metode ini juga mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan teman kelompoknya, sehingga dengan digunakannya metode pembelajaran Jigsaw II dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan pada

masalah kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diikuti yang mengakibatkan kurangnya aktivitas belajar siswa maka peneliti tertarik untuk meneliti masalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP N 2 Tabanan.

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apa model pembelajaran kooperatif Jigsaw II? Bagaimana model pembelajaran kooperatif Jigsaw II meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada kelas VII di SMP N 2 Tabanan?

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui dan mendiskripsikan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II? Untuk mengetahui dan mendiskripsikan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada kelas VII di SMP N 2 Tabanan?

2. METODE

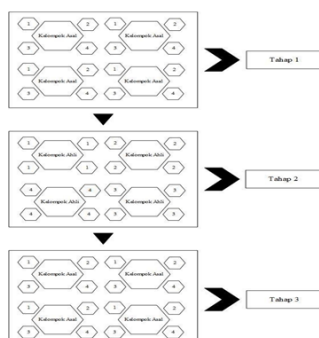
Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II memiliki langkah-langkah terstruktur dalam pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 218) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan dengan jumlah anggota kurang lebih empat sampai enam orang yang disebut kelompok asal
- 2) Masing-masing anggota dalam kelompok asal diberi tugas yang berbeda.
- 3) Anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli
- 4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal masing-masing dan menjelaskan kepada anggota kelompok asal tentang subbab yang mereka kuasai
- 5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- 6) Pembahasan dan penutup

Senada dengan Rusman, Eliot Aronson menjelaskan bahwa ada 10 langkah pembelajaran Jigsaw, yaitu:

- 1) Membagi 5 – 6 siswa menjadi 1 kelompok Jigsaw II yang diambil secara heterogen.
- 2) Memilih satu siswa sebagai ketua kelompok
- 3) Membagi pelajaran menjadi 5– 6 bagian.
- 4) Setiap siswa dalam kelompok yang terbentuk mempelajari 1 bagian pelajaran.
- 5) Siswa diberikan waktu untuk membaca dan memahami pelajaran yang menjadi tugasnya.
- 6) Siswa dari kelompok Jigsaw II bergabung dalam kelompok ahli yang memiliki bagian yang sama dan berdiskusi.
- 7) Setelah menetapkan hasil diskusi pada kelompok ahli, kelompok ahli kembali ke kelompok Jigsaw II.
- 8) Siswa yang telah kembali dari kelompok asal menyampaikan hasil diskusi materi yang telah didiskusikan kepada kelompok Jigsaw II.
- 9) Kelompok Jigsaw II menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- 10) Diakhiri dengan kegiatan siswa untuk mengerjakan soal untuk dikejakan.

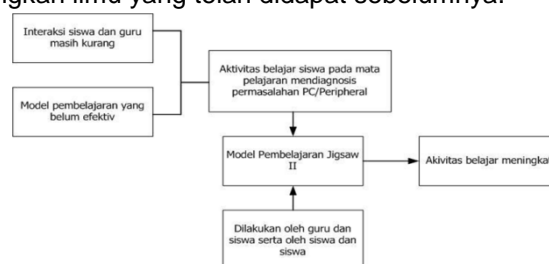
Digambarkan mengenai pengelompokkan siswa dalam Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II pada gambar 02.



Gambar 02.
Pengelompokkan siswa dalam Metode Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II

Kerangka berpikir merupakan fondasi untuk meneliti suatu permasalahan seperti 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 pembelajaran 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. 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 aktivitas belajar.

Dengan melihat penjelasan diatas dapat dirangkum bahwa masalah-masalah yang dialami siswa dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar dapat diselesaikan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif Jigsaw II mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, aktivitas 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 aktifitas belajar siswa kelas VII C SMP N 2 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 2 Tabanan yang beralamat di Jalan Arjuna No 11, 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 2 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. 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.

Sedangkan triangulasi dengan metode terdapat dua strategi, yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari informan satu dengan informan yang lain. Validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur (Anastasi dan Urbina, 1997:113). Validitas berhubungan dengan apakah tes mengukur apa yang mesti diukurnya dan seberapa baik melakukannya. Penelitian ini menggunakan validitas Konstruksi (construct validity) adalah pengujian yang dilakukan dengan melihat kesesuaian konstruksi butir yang ditulis dengan kisi-kisinya (Purwanto, 2007: 134).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) 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). aktivitas 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. Beberapa siswa masih belum mau melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru di kelompok asal, terbukti dari kelompok 5 masih sangat pasif dan tidak berusaha mencari referensi untuk tugas yang diberikan. 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.

b) 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.

c) Pembahasan Hasil Penelitian Siklus III

Secara keseluruhan, pada pelaksanaan pembelajaran siklus III ini terlihat aktivitas dan prestasi 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

Kendala strategi pembelajaran Jigsaw II adalah management kelas. Seorang guru harus selalu mengawasi tiap-tiap kelompok agar proses diskusi dapat berjalan dengan baik. Pengawasan terhadap tiap-tiap kelompok sangat penting guna memantau bagaimana proses diskusi dalam kelompok tersebut dan sebagai dasar penilaian keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya. Kurangnya pengawasan terhadap suatu kelompok akan berdampak tidak seimbang jalannya diskusi dikelas, misalnya ada beberapa kelompok yang aktif diskusi sedangkan ada sebagian kelompok yang pasif karena kurangnya pengawasan. Kendala selanjutnya adalah ketersediaan waktu. Setiap pelaksanaan model pembelajaran PKN juga membutuhkan alokasi waktu yang sesuai dan tepat. Guru harus bisa memperkirakan alokasi waktu yang tersedia dengan tehnik pembelajaran yang akan diterapkan. Teknik Jigsaw II ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menerapkannya. Banyak siswa yang mengeluh kurangnya waktu masih sering dijumpai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan tehnik Jigsaw II. Siswa menganggap waktu 45 menit yang dialokasikan masih kurang untuk melakukan serangkaian tahap tehnik Jigsaw II. Apabila proses diskusi terlalu lama maka akan menyebabkan waktu untuk refleksi dan penyimpulan materi menjadi berkurang dan hal ini berakibat siswa kurang memahami materi yang diajarkan.

Sebelumnya siswa sudah terlalu terbiasa mendapatkan seluruh materi dari guru, sehingga ketika siswa diberi satu materi yang agak sulit maka siswa mengeluh kesulitan. Selain itu, siswa hanya mengandalkan buku LKS sebagai penunjang pemahaman materi mereka. Untuk mengatasi hal ini, guru menyediakan beberapa buku referensi yang disebut "perpustakaan kecil" untuk menjadi sumber pencarian materi siswa agar siswa lebih mandiri dalam belajar. 3. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II Penerapan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw II dalam pembelajaran PKN di SMP N 2 Tabanan mempunyai kelebihan, yaitu dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran Jigsaw II mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, lebih menarik dan mampu menjadikan siswa untuk berpikir kritis. Model Pembelajaran Jigsaw II merupakan hal baru bagi siswa, sehingga siswa sangat antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar di kelas sehingga keaktifan siswa menjadi meningkat. Teknik ini bisa menumbuhkan jiwa kepemimpinan di kalangan siswa. Siswa menjadi berani mengeluarkan pendapatnya didepan kelompok lain. Kelebihan lain adalah peran guru menjadi berkurang sehingga dapat mengurangi aktifitas ceramah yang dilakukan guru sesuai dengan

model pembelajaran kurikulum terbaru dimana seorang guru hanya menjadi fasilitator siswa dan siswa yang harus aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Guru lebih mudah dalam proses penilaian siswa, semua aspek baik itu kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat diamati dalam strategi teknik Jigsaw II. 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 aktivitas 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 2 Tabanan kelas VII 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 VII 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 SMP N 2 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 SMP N 2 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 2 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 di SMP N 2 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 berdiskusi dan berargumentasi 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 PKn 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

- Abdul Majid. (2013). Strategi Pembelajaran .Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Abu Ahmadi. (2003). Ilmu Pendidikan. Rineka Cipta. Jakarta.
- Akhmad Sudrajat. (2008). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran.
- Aronson, E. (2013). History of the Jigsaw an Account from Professor Aronson.
Diakses 13 Oktober 2015 dari <http://www.jigsaw.org>
- Aqib, Zainal. (2006). Penelitian Tindakan Kelas: Guru. Bandung: YRAMA WIDYA
- Depdiknas. (2003). Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara
- H. Dalman. (2013). Keterampilan Membaca. Rajagrafindo Persada. Depok Ibrahim.
- Huda. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Muhsin dkk. (200). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: University Press. Isjoni. (2012). Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sardiman. 2006. Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Martinis Yamin. (2007). Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Martinis Yamin. (2013). Strategi dan Metode dalam Model Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press group
- Martinis Yamin. (2007) Profesionalisasi Guru & Implementasi KTSP. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Miftahul Huda. (2011). Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oemar Hamalik. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara Oemar Hamalik. (2009). Proses Belajar Mengajar, Bandung: Bumi Aksara.