

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW PADA MATERI KETERGANTUNGAN ANTAR RUANG DAN PENGARUHNYA TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI SMP NEGERI 8 KOTA BOGOR

Ni Made Suratini^{a*)}

^{a)}SMP Negeri 8 Kota Bogor, Bogor, Indonesia

^{*)}Corresponding Author: ni.made.suratini@gmail.com

Abstrak

Article history

received 01 August 2021

revised 23 August 2021

accepted 28 August 2021

Hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat di kelas 9C SMP Negeri 8 Bogor merupakan masalah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang konsentrasi dan termotivasi sehingga mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat sesudah menggunakan model pembelajaran Jigsaw; menggambarkan proses peningkatan hasil belajar peserta didik tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat sesudah menggunakan model pembelajaran Jigsaw; Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus dimana dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw terjadi peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari ketuntasan hasil belajar, Setelah penggunaan model pembelajaran Jigsaw pada siklus I ketuntasan hasil belajar yang dicapai sebesar 84,85% atau sebanyak 28 orang. Pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw telah mencapai /melampaui ketuntasan karena 100% peserta didik memiliki nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 9C di SMP Negeri 8 Bogor pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat.

Kata kunci: Model Pembelajaran Jigsaw; Ilmu Pengetahuan Sosial

IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES USING THE JIGSAW LEARNING MODEL ON THE MATERIAL DEPENDENCE BETWEEN SPACES AND ITS EFFECT ON THE WELFARE OF THE COMMUNITY IN JUNIOR HIGH SCHOOL (SMP NEGERI 8 KOTA BOGOR)

Abstract. The low learning outcomes of students in Social Science subjects, especially the material about interdependence between spaces and their influence on the welfare of society in grade 9C of SMP Negeri 8 Bogor, is the problem behind this research. In the learning process, students lack concentration and are motivated so that they have difficulty in receiving the material presented. This study aims to determine the increase in student learning outcomes about interdependence between spaces and their effect on people's welfare after using the Jigsaw learning model; describe the process of improving student learning outcomes about the interdependence between spaces and their effect on the welfare of society after using the Jigsaw learning model; This type of research is Classroom Action Research with two cycles where in one cycle consists of two meetings. The results showed that by using the Jigsaw learning model there was an increase in student learning outcomes. This can be seen from the completeness of learning outcomes. After using the Jigsaw learning model in the first cycle, the completeness of learning outcomes achieved was 84.85% or as many as 28 people. In the second cycle of learning using the Jigsaw learning model has reached / exceeded completeness because 100% of students have scores above the KKM. Based on the results of these studies, it can be concluded that the use of the Jigsaw learning model can improve the learning outcomes of students in grade 9C at SMP Negeri 8 Bogor in social studies subjects, especially on the material about interdependence between spaces and their influence on people's welfare.

Keywords: Jigsaw Learning Model; Social science

I. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran IPS guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh antusias bagi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran IPS yang menyenangkan guru harus

didukung oleh alat belajar yang menarik minat belajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang mendasar dalam dunia pendidikan dewasa ini adalah kualitas lulusan yang relatif rendah dan belum siap pakai. Salah satu sebab

rendahnya mutu lulusan adalah belum efektifnya proses pembelajaran. Pembelajaran selama ini masih berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan dalam semua bidang studi. Padahal ukuran profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih kepada kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didiknya [1]. Untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, seorang guru dituntut untuk bisa mengadopsi dan melaksanakan model-model pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan peserta didik, mampu berfikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil belajar yang optimal [2]. Namun kenyataan menunjukkan masih banyak pembelajaran IPS khususnya tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat yang belum maksimal. Atau kurang mempunyai daya tarik dan membosankan, yang menyebabkan kemampuan belajar peserta didik menjadi terhambat. Berdasarkan data nilai ulangan harian yang diperoleh SMP Negeri 8 Bogor di kelas 9C pada semester 2, bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai harian ulangan IPS di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 72,12 khususnya tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat. Dari jumlah 33 orang peserta didik hanya ada 22 orang atau 66,67% yang mendapat nilai di atas KKM, dan nilai di bawah KKM ada 11 orang atau 33,33%. Nilai tersebut berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran IPS dalam hal ini pembelajaran tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat adalah membosankan dan sulit serta peserta didik memperlihatkan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran, seperti kelihatan bengong, melamun, kurang bergairah, kurang memperhatikan, berbicara dengan teman ketika dijelaskan. Selain faktor di atas, faktor yang berpengaruh besar dalam keberhasilan suatu pembelajaran adalah kurangnya keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran, kurangnya guru dalam memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan berbagai hal tersebut, peneliti berusaha untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Hasil belajar menurut Sudjana [3] adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga

tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Selama ini tes merupakan alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik mencapai kompetensi. Tes pengukur keberhasilan adalah tes yang terdiri atas item-item yang secara langsung mengukur tingkah laku yang harus dicapai oleh suatu proses pembelajaran. (Sanjaya, [4]).

Oleh karena itu keberhasilan seseorang ditentukan oleh kriteria yang ditetapkan sebelum tes itu berlangsung. Penilaian hasil belajar peserta didik disini dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Padanan kata evaluasi adalah *assessment* yang menurut Tardif (dalam Muhibbin [5]) berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian hasil belajar dapat dikatakan sempurna apabila target jangkauan mengenai pencapaian tingkat sebagaimana yang telah disebutkan sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) [6], sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi [7]. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Ada dua hal dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pengembangan materi ajar yang selau dikaitkan dengan lingkungan masyarakat di satuan pendidikan dan model pembelajaran yang dikenal dengan istilah pendekatan saintifik [8].

Menurut Tampubolon [9] menyatakan bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan *positive interdependence* dan saling pengertian diantara peserta didik. Hal ini disebabkan oleh karakteristik pembentukan kelompok peserta didik, dimana masing-masing peserta

didik memiliki tugas yang setara. Pendapat tersebut di atas sejalan dengan Suprijono [10] yang mengatakan bahwa model pembelajaran Jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang disebut dengan kelompok asal, jumlahnya tergantung kepada jumlah konsep yang terdapat pada topic yang dipelajari, kemudian sesi berikutnya membentuk kelompok ahli (expert teams).

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim [11], yaitu: Hasil belajar akademik, Dalam belajar kooperatif tipe Jigsaw meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif tipe Jigsaw telah dapat meningkatkan nilai peserta didik pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Penerimaan terhadap perbedaan individu, Tujuan lain model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif tipe Jigsaw akan belajar saling menghargai satu sama lain.

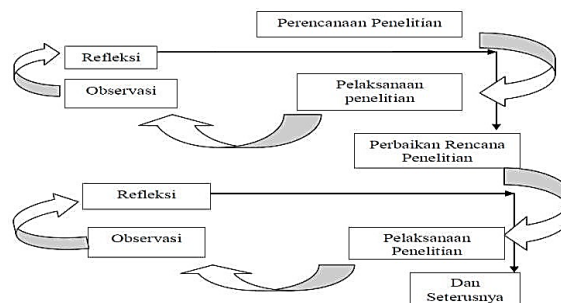
Pengembangan keterampilan sosial, Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah, mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh peserta didik sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Menurut Ibrahim [11] menyatakan bahwa belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar peserta didik, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis peserta didik. Peserta didik lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru. Ratumanan (2002) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi dalam bentuk kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual peserta didik. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif Jigsaw bersumber pada hal berikut, yaitu Meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain., Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengerjakan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain, sehingga pengetahuannya jadi bertambah. Menerima keragaman dan menjalin hubungan sosial yang baik dalam

hubungan dengan belajar. Meningkatkan berkerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC. Taggart, menurutnya “Perencanaan tindakan menggunakan sistem spiral pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan permasalahan”. Metode penelitian ini adalah Deskripsi ekspositorik melalui Penelitian Tindakan Kelas, yaitu studi yang disajikan secara lugas dan cenderung berupa fakta dengan menekankan pada detail rincian tentang objek. Melalui metode tergambar teknik mengumpulkan data, mendeskripsikan, mengolah, menganalisa, menyimpulkan dan menafsirkan data secara sistematis. Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru sesuai dengan tugas profesionalnya, yaitu mampu memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi para peserta didik di kelas yang menjadi tanggung jawabnya (Kusnandar [12]). Penelitian ini ingin mengungkap sejauh mana keefektifan penggunaan model Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS tematika ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan sebagai Penelitian Tindakan Kelas karena keseluruhan prosesnya dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Penelitian dilakukan di kelas 9C SMP Negeri 8 Kota Bogor Kota Bogor. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan desain penelitian model desain Model Kemmis dan MC. Taggart, Rencana tindakan ini disusun minimal untuk dua siklus sesuai dengan perkiraan terpecahnya masalah ini secara optimal yaitu 2 siklus namun apabila diperlukan dan nilai yang diinginkan belum tercapai, bisa dilanjutkan ke siklus-siklus berikutnya. Penelitian tindakan kelas di sini bersifat reflektif dengan melakukan tindakan yang tepat dan dilaksanakan secara kolaboratif (kerjasama) untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar dan Aktivitas siswa dengan penyajian pembelajaran melalui model pembelajaran yang berbeda (Mulyatiningsih [13]).

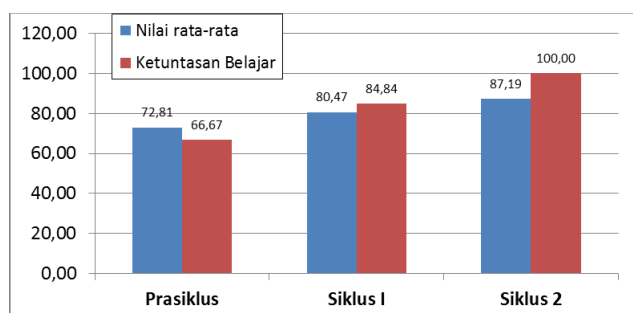


Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas Berdasarkan Model Kemmis dan MC. Taggart

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terjadi di kelas 9C SMP Negeri 8 Bogor menunjukkan adanya masalah yang ditandai dengan hasil belajar yang rendah pada materi tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik tentang materi ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat adalah sebesar 72,12. Dari 33 peserta didik hanya ada 22 orang atau 66,67% yang mendapat nilai sama atau di atas KKM yang telah ditentukan, kemudian ada 11 orang atau 33,33% peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. Sedangkan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75,00. Perolehan nilai tes awal ini akan dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

Penilaian hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes pada tiap akhir pembelajaran. Soal tes setiap siklus digunakan untuk mengukur penguasaan kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik, sebelum digunakan telah diuji cobakan terlebih dahulu pada peserta didik kelas 9C yang telah memperoleh materi tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat. Penilaian hasil belajar dilakukan secara tertulis. Berikut hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan pada gambar 2 dapat diketahui bahwa setelah diterapkan model pembelajaran Jigsaw, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pra siklus 72,12 meningkat menjadi 79,85 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,82 pada siklus II. Begitu juga dengan ketuntasan hasil belajar terjadi peningkatan yang signifikan dari kondisi pra siklus mencapai ketuntasan hanya 66,67%, menjadi 84,85% pada siklus I, dan 100,00% pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata dan Ketuntasan Belajar peserta didik dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat digambarkan dalam gambar 1.

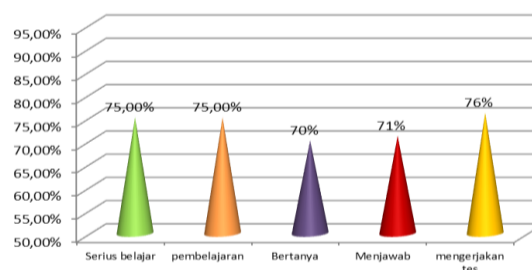


Gambar 2. Nilai rerata dan Ketuntasan Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

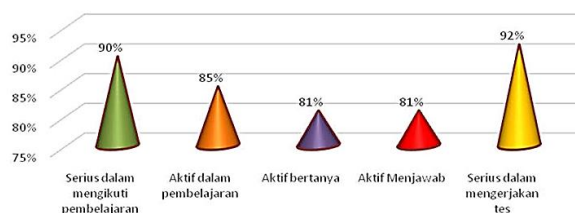
Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat semakin meningkat. Dengan adanya peningkatan hasil belajar,

berarti target telah tercapai yaitu 100% dari jumlah peserta didik dan telah mencapai KKM. Begitu pula peningkatan nilai rata-rata yang ditargetkan minimal 80,00, bahkan melampaui target yaitu 86,82. Dengan demikian penelitian dihentikan sampai siklus II karena telah mencapai target tersebut. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis refleksi peserta didik.

Aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II ternyata keaktifan peserta didik juga mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan gambar 3, Aspek yang digunakan untuk mengukur keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran meliputi keseriusan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, keaktifan peserta didik dalam penerapan demonstrasi, keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, dan keseriusan peserta didik dalam mengerjakan tes. Untuk aspek keseriusan peserta didik dalam mengikuti pelajaran terjadi peningkatan persentase jumlah peserta didik dari siklus I sampai siklus II, yaitu 75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Aspek keaktifan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw pada siklus I mencapai 75% dan siklus II 85%. Keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan juga mengalami peningkatan, yaitu 70% pada siklus I, menjadi 81% pada siklus II. Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan juga mengalami peningkatan yaitu 71% pada siklus I, meningkat menjadi 81% pada siklus II. Dan keseriusan dalam mengerjakan tes telah mencapai 92% untuk siklus kedua, ini menunjukkan bahwa peserta didik telah aktif dalam pembelajaran dan telah serius mengerjakan tes.



Data Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I



Data Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus 2

Adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran diduga karena peserta didik memperoleh hal-hal baru yang menarik dan tidak menjenuhkan bagi peserta didik karena dalam pembelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw dituntut keaktifan yang tinggi pada diri peserta didik. Peningkatan dan pencapaian hasil belajar yang sudah sesuai dengan yang diharapkan tidak lepas dari peran guru selama proses pembelajaran, karena guru merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Untuk itu upaya yang dapat dilakukan guru agar hasil belajar peserta didik dapat lebih optimal adalah dengan mempertinggi mutu pengajaran dan kualitas proses pembelajaran.

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar, guru terlebih dahulu menjelaskan hal-hal yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yaitu peserta didik diberi tugas untuk mencari informasi tentang materi yang akan dibahas baik melalui buku, internet, maupun literatur lain. Dari informasi yang mereka dapatkan kemudian peserta didik disuruh membuat pertanyaan disertai dengan jawabannya. Untuk lebih memotivasi peserta didik, guru memberikan penghargaan atas hasil yang telah dicapai oleh peserta didik. Penghargaan tersebut diberikan kepada peserta didik yang mau mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Hal tersebut sesuai dengan peranan guru dalam menciptakan kondisi yang mendukung yaitu motivator, fasilitator dan rewarder. Dari hasil observasi kegiatan guru pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan. Hasil observasi kedua siklus tersebut menunjukkan kriteria baik. Pada siklus I guru mengalami beberapa kekurangan diantaranya adalah guru kurang memberi motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung, kurang mampu dalam menghubungkan materi dengan pembelajaran yang lalu, dan pengelolaan waktu kurang optimal.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II. Dari siklus II didapatkan hasil bahwa guru sudah memotivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung yaitu dengan cara mengaitkan materi dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Guru mampu menghubungkan materi dengan pembelajaran yang lalu, dan pengelolaan waktu sudah optimal.

Pada kondisi awal proses pembelajaran berlangsung, terlihat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena berbagai faktor, diantaranya disebabkan oleh proses pembelajaran yang disajikan oleh guru masih konvensional dengan kata lain guru belum melakukan inovasi dalam pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan perbaikan di siklus I dan dilaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan yaitu guru lebih menguasai langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Namun guru masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam pengelolaan waktu menjadi lebih baik. Pada siklus II, proses pembelajaran lebih utuh yaitu peserta didik aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran, motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran Jigsaw meningkat, guru tidak lagi mendominasi pembelajaran melainkan berperan

sebagai fasilitator. Hal-hal tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran bisa mencapai hasil yang optimal

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II maka hasil refleksi selama kegiatan penelitian yang dimulai dari persiapan sampai pada pelaksanaan dianggap sudah berhasil, hal ini berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik yang cukup baik.

IV. KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran matematika tentang ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat pada peserta didik kelas 9C SMP Negeri 8 Bogor. Dengan demikian maka berdasarkan paparan penelitian di atas maka disimpulkan Penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dalam materi ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat di kelas 9C SMP Negeri 8 Bogor. Penggunaan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak bosan dan jenuh sebaliknya merasa senang sehingga aktivitas belajar mereka meningkat. Hal ini terbukti pada aspek keseriusan peserta didik dalam mengikuti pelajaran terjadi peningkatan persentase jumlah peserta didik dari siklus I sampai siklus II, yaitu 75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Aspek keaktifan peserta didik dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw pada siklus I mencapai 75% dan siklus II 85%. Keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan juga mengalami peningkatan, yaitu 70% pada siklus I, menjadi 81% pada siklus II. Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan juga mengalami peningkatan yaitu 71% pada siklus I, meningkat menjadi 81% pada siklus II. Dan keseriusan dalam mengerjakan tes telah mencapai 92% untuk siklus kedua, ini menunjukkan bahwa peserta didik telah aktif dalam pembelajaran dan telah serius mengerjakan tes.

Besar peningkatan hasil belajar yang dapat dicapai melalui penerapan model pembelajaran Jigsaw pada materi ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat adalah sebagai berikut Hasil belajar mata pelajaran IPS khususnya materi ketergantungan antar ruang dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat di kelas 9C SMP Negeri 8 Bogor sebelum menggunakan model pembelajaran Jigsaw mempunyai rata-rata nilai 72,12 setelah pembelajaran diubah menggunakan model pembelajaran Jigsaw meningkat menjadi 79,85 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,82 pada siklus II. Ketuntasan hasil belajarpun meningkat sebelum menggunakan model pembelajaran Jigsaw ketuntasan hasil belajar yang dicapai sebesar 66,67% atau sebanyak 22 orang. Setelah penggunaan model pembelajaran Jigsaw pada siklus I ketuntasan hasil belajar yang dicapai sebesar 84,85% atau sebanyak 28 orang. Pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw telah mencapai/melampaui ketuntasan karena 100% peserta didik memiliki nilai diatas KKM.

REFERENSI

- [1] R. Purnamasari *et al.*, "Student Center Based Class Management Assistance Through The Implementation Of Digital Learning Models," *J. Community Engagem.*, vol. 02, no. 02, pp. 41–44, 2020.
- [2] S. Setiarani and Y. Suchyadi, "Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Tuna Netra Berprestasi," *J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 01, no. 01, pp. 15–18, 2018.
- [3] Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya. 2010.
- [4] Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 2008.
- [5] Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2006.
- [6] Iwan Setiawan. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs. Kelas IX*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2018.
- [7] Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP/MTs Kelas IX Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016.
- [8] Anwar Kurnia. *IPS Terpadu SMP Kelas IX*. Jakarta: Yudhistir. 2017.
- [9] Tampubolon, Saur. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi dan Keilmuan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama (Erlangga). 2011.
- [10] Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.
- [11] Ibrahim, M. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press. Surabaya. 2000.
- [12] Kusnandar *Langkah-langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Potensi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2008.
- [13] Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2011.