

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS  
MATERI PRANATA SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW  
PADA KELAS VIII D MTSN BANJAR SELATAN 1 BANJARMASIN**

**Oleh:**

**Sri Umiyati**

**Guru MTs Negeri Banjar Selatan**

**ABSTRACT**

*This classroom action research is done based on the condition in the social science subject, specifically at class eight D of State Junior Islamic School 1 of South Banjarmasin. It showed that the students' had low achievement and did not reach the minimum completeness of study determined by the school, namely 75. This study is used action research method to increase the students' achievement. It is expected that students no longer feel bored in learning social science subject and more active in discussion; therefore, the teacher is not the only source for learning. In this classroom action research, the researcher used two cycles. The first cycle consisted of two meetings and second cycle done in only one meeting. The data collection used were observation sheet for both teacher and students, written test, and questionnaire for students only. Based on the findings and discussion, it can be concluded that: (1) the students' activities by using Jigsaw model have increased; (2) the students learning outcomes have also increased and they were above the completeness of classical learning, namely 94,8%; (3) the students' respond toward the use of Jigsaw showed that the students were interested in learning by Jigsaw model. In conclusion, it is expected that the teachers apply Jigsaw as one of alternatives in teaching social science subject, for the students find this model attractive as well as interesting one; therefore, they do not feel bored and can increase their learning outcomes.*

*Keywords: Activity, Learning Outcome, Social Science Subject, Jigsaw Model*

**PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada kurikulum tingkat SMP/ MTs. pada kurikulum KTSP. Dalam lingkup dunia pendidikan formal, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memberikan kecakapan hidup berupa keterampilan sosial yang mana nantinya sangat bermanfaat bagi peserta didik di kemudian hari sebagai warga masyarakat dan secara luas sebagai warga Negara Indonesia. Tujuan pendidikan IPS yang dirumuskan dalam NCSS (1989) (dalam Maryani 2011: 13) sebagai berikut: 1) Menjadikan warga yang partisipatif dan bertanggungjawab; 2) Memberikan pengetahuan dan pengalaman hidup karena mereka adalah bagian dari petualangan hidup manusia dalam perspektif ruang dan waktu; 3) Mengembangkan berfikir kritis dari pemahaman sejarah , geografi, ekonomi, politik dan

lembaga sosial, tradisi dan nilai-nilai dan Negara sebagai ekspresi kesatuan dan keberagaman; 4) Meningkatkan pemahaman tentang hidup bersama sebagai kesatuan dan keberagaman sejarah kehidupan manusia di dunia; 5) Mengembangkan sikap kritis dan analitis dalam mengkaji kondisi manusia;

Dari uraian di atas dapatlah disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang membekali siswa untuk bisa menjadi warga negara dan warga masyarakat yang baik. Salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah faktor guru, meskipun sarana dan prasarana sekolah sudah lengkap, tanpa didukung oleh guru yang berkualitas dan profesional hasil belajar kurang maksimal. Seorang guru yang profesional dalam kondisi apapun bisa melaksanakan tugas dan tanggung-jawabnya dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Bagi siswa untuk dapat menguasai pembelajaran yang diberikan tentunya seorang guru harus bisa menggunakan keterampilan mengajar yang dia punya antara lain dengan menggunakan strategi, metode dan model pembelajaran yang bisa digunakan yang tujuan akhirnya adalah memudahkan siswa untuk menguasai dan memahami pelajaran yang diberikan.

Di setiap proses pembelajaran IPS kita mengenal adanya evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang sudah diajarkan. Prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa merupakan sebuah indikator bahwa seorang guru telah berhasil mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswanya khususnya dalam memahami mata pelajaran IPS. Kenyataan di lapangan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti, siswa susah memahami pelajaran IPS alasannya dikarenakan pembelajaran yang monoton, lebih banyak hafalan, guru mendominasi kegiatan pembelajaran dengan lebih banyak kegiatan ceramah sehingga siswa menjadi pasif, kadang-kadang menggunakan metode diskusi biasa, yang aktif hanya siswa yang pintar saja, yang lain lebih banyak diam atau melakukan kesibukan sendiri. Hal ini terbukti pada hasil belajar siswa pada ulangan harian di MTsN Banjar Selatan 1 kelas VIII D masih rendah dan masih belum mencapai target KKM yang ditetapkan sekolah.

Agar siswa tertarik dalam pembelajaran IPS, bukan hanya sekedar menerima pembelajaran tetapi mampu menerapkan dan dapat memecahkan persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mengingat untuk jangka panjang dan menjadikannya generasi yang peduli dengan kondisi lingkungannya maka diperlukan proses pembelajaran yang melibatkan fenomena yang terjadi dilingkungan sekitarnya, sehingga diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam

mengerjakan tugas, serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Untuk memecahkan masalah tersebut banyak model yang bisa digunakan. Namun model pembelajaran kooperatif yang digunakan dengan alasan, pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mendapatkan pencapaian hasil belajar yang maksimal. Memilih model pembelajaran haruslah mempertimbangkan cara-cara pemilihan model antara lain: 1) Pemilihan model belajar disesuaikan dengan materi pelajaran yang diberikan, serta melihat tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 2) Pemilihan model pembelajaran juga memperhatikan karakteristik siswa apakah sesuai dengan jenjang perkembangan daya pikir mereka sesuai usia mereka. Pemilihan model pembelajaran juga memperhatikan kapan jam pelajaran itu berlangsung. Melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi yang disajikan.

Sesuai dengan kajian sub mata pelajaran IPS Sosiologi, maka konsep dasar dari sosiologi itu sendiri, biasanya selalu membahas hubungan antar manusia dengan manusia lainnya sebagai makhluk sosial, interaksi antar manusia sehingga tercipta harmonisasi kehidupan masyarakat dimana manusia itu berada. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pilihan yang paling tepat untuk memahami konsep sosiologi. Jenis pembelajaran kooperatif yang peneliti pilih untuk digunakan pada pembelajaran IPS yaitu Jigsaw yang merupakan metode Diskusi menggunakan Tim Ahli di dalamnya. Kelebihan dari model ini semua siswa terlibat dalam diskusi, sebagian siswa menjadi Tim Ahli, sebagian yang lain mendapatkan informasi dari Tim Ahli, secara bergantian siswa yang belum menjadi Tim Ahli menjadi Tim Ahli juga sampai akhirnya semua siswa terlibat. Karena semuanya terlibat akhirnya semua siswa akan merasa dihargai oleh gurunya, sehingga menjadikan pembelajaran aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan (PAIKEM). Kalau pembelajaran itu menjadi menyenangkan maka siswa akan mudah memahami pelajaran, siswa menjadi aktif, proses belajar mengajar menjadi efektif karena gurunya mempunyai ide-ide pembelajaran yang inovatif dan akhirnya diharapkan pada saat diadakannya evaluasi terhadap pembelajaran tersebut siswa mendapatkan nilai maksimal dari ketercapaian KKM yang ada.

Penggunaan model pembelajaran Jigsaw inilah peneliti berkeyakinan masalah kesulitan belajar yang dialami siswa dalam mempelajari IPS di kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin dapat teratasi. Peneliti memilih MTsN Banjar Selatan 1 sebagai tempat penelitian karena sebelumnya belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan peneliti

khususnya mata pelajaran IPS pokok bahasan Pranata Sosial. Berdasarkan pada kenyataan semester I yang lalu masih banyak siswa yang belum tuntas untuk sub mata pelajaran IPS, sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Hal ini diketahui dari nilai rekapitulasi ulangan harian pada semester I untuk kelas VIII di MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. Dari hasil observasi sementara hasil ulangan Harian bahwa 66% siswa dari jumlah keseluruhan mendapat nilai dibawah standar KKM. Hanya 34% saja yang mendapat nilai sesuai standar KKM. Oleh karena itu perlu segera diadakan perubahan pendekatan dalam proses pembelajaran dari model pembelajaran yang konvensional menuju model pembelajaran yang konstruktivis.

Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti untuk memahami pembelajaran IPS pada materi Pranata Sosial, menggunakan pendekatan kooperatif melalui model pembelajaran Jigsaw agar peserta didik mampu mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) IPS yang telah ditentukan serta mempunyai perubahan tingkah laku dan sikap peserta didik kearah yang lebih baik. Proses belajar mengajar adalah interaksi edukatif yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam lingkungan situasi tertentu. Mengajar atau lebih spesifik lagi mengadakan proses belajar mengajar bukanlah suatu pekerjaan yang mudah dan dapat terjadi begitu saja. Tanpa adanya perencanaan dan strategi mengajar yang matang maka proses belajar mengajar tidak akan mencapai hasil yang akan diharapkan. Dengan perencanaan yang baik dan strategi mengajar yang baik maka tujuan belajar akan lebih mencapai sasaran. Menurut Sardiman (2011: 25) Tujuan belajar adalah: a) Untuk mendapatkan pengetahuan; b) Penanaman konsep dan keterampilan; c) Pembentukan sikap.

Pendapat Supriyono (2012: 5) tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara itu tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa berfikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental dan nilai-nilai. Jadi dengan klasifikasi aktivitas diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Tetapi sebaliknya ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreatifitas

guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi tersebut.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bernaung dalam metode pembelajaran konstruktivistik. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. (Trianto 2007: 45). Teori konstruktivisme lahir dari ide Piaget dan Vygotsky. (Sardiman: 2010) menemukan konstruktivisme adalah suatu paham bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pemahaman konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi saling asuh antarsiswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. (Kunandar, 2011: 363)

Menurut Joyce dan Weil (2009: 304) Guru-guru yang memiliki inovasi model pembelajaran kooperatif memahami bahwa sebuah langkah dan cara yang tepat dalam mengatur siswa untuk berpasang-pasangan atau berkelompok, misalnya terdiri dari tiga orang, merupakan hal yang mudah, siswa merasa nyaman dalam model belajar pengelompokan, sebab mereka dapat meningkatkan perasaan positif terhadap diri sendiri maupun orang lain. Ide utama dari pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar bertanggungjawab pada kemajuan belajar temannya. Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Slavin, 2008: 100). Lebih lanjut Slavin menjelaskan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Diharapkan dengan pembelajaran kooperatif akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat. Jigsaw telah dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya di Universitas Texas, dan kemudian diadopsi oleh Slavin dan kawan-kawan di Universitas John Hopkin (Trianto, 2011: 73).

Jigsaw adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel (Slavin, 2005: 246). Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sudrajat, 2008: 1).

Model pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain (Zaini, 2008: 56). Penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah (Wahyu, 2012: 3). Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan oleh peneliti dan guru IPS secara kolaboratif. Peneliti akan bekerjasama dengan guru IPS di MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. Peneliti akan menjadi observer dari implementasi model Jigsaw yang akan mengamati guru di kelas.

Desain penelitian ini diambil dari desain penelitian Kemmis & Mc Taggart. Langkah-langkah desain siklus meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi (McTaggart, 1993: 32). Perencanaan meliputi pembuatan RPP dengan menggunakan model Jigsaw, Pendesainan materi dan media pembelajaran, persiapan instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, tes, dan perekaman video. Tindakan dan observasi meliputi pengimplementasian perencanaan dan pengamatan dari implementasi perencanaan yang dilakukan oleh peneliti di kelas dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Refleksi meliputi evaluasi dari implementasi dari perencanaan untuk peningkatan dari siklus berikutnya. Penelitian ini akan dilakukan di MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. Sekolah ini akan dipilih oleh peneliti karena siswa di MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin mempunyai permasalahan dalam penguasaan materi IPS. Dari data yang diperoleh selama pra survey terlihat hasil belajar IPS untuk sub materi Sosiologi khususnya di kelas VIII D masih belum maksimal, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS masih rendah.

Subyek penelitian adalah guru dan siswa-siswi kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 kota Banjarmasin tahun pelajaran 2013/2014 semester II. Seluruh siswa berjumlah 39 orang. Sumber data adalah siswa kelas VIII D, dokumen hasil belajar, buku harian, jurnal pribadi guru sebagai *case study*, laporan pengamatan, hasil angket. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber yakni siswa, guru, dan teman sejawat. Data yang diperoleh dari siswa terutama data yang berkaitan dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa. Sementara dari guru untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran model Jigsaw dan hasil belajar serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun jenis data yang diperoleh dalam penelitian berhubungan dengan aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran serta data tentang kemampuan siswa menguasai materi pelajaran. Data yang diambil dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara yaitu:

#### 1) Observasi

Observasi dilakukan untuk merekam data yang berkaitan dengan aktivitas siswa dan model Jigsaw pada materi pemahaman tentang materi Pranata Sosial oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

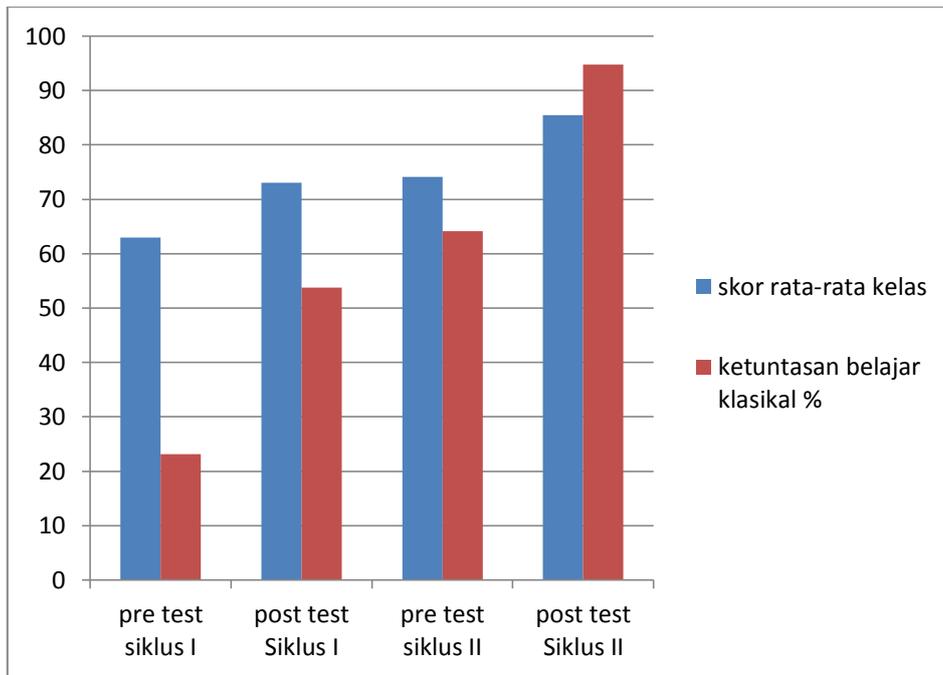
#### 2) Tes

Tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi yang diberikan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Pertama, keefektifan diindikasikan dengan peningkatan prestasi hasil belajar siswa. Kedua, 75% siswa mencapai KKM yang sudah ditetapkan sekolah untuk kelas VIII sebesar 75. Data akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar siswa diperoleh dengan cara membandingkan nilai rata rata skor sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Kemudian peneliti akan menjumlahkan berapa banyak siswa yang mencapai KKM sebesar 75. Skor yang diperoleh siswa kemudian akan dikonsultasikan kedalam tabel skor kategori dari Suharsimi Arikunto (1999: 245). Setelah itu data akan diinterpretasikan dan dianalisis secara kualitatif. Kategori skor tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut. Peneliti juga akan menggunakan analisis data dari Miles and Huberman (1994: 21-22). Analisis data meliputi reduksi data, paparan data atau beberan data, dan penarikan kesimpulan. Tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah: 1) Mendiskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran model Jigsaw pada siswa kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. 2) Mendiskripsikan pembelajaran model Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. 3) Mendiskripsikan respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran model Jigsaw kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

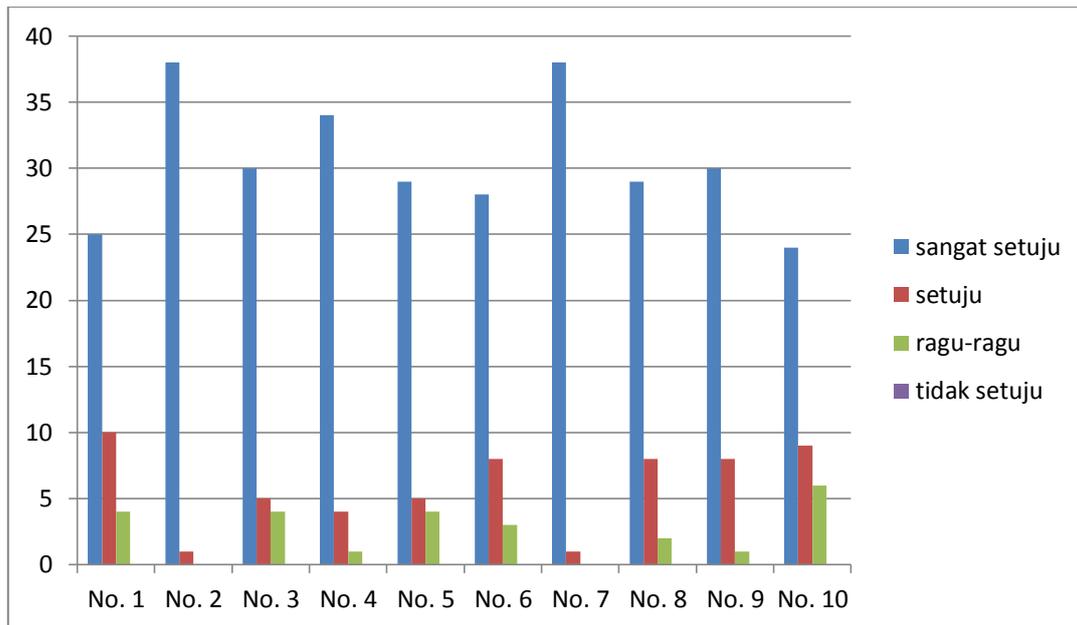
Berdasarkan analisis data, diperoleh gambaran aktivitas siswa dalam IPS dalam Pokok Bahasan Pranata Sosial dengan model pembelajaran Jigsaw setelah menjalani tahapan siklus I kemudian dilanjutkan dengan siklus II, terlihat secara bertahap yang awalnya siswa kurang merespon, kurang tertarik secara bertahap siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar lebih berani, mereka antusias untuk memahami pelajaran yang diajarkan, siswa lebih bisa menghargai temannya yang bisa mengemukakan pendapat dan bisa menghargai terjadi interaksi banyak arah antara siswa dan siswa, guru dan siswa antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain, saat pembelajaran berlangsung tidak ada lagi siswa yang beraktivitas lain selain kegiatan pembelajaran, semua sibuk beraktivitas dalam panduan guru yang mengarahkan. Aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah belajar aktif dengan baik, walaupun pada siklus I masih terasa ada beberapa hal yang harus bisa ditingkatkan oleh guru dalam hal pengelolaan kelas, tapi pada siklus II terlihat guru berusaha lebih proaktif dalam membimbing siswa. Sehingga hasilnya dapat terlihat pada hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran dan Tes Formatif (*Post Test*) yang diberikan ketuntasan klasikal mencapai 94,8%, dengan rata-rata kelas mencapai 85,5.

Hasil Belajar siswa Dari pelaksanaan proses pembelajaran model jigsaw setelah melewati tahapan-tahapan siklus I dan II terlihat secara signifikan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tindakan yang dilakukan menunjukkan bahwa model *Jigsaw* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII D. Hal ini berarti bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS yang cukup signifikan dari siswa kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat pada siklus 1 dan siklus 2 dari diagram berikut:



**Gambar 1**  
**Diagram Perbandingan Skor Rata-rata dan Ketuntasan Belajar Klasikal**

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa pada siklus I ada peningkatan skor hasil belajar dengan rata-rata kelas sebanyak 10 poin dari skor 63 menjadi skor 73. Meskipun peningkatan rata-rata kelas siklus I kecil namun dapat diatasi dengan peningkatan hasil belajar rata-rata kelas pada siklus II sebanyak 74,1 menjadi 85,5. Demikian juga dengan ketuntasan belajar klasikal dari hasil post test pada siklus I sebesar 53,8% pada siklus II meningkat menjadi 94,8%. Hasil analisis angket siswa pada mata pelajaran IPS dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2**  
**Diagram Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Kegiatan Pembelajaran Jigsaw**

Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa menyukai aktivitas belajar dengan model pembelajaran Jigsaw, diperkuat lagi dari hasil wawancara peneliti dengan siswa perwakilan siswa bahwa ternyata mereka menyenangi pembelajaran kooperatif, lebih menyenangkan, lebih ada variasi dalam pembelajaran sehingga mereka bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran model Jigsaw, mereka menganggap belajar adalah sesuatu yang penting yang harus mereka ikuti dengan penuh perhatian.

Hal yang mendukung dalam penelitian ini adalah komentar dari guru yang merasakan langsung dan mempraktekkan sendiri proses model pembelajaran kooperatif Jigsaw mengatakan bahwa ternyata kalau mempraktekkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw guru tidak terlalu sibuk untuk menerangkan pembelajaran, guru posisinya dalam ruang kelas hanyalah sebagai fasilitator, yang aktif dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa bukan guru, karena Jigsaw memerlukan keterlibatan seluruh siswa untuk aktif dalam timnya masing-masing sehingga siswa tidak bisa lagi melakukan aktivitas lain selain belajar dan mereka senang melakukan kegiatan tersebut.

Hasil-hasil yang dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini sejalan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey bahwa apabila suasana belajar menyenangkan dan membuat siswa berminat maka akan mendorong siswa berfikir proaktif dan mampu mencari pemecahan masalah dalam kelompoknya, disisi lain Slavin yang mengemukakan bahwa

model pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran yang paling fleksibel diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, model pembelajaran Jigsaw yang merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok atau pembelajaran kooperatif terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, sehingga meningkatkan perasaan positif terhadap diri sendiri maupun orang lain sebagaimana yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil yang pada akhirnya meningkatnya aktivitas siswa maka akan meningkat pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

## **SIMPULAN**

Aktivitas siswa kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkat, dari aktivitas yang lain selain belajar sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw menjadi siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran yang terarah dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sesuai langkah-langkah pembelajaran kooperatif Jigsaw, sehingga tercipta suasana kelas yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin yang berjumlah 39 siswa dengan ketuntasan belajar akhir siklus I mencapai 53,8% dengan rata-rata kelas 73 kemudian pada siklus II ketuntasan belajar akhir mencapai 94,8% dan rata-rata kelas mencapai 85,5 melampaui KKM sekolah yaitu 75.

Respon siswa kelas VIII D MTsN Banjar Selatan 1 Banjarmasin terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw mempunyai pengaruh positif menunjukkan bahwa siswa sangat senang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dengan model pembelajaran Jigsaw. Terlihat dalam aktivitas belajar yang kondusif, minat dan motivasi belajar siswa yang meningkat pada saat diterapkannya model pembelajaran ini serta pernyataan langsung dari perwakilan siswa kelas VIII D yang merasa sangat senang dan bersemangat ketika mengikuti model pembelajaran Jigsaw.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta; Rajawali Press.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 2009. *Models of Teaching*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Maryani, Enok.2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Jakarta: Alfabeta.
- McTaggart, R. 1993. *Action research: A short modern history*. Geelong: Deakin University Press.

- Miles, M. B., and Huberman, A. M. 1994. *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. London: Sage Publications.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning (cara efektif dan menyenangkan pacu prestasi seluruh peserta didik)*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus.2010. *Cooperative Learning Theory & Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Trianto, 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Surabaya: Kencana
- Wahyu, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*, Banjarmasin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Winataputra, Udin.S.,2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka