PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA 5 SMA N 1 PADANG DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Febtia Intan Adyatami

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Priode September 2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA 5 SMA N 1 PADANG DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Febtia Intan Adyatami

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Febtia Intan Adyatami untuk persyaratan wisuda priode Septembel 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 12 Mei 2017

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dra. Zubaidah, M. Pd	Drs. Yuston Wikarya, M. Pd
NIP. 19600906.198503.2.008	NIP. 19640103.199103.1.005

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang dalam pembelajaran Seni Rupa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil belajar dari 32 siswa pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata yaitu 45 meningkat menjadi 80.28 pada siklus I dan 87.52 pada siklus II. Pada pra siklus siswa yang tuntas hasil belajarnya yaitu sebanyak 4 siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 18 siswa. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 27 siswa.

Abstract

Purpose of his research is to increase the result of student's study in class X MIPA 5 SMA N 1 Padang in learning visual art through of cooperative learning with JIGSAW strategy. Method of the research that chose by the researcher is classroom action research. Technique of collecting the data is using observation and test. Result of 32 student's study pre cycle about 45 raise become 80.28 in the first cycle and the second cycle 87.52. In pre cycle, students finished their study about 4 students. In first cycle, students that can finished their study about 18 students. After doing revision in second cycle, student that finished their study about 27 students.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA 5 SMA N 1 PADANG DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA

Febtia Intan Adyatami[1], Dra. Zubaidah, M.Pd[2], Drs. Yusron Wikarya, M.Pd[3]
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email:flow_feb@gmail.com

Abstract

Purpose of his research is to increase the result of student's study in class X MIPA 5 SMA N 1 Padang in learning visual art through of cooperative learning with JIGSAW strategy. Method of the research that chose by the researcher is classroom action research. Technique of collecting the data is using observation and test. Result of 32 student's study pre cycle about 45 raise become 80.28 in the first cycle and the second cycle 87.52. In pre cycle, students finished their study about 4 students. In first cycle, students that can finished their study about 18 students. After doing revision in second cycle, student that finished their study about 27 students.

Key words: cooperative learning model with JIGSAW strategy and result of student's learnig

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa merupakan ungkapan, gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengelolaan medium dan penataan elemen serta prinsip-prinsip rupa. Pembelajaran seni rupa adalah salah satu sub mata pelajaran Seni Budaya dalam kurikulum 2013. Pembelajaran seni budaya dalam kurikulum 2013 dikelompokkan sebagai

1. Mahasiswa penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda priode September 2017.
2. Pembimbing I, dosen FBS UNP
3. Pembimbing II, dosen FBS UNP

daftar mata pelajaran wajib (kelompok B) yang harus dipelajari oleh peserta didik di tingkat satuan pendidikan atau sekolah umum seperti SLTP/Sederajat dan SLTA/Sederajat. Dalam pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran pendidikan seni (2003:6) menjelaskan bahwa Pembelajaran Seni Rupa merupakan hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan. Seni Rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pemikiran dan perasaan. Pembelajaran Seni Rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan. Pembelajaran seni rupa memberikan kemampuan bagi siswa untuk memahami dan memperoleh kepuasan dalam menanggapi karya seni rupa ciptaan siswa sendiri maupun karya seni rupa ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai penggunaan media, baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Dalam berkarya seni rupa, siswa belajar menggunakan berbagai teknik tradisional dan modern untuk mengeksploitasi sifat-sifat dan potensi estetik media. Melalui seni rupa siswa belajar berkomunikasi melalui gambar dan bentuk. Serta mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan dan perasaannya.

Rasjoyo (1997:7) menambahkan bahwa karya seni rupa tiga dimensi yaitu karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran (panjang, lebar, tebal). Contohnya seni patung, seni kramik, seni bangunan, seni kria dan sebagainya. Menurut teori Charles Beateaux dalam Rasjoyo (1997:6) mengelompokkan seni rupa dalam pembagian sebagai :a). Seni Terapan (*Applied art*) adalah karya seni rupa yang mempunyai fungsi tertentu dalam kehidupan sehari-hari tanpa melepaskan nilai estetiknya. Jadi segi fungsi menempati peran utama. Seni terapan tersebut misalnya: furniture, keramik dan sebagainya. b). Seni Murni adalah seni rupa yang diciptakan khusus untuk dinikmati estetik-estetiknya tanpa mencampur adukkan dengan fungsi tertentu. Ekspresi seniman lebih bebas tertuang dalam karya sebab tidak ada syarat-syarat tertentu yang membatasinya. Berbeda dengan seni terapan yang dibatasi oleh unsur fungsi. Sehingga harus memperhatikan hukum-hukum tertentu.

Kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang pada materi pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi, pada semester I tahun ajaran 2016/2017 diketahui bahwa, siswa belum memiliki hasil belajar yang memuaskan pada aspek kompetensi pengetahuan dalam materi teori karya seni rupa tiga dimensi. Suprijono (2012:5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka

mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Sunarti dan Serlly (2014:213) dalam kurikulum 2013 menjelaskan hasil belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap. Penilaian untuk kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan menggunakan skala 1-4 dengan kelipatan 0.33. sedangkan kompetensi sikap menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C) dan Kurang (K), yang dapat dikonversikan kedalam peringkat A sampai D.

Rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena selama proses pembelajaran guru lebih menekankan materi praktik daripada materi teori akibatnya banyak siswa yang malas dalam mencatat materi teori. Di sisi lain, guru kurang mengkonfirmasi tugas teori yang dikerjakan siswa sehingga siswa tidak mendapatkan kejelasan tugas yang dikerjakan tersebut benar atau salah. Selain itu dalam proses pembelajaran guru menganggap siswa mampu menguasai kompetensi pengetahuan dalam materi teori secara mandiri karena dalam pembelajaran kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator. Dengan kondisi yang demikian sebagian siswa yang sulit dalam memahami sumber belajar menjadi semakin sulit untuk belajar. Hal tersebut juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang digunakan. Selama 1 (satu) semester guru seni rupa hanya menggunakan metode ceramah dalam model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media

pendukung sehingga penerapan model pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan tidak memotivasi siswa serta kurang tepat bila digunakan dalam kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah. Keseluruhan permasalahan tersebut menyebabkan siswa belum dapat menunjukkan hasil belajar yang optimal sehingga masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Menurut Hilgrad dan Bower dalam Rahyubi (2012:4) belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas dan penguasaan tentang sesuatu. Menurut Rusyan dan Yandi dalam Dirman dan Cicih (2014:6) ciri-ciri konsepsi belajar yakni: a. Situasi belajar harus bertujuan baik; b. Tujuan dan maksud belajar timbul dari kebutuhan dan kehidupan peserta didik sendiri; c. Dalam mencapai tujuan itu peserta didik akan memenuhi hambatan dan rintangan yang tidak menyenangkan; d. Hasil belajar yang utama adalah tingkah laku yang bulat; e proses belajar terutama mengerjakan hal-hal yang sebenarnya; f. Peserta didik bereaksi secara keseluruhan; g. Peserta didik diarahkan dan dibantu oleh orang-orang yang ada di lingkungan itu.

Berdasarkan beberapa permasalah di atas, maka peneliti melakukan suatu tindakan perbaikan dengan melakukan penelitian pada proses pembelajaran yang terfokus pada pemecahan masalah yang dihadapi

guru di kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang dalam pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam materi pembelajaran seni rupa tiga dimensi. menurut Arends dalam Trianto (2012:51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Eggen dalam Trianto (2007:42) mengatakan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah. Lie dalam Rusman (2012:218) mengatakan bahwa Pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Rusman (2012:21) menambahkan bahwa model jigsaw adalah suatu

model kooperatif, yang teknik pelaksanaannya dimulai dari pembentukan kelompok yang disusun oleh guru, agar siswa tidak memilih-milih teman yang disenangi saja, jadi sifatnya heterogen. Setiap anggota kelompok diberi tugas untuk mempelajari materi tertentu. Kemudian ada perwakilan kelompok bertemu dengan perwakilan kelompok lain, mereka belajar materi yang sama. Kemudian kelompok dari perwakilan kelompok ini kembali kekelompok asalnya, dan menjelaskan apa yang sudah mereka bahas dalam pertemuan perwakilan kelompok tadi. Model penelitian tindakan kelas yang gunakan yaitu model Kammis dan MC Taggart yang menggunakan tiga tahap dalam satu siklus. Tiga tahapan model Kemmis dan MC Taggat yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang dalam Pembelajaran Seni Rupa ?".

Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi karya seni rupa tiga dimensi di kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Hasil penelitian tindaka kelas ini bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran. Bagi siswa, agar dapat motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti

sebagai pengembangan pengetahuan tentang penelitian dalam pemelajaran seni rupa. Bagi guru, dapat membantu guru dan tenaga pendidik dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan diluar kelas.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan dan observasi serta refleksi. Muslich (2012:7) menyatakan Penlitian Tindakan Kelas (PTK) diawali dari istilah "*action research*" atau penelitian tindakan. Secara umum, "*action research*" digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapai seseorang dalam tugasnya sehari-hari dimanapun tempatnya, baik dikantor, di rumah sakit, di kelas, maupun di tempat-tempat tugas lain. Hasil "*action research*" hanya terbatas pada kepentingan penelitiannya sendiri, yaitu agar dapat melaksanakan tugas ditempat kerjanya sehari-hari dengan baik".

Teknik pelaksanaan PTK yang digunakan adalah pola kolaboratif. Sanjaya (2009:59-60) menyatakan Pola kolaboratif merupakan inisiatif pihak luar (tidak dari guru) untuk melaksanakan PTK guna memecahkan masalah pembelajaran. PTK dirancang dan dilaksanakan oleh satu tim yang biasanya terdiri atas guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan orang lain yang terlibat dalam tim peneliti. Masalah yang hendak diteliti bisa

terjadi masalah yang tidak dihadapi guru secara langsung dan praktis, akan tetapi bersifat umum yang ditentukan oleh tim peneliti, walaupun sebenarnya dilakukan untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Menurut Sanjaya (2009:86) observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang diamati atau teliti. Tes menurut Eswendi (2012:11) adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran. Sugiyono (2013:240) menyatakan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen beisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Subjek penelitian adalah 32 orang siswa kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan tanggal 20 Februari 2017 (Siklus I) dan tanggal 06 Maret 2017 (Siklus II).

C. Pembahasan

Margono (1997:160) penghimpunan data dalam observasi dapat dilakukan dengan teknik sekala nilai (*rating scale*). Penataan data dengan alat ini dilakukan seperti check list. Perbedaannya terletak pada kategorisasi gejala yang di catat. Di dalam daftar rating scale tidak sekedar

terdapat nama objek yang diobservasi dan gejala yang akan diselidiki akan tetapi tercantum kolom-kolom yang menunjukan tingkatan atau jenjang setiap gejala tersebut. Penjenjangan dapat dilakukan dengan sekala 3 dan 5. Rumus yang digunakan dalam pengolahan data adalah skala *Rating Scale* ($\sum f$n = $\sum$nt x $\sum$ni x n) dan rumus persentase ($P = \frac{\sum fx}{\sum fn} x\ 100$). Keterangan: 1. P = Persentase; 2. $\sum f$n = Jumlah frekuensi; 3. $\sum f$s = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya; 4. $\sum$nt = Jumlah Nilai Interval Tertinggi; 5. $\sum$ni = Jumlah Item Nilai Interval dan 6. n = frekuensi.

Nilai interval persentase skala *Rating Scale*

Nilai Angka dan %	Keterangan
20%	Kurang
35%	Cukup
55%	Baik
70%	Sangat Baik

1. Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus
    a. Hasil belajar siswa pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata yaitu 45 dengan banyak siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 4 siswa atau 12.5% dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 28 orang atau 87.5%.

2. Hasil Penelitian pada Siklus I

   a. Analisis hasil observasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw oleh guru dengan menggunakan rumus skala *Rating Scale* diperoleh persentase sebanyak 73.33 % berada pada keterangan sangat baik.

   b. Analisis hasil observasi belajar kelompok siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan rumus skala *Rating Scale* diperoleh persentase sebanyak 49% berada pada keterangan cukup.

   c. Analisis hasil observasi belajar kelompok siswa pada presentasi dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan rumus skala *Rating Scale* diperoleh persentase sebanyak 67% berada pada keterangan baik .

   d. Analisis hasil belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperoleh nilai rata-rata yaitu 80.28 dengan banyak siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 18 orang atau 56.25% dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 14 orang atau 53.125%.

3. Hasil Penelitian pada Siklus II

   a. Analisis hasil observasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw oleh guru dengan menggunakan rumus skala *Rating Scale* diperoleh persentase sebanyak 80 % berada

pada keterangan sangat baik.

b. Analisis hasil observasi belajar kelompok siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan rumus skala *Rating Scale* diperoleh persentase sebanyak 91% berada pada keterangan sangat baik.
c. Analisis hasil observasi belajar kelompok siswa pada presentasi dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan rumus skala *Rating Scale* diperoleh persentase sebanyak 77% berada pada keterangan sangat baik.
d. Analisis hasil belajar siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperoleh nilai rata-rata yaitu 72.52 dengan banyak siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 27 atau 84.37% dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 5 orang atau 15.625%.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dilakukan di kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang menunjukkan peningkatan pada proses belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa materi karya seni rupa tiga dimensi. Dari hasil penerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan penelitian yang relevan Mustofa (2012) yang juga menerapkan "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII E Semester II Pada Tema Pencemaran Air di SMP N 4 Wates "

menunjukan bahwa adanya peningkatan rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik antara dua siklus sebesar 20,40 %. Pada siklus I, rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik mencapai 65,46 %, sedangkan pada siklus II rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik mencapai 85,86 %. Berdasarkan pernyataan di atas maka hasil penelitian ini dapat dikatakan telah mengalami keberhasilan.

Yamin dalam Istarani (2014:28-29) menjelaskan keuntungan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam proses belajar mengajar, mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru dan lebih percaya diri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lainnya, dan belajar dari siswa lainnya dan merupakan suatu strategi efktif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan social termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri interpersonal positif antara satu siswa dengan yang lain, meningkatkan keterampilan manajemen waktu yang dan sikap positif terhadap sekolah, maka penelitian ini juga berhasil.

Yamin dalam Instarani (2014:28-29) yang mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu strategi yang dapat digunakan secara bersama dengan orang lain seperti pemecahan masalah, maka keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat dikatakan berhasil.

Yamin dalam Istarani (2014:28-29) yang mengatakan bahwa model

kooperatif tipe jigsaw mampu membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah dan menerima perbedaan ini, interaksi yang terjadi selama belajar kelompok membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya dan memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, maka proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat dikatakan berhasil.

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat membantu siswa belajar keterampilan bertanya dan mengomentari suatu masalah dan mengajarkan siswa menjadi percaya diri berbicara di depan umum, seperti pendapat Yamin dalam Istarani (2014:28-29) maka proses pembelajaran menggunakan model kooperatif jigsaw dapat dikatakan berhasil.

D. Kesimpulan dan Saran

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X MIPA 5 SMA N 1 Padang dalam pembelajaran seni rupa pada karya seni rupa tiga dimensi. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari keterangan hasil belajar siswa, pada pra siklus perolehan nilai rata-rata 32 orang siswa yaitu 45 dengan keterangan banyak siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 4 orang dengan persentase 12.5% dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebnyak 28 orang dengan persentase 87.5%. perolehan nilai rata-rata siswa meningkat pada siklus I yaitu 80.28 dengan keterangan siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 18 orang dengan persentase 56.25% dan siswa yang tidak tuntas

hasil belajarnya sebnyak 14 orang dengan persentase 43.75%. Perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus II yaitu 87.52 dengan keterangan siswa yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 27 orang dengan persentase 84.37% dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebnyak 5 orang dengan persentase 15.62%.

Penelitian ini sangat penting untuk dipahami Guru Seni Budaya (Seni Rupa) di SMA dalam merancang model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang diterapkan dalam penguasaan materi teori, agar memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan. Siswa perlu belajar untuk memaksimalkan potensi yang ada baik dengan cara diskusi dan persentasi dalam mengikuti pembelajaran dengan serius serta partisipasi aktif selam proses belajar berlangsung. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu dari sekian model serta penerapannya dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan Pembimbing I Dra. Zubidah, M. Pd dan Pembimbing II, Drs. Yusron Wikarya, M. Pd.

Daftar Rujuakan

Dirman, cd & Cicih Juarsih. 2014. *Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Eswendi. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. UNP.

Istarani. 2014. 58 *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Margono. 1997. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Muslich, Masnur. 2012. *Melaksanakan PTK Penlitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mustofa. 2012. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar IPA peserta didik kelas VII E semester II pada tema pencemaran air di SMP N 4 WATES* (Skripsi).Yogyakarta: UNY.

Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik* Bandung: Nusa Media

Rasjoyo. 1997. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMU Kelas 1*. Jakarta: Erlangga.

Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, wina. 2009. P*enelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarti dan Serlly Rahmawati. 2014. *penilaian dalam kurikulum 2013*.

Yogyakarta: Andi Offset.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tritanto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

——— . 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktiv*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Universitas Negeri Padang. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penelitian Mata Pelajaran pendidikan Seni*. Padang: UNP