

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF*
MODEL *JIGSAW* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
DAN HASIL BELAJAR IPS MATERI DAMPAK GLOBALISASI
DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI WANAREJA 03**

JAJANG RUSPANDI, S.Pd.SD
SD NEGERI WANAREJA 03
jajang247@gmail.com

Abstrak

Masalah yang menjadi fokus perbaikan adalah: (1) Kurangnya keaktifan siswa kelas VI SDN Wanareja 03 pada pembelajaran IPS kompetensi dasar dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat. (2) Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI SDN Wanareja 03 pada pembelajaran IPS kompetensi dasar dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw* bagi siswa SD Negeri Wanareja 03 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap; (2) Untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw* bagi siswa SD Negeri Wanareja 03 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap. Penelitian ini melalui proses pengkajian berdaur (PTK) yang terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dari kondisi awal hingga pelaksanaan perbaikan pada siklus II terdapat peningkatan ketuntasan siswa dari 70% dalam siklus I menjadi 90% dalam siklus II atau meningkat 20%. Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat 25% yaitu 75% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Dari hasil analisis dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar IPS tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat.

Kata kunci: meningkatkan, keaktifan siswa, hasil belajar siswa, pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw*, pembelajaran IPS.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat di era global, di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan kehidupan yang lebih berat. Kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu peserta didik perlu dibekali dengan muatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pembelajaran IPS perlu didesain sedemikian rupa sehingga siswa mampu mengembangkan proses belajarnya, aktif, kreatif dan tanggap terhadap dinamika kehidupan bermasyarakat yang menjadikan pengetahuan akan tantangan kehidupan di masa mendatang. Tanpa kreativitas guru dalam pembelajaran mustahil hal tersebut

dapat terwujud. Oleh karena itu diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang tepat, yang mampu merangsang proses berfikir dan kreatifitas belajar siswa.

Namun realitas yang dialami para pendidik, pembelajaran IPS masih mengalami banyak kendala, siswa sebagai subjek belajar kurang tertarik terhadap mata pelajaran IPS, karena luasnya cakupan materi yang mayoritas berupa hafalan. Akibatnya dalam pembelajaran IPS masih banyak siswa yang mengalami kesulitan sehingga hasil belajar masih rendah dan belum tuntas. Hasil nilai tes awal siswa sebelum dilakukan intervensi tindakan, tampak sekali bahwa tingkat penguasaan siswa masih sangat rendah. Dari jumlah siswa sebanyak 20 anak, hanya 7 anak yang mencapai tingkat penguasaan materi 65% ke atas sesuai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran IPS di kelas enam SD Negeri Wanareja 03. Nilai rata-ratanya hanya 59,5. Dari hasil analisa dan diskusi dengan teman sejawat diketahui ada beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

2. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar IPS

a. Hakekat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (Permendiknas No. 22 Tahun 2006. hal. 575).

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep- konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis,

analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Pembelajaran IPS hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep IPS. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, dan media lainnya. (Permendiknas No. 22 tahun 2006.hal. 416)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran IPS perlu diberikan kepada peserta didik secara kreatif, efektif, dengan didukung berbagai metode dan sarana prasarana yang memadai.

b. Keaktifan Siswa

Pembelajaran siswa aktif bukanlah pembelajaran baru, tetapi sudah ada sejak dulu. Kata “aktif” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti giat dalam bekerja dan berusaha. Dalam buku Ki Hajar Dewantara, dikatakan bahwa pembelajaran aktif pada hakekatnya adalah pembelajaran yang direncanakan oleh guru dan dilaksanakan oleh siswa dengan penuh riang gembira tanpa beban. Mampu mengekspresikan dirinya dan mengeluarkan potensi unik yang ada dalam dirinya sehingga menghantarkan dirinya menemukan minat dan bakat secara alami.

(Kompasiana, <http://edukasi.kompasiana.com/2010/01/12/pembelajaran-siswa-aktif/>, 6-03-2012)

Nana Sudjana (1989 : 21) mengemukakan bahwa indikator keaktifan siswa dapat dilihat dari:

- Keinginan, keberanian, menampilkan minat, kebutuhan, dan permasalahannya;
- Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar,
- Penampilan berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai keberhasilannya;
- Kebebasan atau keleluasaan melakukan kegiatan belajar tanpa tekanan guru atau lainnya (kemandirian belajar).

Melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan diharapkan pola pembelajaran yang disampaikan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Menanamkan sikap ilmiah kepada siswa dan melatih siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya secara ilmiah (Subianto, 1990:28). Pada gilirannya siswa aktif dalam belajar karena pada dasarnya siswa sendiri yang akan menyelesaikan masalah-masalah yang dia dapatkan sesuai

dengan konsep materi yang dipelajari dengan bantuan media sebagai sumber belajar siswa.

Dalam pembelajaran siswa aktif, guru dan siswa sama-sama aktif. Masing-masing menjalankan tugas sesuai peranannya. Guru melaksanakan tugas sebagai pengajar, sedang siswa belajar. Guru dan siswa sama-sama senang karena sama-sama memahami fungsi dan peranannya masing-masing. Siswa senang karena memahami materi yang disampaikan guru, dan guru pun senang karena berhasil menyampaikan materi pembelajaran. Suasana riang gembira pun terjadi, siswa tak merasa seperti dikekang. Siswa belajar dengan kesadarannya sendiri sehingga muncullah kreativitas. Kreativitas siswa dengan bimbingan guru. Siswa dan guru sama-sama menemukan potensi dirinya masing-masing dari pembelajaran aktif yang berlangsung.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pius Abdillah dan Anwar Syarifuddin (2005: 126) mengemukakan bahwa “hasil” adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan dan sebagainya oleh usaha dan pemikiran.

Kata “hasil” dalam Kamus Online UGM (<http://kamus.ugm.ac.id>, 14 Februari 2012) kata “hasil” diartikan sebagai *attain* yang artinya mencapai, memperoleh, mendapat, berhasil, melakukan. Atau *pull off* yang artinya berhasil memenangkan atau mencapai.

Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa “hasil” adalah sesuatu yang dicapai, didapat atau diperoleh setelah dilakukan usaha atau kerja baik berupa kerja fisik maupun pemikiran.

Pengertian “belajar” dikemukakan oleh banyak para ahli, diantaranya: Sudjana (1989: 5) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sedangkan menurut Winkel (1996: 50) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif, konstan dan berbekas.

Menurut Cronbach (dalam Suryabrata, 2002: 231) “*Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience*”, bahwa belajar itu ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu ditandai adanya perubahan tingkah laku (*behaviour*), perubahan tingkah laku

tersebut melalui latihan atau pengalaman bukan karena refleks, insting atau yang lain. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai arti yang sangat luas, baik perubahan yang bersifat jasmaniyah, seperti perubahan susunan syaraf, keterampilan tangan dan sebagainya, serta perubahan yang sifatnya rohaniyah, peristiwa jiwa, seperti perubahan kesadaran, pemahaman, pengenalan, kebiasaan, sikap, nilai, apresiasi dan sebagainya. Belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas baik mental maupun fisik dalam interaksinya dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan sikap.

Menurut Slameto (1995: 2) hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI) dikemukakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha, pendapatan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran (Yasin: 1997: 202)

Sedangkan menurut Titinegoro (2001: 43), yang dimaksud hasil belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat.

d. Hasil Belajar IPS

Berdasarkan pengertian IPS dan hasil belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha yang dilakukan oleh seseorang pada mata pelajaran IPS yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat.

2. Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw*

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:

- 1) Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerja sama;
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah;
- 3) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut.

- 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan. (Muhfida.com, <http://muhfida.com/mpdel-pembelajaran-kooperatif/>, 6-03-2012)

Barbara Allman dan Sara Freeman (2010 : 113) mengungkapkan bahwa aktivitas pembelajaran kooperatif sangat cocok untuk diterapkan untuk membantu murid dari latar belakang yang berbeda baik gender, usia, fisik maupun budaya atau kebiasaannya, agar mampu mengembangkan kesadaran dan apresiasi terhadap perbedaan individu.

Fakta dalam pembelajaran menunjukkan bahwa siswa betul-betul mampu belajar lebih banyak ketika mereka bekerjasama. Siswa cenderung lebih menyukai kegiatan pembelajaran dengan bekerjasama. Selain itu siswa juga menunjukkan sikap positif terhadap diri mereka sendiri, apa yang mereka pelajari, dan teman-teman sepembelajaran mereka. (Kelvin Seifert, 2010 : 233)

Dalam kegiatan belajar kelompok perlu dikembangkan pembelajaran kooperatif. Tujuan Pembelajaran Kooperatif diantaranya:

- 1) Hasil belajar akademik, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit;
- 2) Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang;
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, yaitu untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok. (Muhfida.com, <http://muhfida.com/mpdel-pembelajaran-kooperatif/>, 6-03-2012)

Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mengimplementasikan aktivitas kelompok kooperatif diantaranya:

- 1) Guru menjelaskan tugas dan kegiatan yang dikerjakan, dilakukan diskusi kelompok untuk menentukan proses yang akan digunakan, produk yang akan dihasilkan, dan metode untuk mengevaluasi proses serta pembagian waktunya;
- 2) Memonitor efektivitas kelompok belajar kooperatif dan setiap kelompok diberi bantuan dalam mengerjakan tugas atau memfokuskan lagi kegiatan belajar kelompok jika diperlukan;
- 3) Menilai keterampilan siswa dengan mengevaluasi tidak hanya produk atau hasil, tetapi juga penilaian proses yang digunakan. Siswa dapat dilibatkan dalam penilaian kerja kelompoknya, hambatan-hambatan yang dialami, penyebab hambatan dan cara mengatasinya. (Barbara Allman dan Sara Freeman, 2010 : 113)

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi dan kerjasama untuk mencapai

tujuan pembelajaran serta agar siswa mampu mengembangkan kesadaran dan apresiasi terhadap perbedaan individu.

b. Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw*

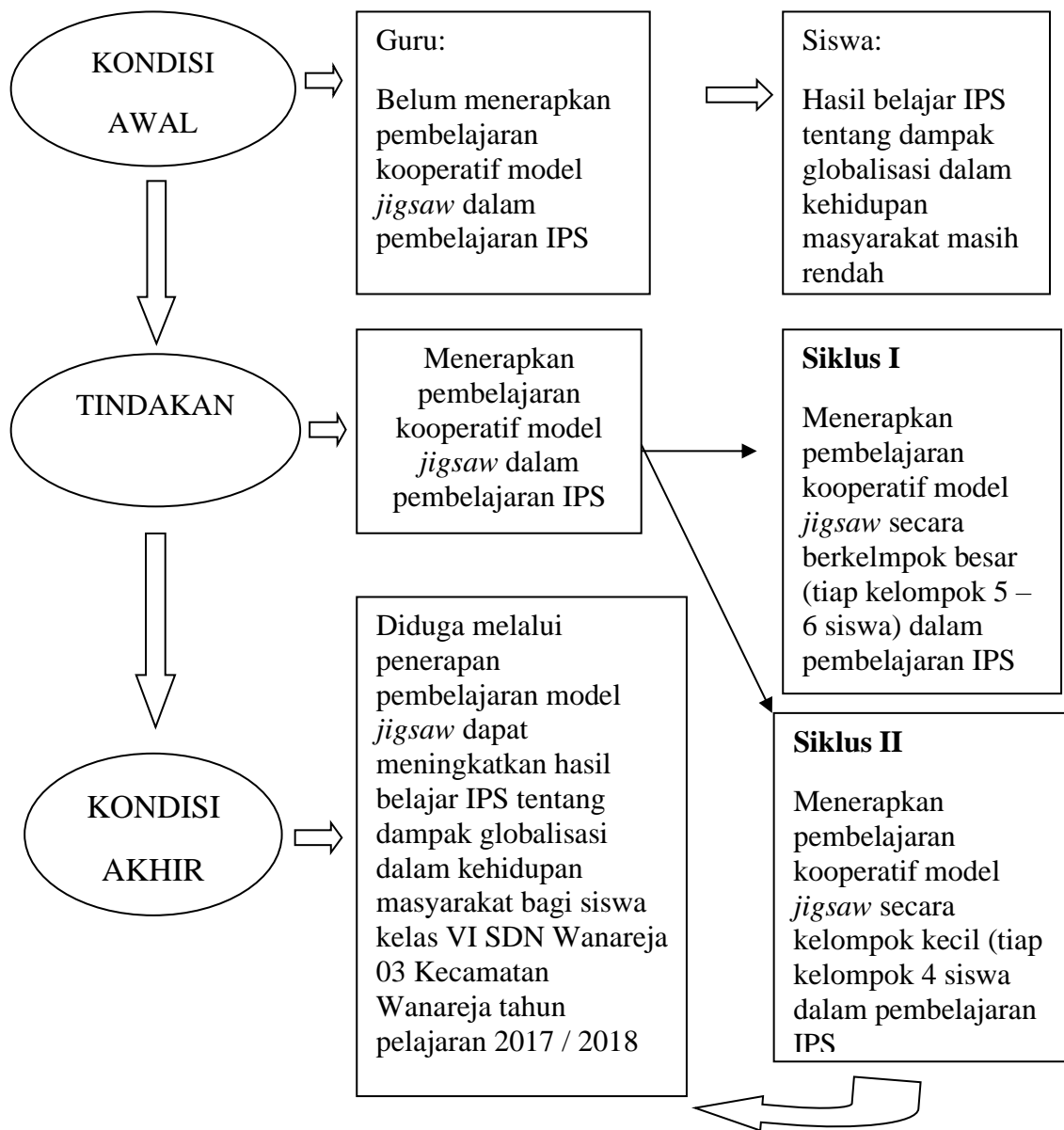
Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* atau Tim Ahli adalah salah satu model pembelajaran yang merupakan bagian dari metode pembelajaran kooperatif.

Jigsaw adalah suatu model pembelajaran yang dirancang agar siswa mempelajari informasi-informasi yang *divergen* dan tingkat tinggi melalui kerja kelompok. Setiap kelompok mendapatkan suatu topik bahasan dan setiap kelompok mencari informasi tentang satu isi sub topik yang dipelajari. Artinya, kelompok dibongkar dan siswa-siswa yang mempunyai sub pokok bahasan yang sama dari kelompok yang berbeda bertemu dan membentuk kelompok baru yang disebut dengan kelompok ahli.

Secara lebih rinci langkah-langkah dalam pembelajaran melalui model *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam 4 tim.
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
- 4) Anggota dari tim yang berbeda, yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (tim ahli), untuk mendiskusikan sub bab mereka.
- 5) Setelah selesai berdiskusi, sebagai tim ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai. Sementara, anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- 7) Guru memberi evaluasi kepada seluruh siswa, yang mencakup seluruh materi yang didiskusikan siswa. (Jamal Ma'ruf Asmani, 2011 : 42-43)

Dari uraian yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa model *jigsaw* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Penerapan model *jigsaw* dilakukan secara kelompok yang merangsang siswa untuk berinteraksi dan kerjasama dengan anggota tim. Siswa sebagai tim ahli akan menjelaskan materi yang dikuasainya kepada anggota kelompok secara bergantian. Kegiatan ini akan merangsang sikap dan karakter siswa untuk kerjasama, peduli, berkomunikasi, disiplin, dan tanggung jawab terhadap tugasnya. Secara lebih rinci dapat dilihat pada skema gambar berikut:



Gambar 1 Bagan Kerangka Berpikir

3. METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Wanareja 03. Sekolah Dasar Negeri Wanareja 03 dipilih sebagai tempat penelitian karena penulis sendiri merupakan pendidik Sekolah Dasar Negeri Wanareja 03 yang beralamat di jalan Gatot Subroto No. 247 Desa Wanareja Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap Kode Pos 53265. Dengan demikian akan lebih mempermudah dan memperlancar pelaksanaan penelitian dari tahap persiapan sampai akhir penelitian.

3.2 Subyek Penelitian

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini dilakukan dengan subjek penelitian:

Sekolah	: SD Negeri Wanareja 03, Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap
Kelas	: VI (enam)
Jumlah Siswa	: 19 siswa
Mata Pelajaran	: IPS
Standar Kompetensi	: Memahami peranan bangsa Indonesia di era global
Kompetensi Dasar	: Menjelaskan peranan Indonesia pada era global dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia.
Indikator	: Membuat daftar perubahan perilaku masyarakat setempat sebagai dampak globalisasi (misal: gaya hidup, makanan, pakaian, komunikasi, perjalanan, nilai-nilai dan tradisi)
Jumlah Pembelajaran	: 2 (dua) siklus

3.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Tes

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan ini menggunakan instrumen tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, *intelegensi*, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 1998:140)

Tes prestasi atau *achievement test* yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Arikunto, 1998:140). Dalam penelitian ini pengumpulan data tes berbentuk *objektif* dan tertulis.

2. Observasi

Selain menggunakan tes sebagai alat pengumpul data, penulis juga menggunakan teknik observasi atau pengamatan. Arikunto (1993: 146) menyatakan bahwa “observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap.”

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yang kemudian digunakan untuk menyebut jenis observasi, yaitu: 1) *Observasi non sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan. 2) *Observasi sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Pada pengamatan ini, peneliti menggunakan observasi sistematis karena observasi ini menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan

diamati. Dalam proses observasi, observer (pengamat) tinggal memberikan tanda cek pada kolom tempat peristiwa.

b. Teknik Analisis Data

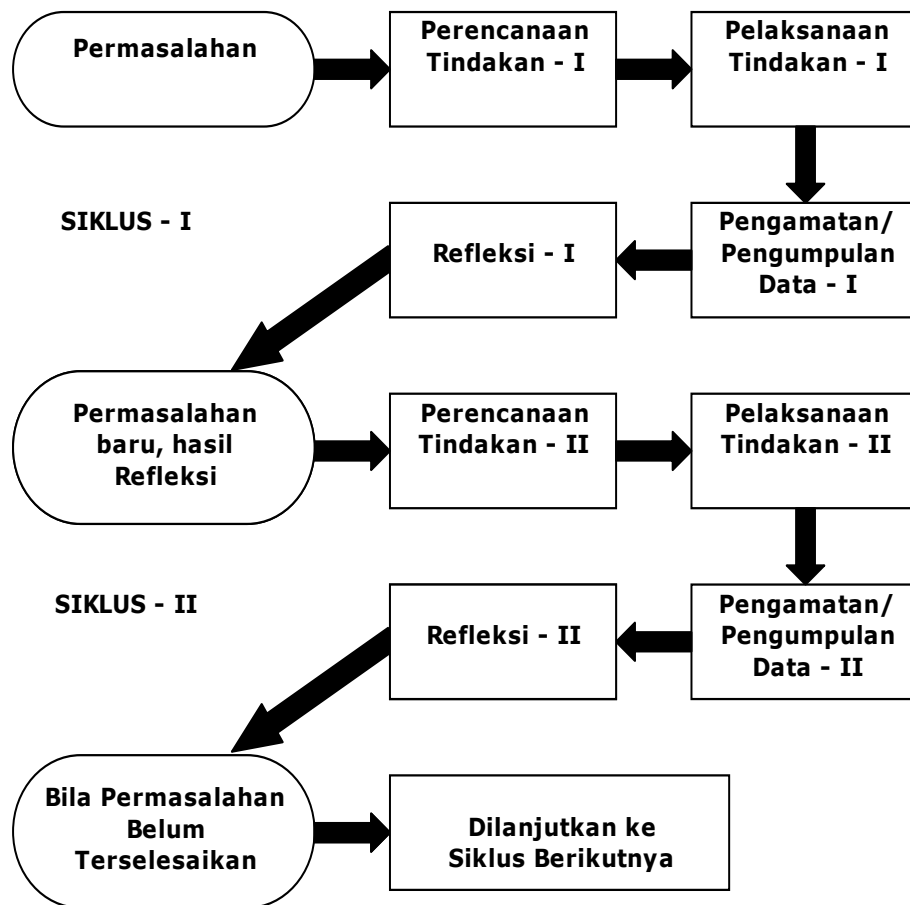
Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis *deskriptif komperatif* yaitu membandingkan nilai tes antar siklus maupun dengan indikator kinerja. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar data dianalisis secara kuantitatif.

Jadi analisis data pada penelitian ini dilakukan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Data yang diperoleh dari tes dianalisis secara kuantitatif berdasarkan persentase, sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif. Data yang akan dianalisis untuk menjawab permasalahan bagaimana meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat dengan penerapan pembelajaran kooperatif model *jigsaw*.

Penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama untuk peneliti dan *decision maker* tentang variabel yang dimanipulasikan dan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan.

Penelitian ini diawali dengan suatu kajian terhadap masalah secara sistematis. Hasil kajian ini kemudian dijadikan dasar untuk mengatasi masalah. Pada proses pelaksanaannya setelah rencana disusun, dilakukan suatu observasi, kemudian dievaluasi yang hasilnya dipakai sebagai masukan untuk melakukan refleksi yang terjadi pada tahapan pelaksanaan. Hasil refleksi direkomendasikan sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan rencana tindakan berikutnya. Tindakan-tindakan di atas dilakukan berulang-ulang dan berkesinambungan sampai suatu kualitas keberhasilan tertentu dapat dicapai.

Jumlah siklus kegiatan penelitian tindakan kelas untuk mata pelajaran IPS terdiri dari 2 (dua) siklus berdasarkan tujuan perbaikan pembelajarannya dengan alur sebagai berikut:



Gambar 2 Model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart

Langkah-langkah tersebut bila dijabarkan lagi setiap siklusnya itu dilakukan empat langkah. (Depdiknas, 1999:5) yaitu: *Pertama*. Merumuskan masalah dan merencanakan tindakan, *kedua*. Melaksanakan tindakan dan pengamatan/observasi, *ketiga*. Refleksi hasil pengamatan, *keempat*. Perubahan atau revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya.

Pemilihan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart didasari oleh mudahnya pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan karena pada model ini komponen tindakan dan observasi dijadikan satu kesatuan. Disatukannya komponen tersebut dengan alasan bahwa pada kenyataannya antara pelaksanaan dan observasi merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan sehingga penelitian pada proses pembelajaran terjadi ketika pelaksanaan tindakan berlangsung.

e. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian pada Kondisi Awal dan Siklus I

4.1.1 Nilai Tes Formatif

Adapun kemampuan atau hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran hasilnya berupa hasil tes formatif yang sudah direkapitulasi. Adapun nilai yang didapat siswa yaitu seperti yang tertera pada tabel berikut:

Nilai Ulangan Harian Siklus I

No	Uraian	Kondisi Awal	Siklus I
1	Nilai Terendah	48,00	60,00
2	Nilai Tertinggi	72,00	80,00
3	Nilai Rerata	54,00	70,00
4	Rentang Nilai	24,00	45,00

4.1.2 Keaktifan Belajar Siswa

Pada tahap observasi data yang diperoleh berupa lembar observasi hasil pengamatan yang dilakukan teman sejawat ketika perbaikan pembelajaran berlangsung. Adapun observasi tersebut mengamati motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Data hasil observasi tentang motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Indikator Keaktifan Siswa Siklus I

Indikator	Kerjasama	Keaktifan	Kedisiplinan
Studi Awal	60	65	56
Siklus I	70	75	70

4.2 Hasil Penelitian pada Siklus II

4.2.1 Nilai Tes Formatif

Nilai prestasi siswa diperoleh dari pelaksanaan tes evaluasi yang diadakan pada akhir pembelajaran. Hasil prestasi siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2.1 Nilai Ulangan Harian Siklus II

No	Uraian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	48,00	60,00	65,00
2	Nilai Tertinggi	72,00	80,00	100,00
3	Nilai Rerata	54,00	70,00	78,00
4	Rentang Nilai	24,00	45,00	40,00

Berdasarkan data hasil observasi siklus II berupa rekapitulasi nilai tes formatif yang diperoleh siswa dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Nilai rerata meningkat sebesar 11% dari 70 pada siklus I menjadi 78 dalam siklus II.
- 2) Ketuntasan meningkat 20% dari 70% menjadi 90%.
- 3) Nilai terendah meningkat dari 60 menjadi 68.
- 4) Nilai tertinggi meningkat dari 80 menjadi 100.

4.2.1 Keaktifan Belajar Siswa

Data tentang keaktifan belajar siswa diperoleh dari angket keaktifan belajar siklus I dapat disajikan pada tabel 4.2.1 sebagai berikut :

Tabel 4.2.1 Hasil angket Keaktifan belajar siswa siklus II

Indikator	Kerjasama	Keaktifan	Kedisiplinan
Studi Awal	60	65	56
Siklus I	70	75	70
Siklus II	85	90	85

Berdasarkan data hasil observasi diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Sudah muncul adanya perbedaan perilaku anak dalam proses pembelajaran dan ada peningkatan dari siklus I ke siklus II.
2. Terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebesar 20% yaitu dari 75% menjadi 90%. Siswa yang bingung dalam pembelajaran, bermain-main sendiri atau mengganggu teman sudah mulai berkurang. Kreatifitas siswa dalam melakukan kegiatan belajar meningkat.
3. Kerjasama siswa dalam kelompok meningkat dari 70% dalam siklus awal menjadi 85% dalam siklus II.

4. Kedisiplinan siswa naik 15% dari siklus I sebesar 70% dan 85% siklus II.

4.4 Pembahasan

Perbaikan pembelajaran IPS pada materi dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat yang telah dilaksanakan pada tindakan siklus I dan II ternyata mengalami peningkatan yang sangat berarti. Ketuntasan belajar siklus I mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat dengan menggunakan teknik *jigsaw* mampu mengubah proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih bermakna aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan dan berhasil guna dalam mencapai target yang diharapkan.

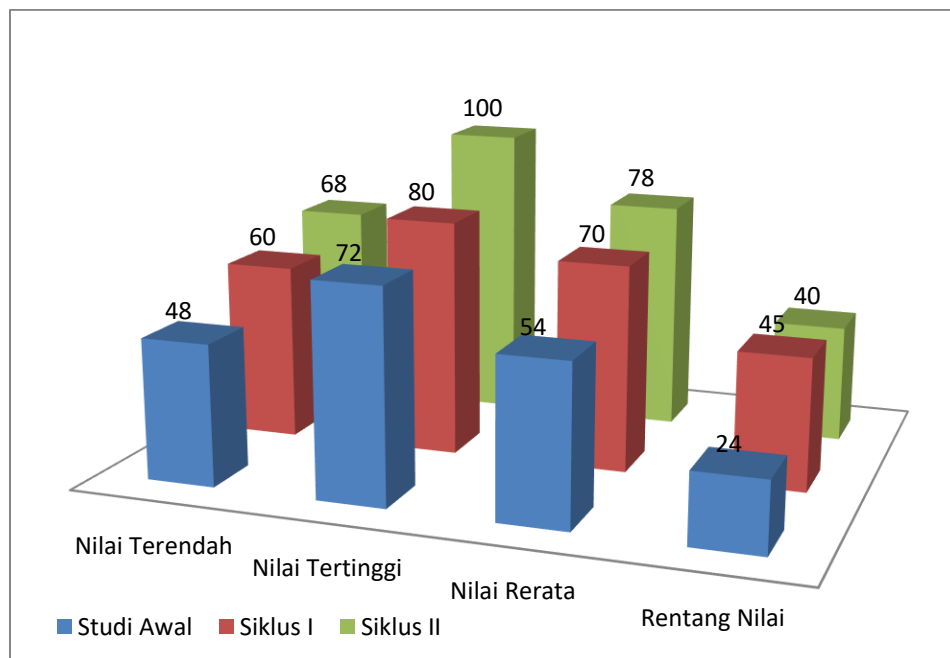
Dengan kenaikan ketuntasan belajar (hasil belajar) siswa yang cukup tinggi pada siklus I akan berpengaruh terhadap kenaikan ketuntasan belajar (hasil belajar) siswa. Adapun hasil analisis dan refleksi yang telah dilakukan, yaitu ada 12 orang siswa (63,16%) dari 19 orang siswa yang dinyatakan hasil belajarnya kurang memenuhi nilai standar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tes formatif perbaikan pembelajaran siklus pertama kurang atau sama dengan 80. Sementara itu selebihnya dari mereka yakni 7 orang siswa (36,84%) hasil belajarnya dinyatakan sudah memenuhi nilai standar, yang ditunjukkan dengan perolehan nilai tidak kurang dari nilai 80, sedangkan peningkatan nilai rata-rata kelas mencapai 78 dari perolehan studi awal sebesar 49,50. Adapun penjelasan mengenai tingkat keaktifan belajar adalah sebesar 68,42% atau 13 orang siswa dari 19 dalam siklus awal mengalami peningkatan 35% atau menjadi 90% di akhir siklus II.

Pada siklus II, perolehan nilai tes formatif mereka, ketuntasan meningkat 20% dari 70% menjadi 90% siswa dinyatakan tuntas belajar, dan hanya 2 orang siswa (10,53%) belum tuntas, sedangkan peningkatan nilai terendah di kelas mencapai 68,00 dari perolehan siklus pertama sebesar 48,00. Walaupun secara umum proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan, bahkan pada hasil belajar siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan karena rata-rata kelas sudah mencapai nilai 80 lebih, tingkat keaktifan belajar sudah mencapai 90%, namun dalam hal kedisiplinan baru mencapai 85% dari 56% di siklus awal.

Adapun rekapitulasi nilai tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3 Nilai Ulangan Harian Siklus II

No	Uraian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	48,00	60,00	65,00
2	Nilai Tertinggi	72,00	80,00	100,00
3	Nilai Rerata	54,00	70,00	78,00
4	Rentang Nilai	24,00	45,00	40,00

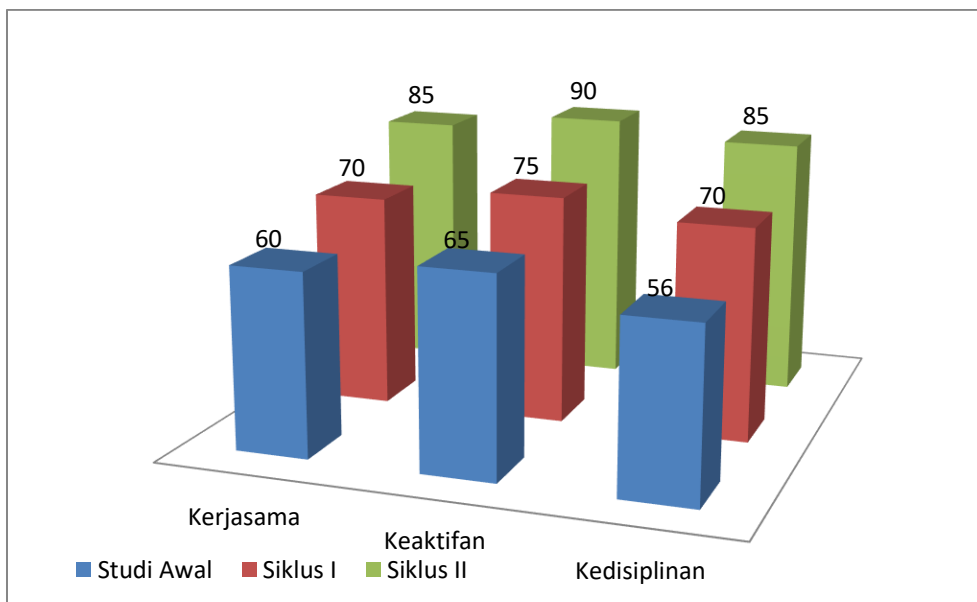


Gambar 4. 3 Grafik Nilai Ulangan Harian di Siklus II

Data hasil observasi tentang motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti tabel berikut:

Tabel 4. 4 Indikator Keaktifan Siswa Siklus II

Indikator	Kerjasama	Keaktifan	Kedisiplinan
Studi Awal	60	65	56
Siklus I	70	75	70
Siklus II	85	90	85



Gambar 4. 4 Grafik Indikator Keaktifan Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II.

Hasil observasi pada siklus II dapat dikatakan bahwa pembelajaran berjalan lancar dan baik. Keaktifan siswa sangat respektif dan partisipatif. Pembelajaran yang dilakukan guru berlangsung secara interaktif multi arah, penguasaan guru terhadap materi sudah baik, metode yang digunakan secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cukup tinggi,

Keberhasilan tersebut merupakan keberhasilan yang dicapai dimana dalam siklus II siswa mengalami kemajuan belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu mengerjakan soal latihan tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat.
- 2) Dengan memiliki disiplin waktu, sehingga mampu menjadikan siswa memanfaatkan waktu yang tersedia dengan sebaik-baiknya.
- 3) Motivasi belajar cukup tinggi, diketahui dari frekuensi yang muncul pada saat guru memberi kesempatan siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas.
- 4) Secara umum dapat dikategorikan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajarnya dari siklus ke siklus.
- 5) Kemampuan siswa sudah mencapai ketuntasan belajar secara individu dan kelompok.

4 SIMPULAN dan SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang diperoleh pada siklus I dan II dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Model Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Peningkatan keaktifan siswa dari 65% pada kondisi awal menjadi 90% pada siklus II.

2. Penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Model Jigsaw* pada pembelajaran IPS materi tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat mampu memberikan tingkat pemahaman (hasil belajar) yang lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah. Pada pembelajaran sebelumnya siswa yang tuntas belajar sebanyak 35% dengan nilai rata-rata sebesar 48,00 setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran siswa yang tuntas belajar menjadi 90% dengan nilai rata-rata 78,00.
3. Penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Model Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada pembelajaran sebelumnya siswa yang menunjukkan motivasi belajar sebesar 65% setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran siswa yang menunjukkan motivasi belajar menjadi 90%.
4. Pengaturan posisi tempat duduk siswa seperti tapal kuda dapat memudahkan penulis mengamati kegiatan siswa pada saat kegiatan pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.
5. Adanya kolerasi positif antara motivasi belajar siswa dengan pemahaman siswa. Semakin tinggi motivasi belajar siswa semakin tinggi pula pemahaman siswa.
6. Pembelajaran akan lebih efektif bila dalam proses pembelajaran memperhatikan perkembangan kognitif siswa.

5.2 Saran

1. Saran untuk penerapan hasil

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan guru dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

- a. Dengan penelitian tindakan kelas guru terdorong untuk menyiapkan pembelajaran yang lebih baik.
- b. Guru menguasai berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.
- c. Keberhasilan yang dicapai bisa saja bukan hanya dari intervensi yang penulis lakukan, tetapi mungkin karena pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang dari siklus ke siklus.

2. Saran untuk tindak lanjut

Mengingat penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS materi tentang dampak globalisasi dalam kehidupan masyarakat dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, sekolah dengan karakteristik sama.

- a. Tidak ada salahnya kalau mencoba menerapkan cara belajar yang serupa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa.
- b. Penerapan model pembelajaran perlu diterapkan pada mata pelajaran lain.
- c. Motivasi belajar siswa tinggi jika kita mengupayakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Model Jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie , 2005. *Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang–ruang Kelas* . Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, S.Sukardjono, P Supardi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barbara Allman dan Sara Freeman, et. Al, 2010. *Menjadi Guru Kreatif Agar Dicinta Murid Sampai Mati*. Yogyakarta: Golden Books.
- Isnaeni, Agustin. 2011. *Peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya setempat melalui pembelajaran kooperatif jigsaw bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Triwarno semester 1 tahun pelajaran 2011/2012*.
- Kamus Online UGM. <http://kamus.ugm.ac.id>, 14 Februari 2012 .
- Kompasiana, <http://edukasi.kompasiana.com/2010/01/12/pembelajaran-siswa-aktif/>, 6-03-2012.
- Muhfida.com, <http://muhfida.com/mpdel-pembelajaran-kooperatif/>, 6-03-2012.
- Rimayani, Maria. 2010. *Peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi pokok gaya di kelas IV SD Negeri Madura 08*.
- Slameto. 2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1985. *Dasar–dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru.
- Sumantri Mulyani, Permana Johar. 2001. *Srategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Wardani, I.G.K., Wihardit, K. Dan Nasution, N. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.