

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA DENGAN
METODE JIGSAW PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DAN LEMBAGA
SOSIAL DI SMP**

Asmara Dewi
SMP Negeri 2 Sungailiat
dewi.isran2017@gmail.com

ABSTRACT

This research was an class action research. It was conducted on Basics Competence of Social Interaction and Social Institute. This research used school library collaboration and Jigsaw implementation methods. The aim was to improve learning outcomes and activities of class VII A of SMP Negeri 2 Sungailiat. This CAR is carried out in two cycles with two meetings which each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, monitoring, and reflection. Cycle I was carried out in collaboration with the one problem referred to in the previous learning. In this first cycle, not all students have achieved minimum completeness. The achievement has only reached 44.12%. While the second cycle of School Library and Application Library Collaboration, which uses two stages, namely collaboration with the Jigsaw group model to discuss different issues. The results are presented in the discussion panel, in the second cycle there are six panels. In the second cycle all students complete with a Minimum Completion Criteria of 70.

Keywords: *School library, Jigsaw application, learning outcomes, activitie.*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA DENGAN METODE JIGSAW PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DAN LEMBAGA SOSIAL DI SMP

Asmara Dewi
SMP Negeri 2 Sungailiat
dewi.isran2017@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Kompetensi Dasar Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial memanfaatkan Perpustakaan Sekolah dan Penerapan Jigsaw. Tujuannya yaitu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungailiat pada kompetensi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan refleksi. Siklus I dilakukan dengan kolaborasi perpustakaan dengan masalah tunggal yang ditentukan pada pembelajaran sebelumnya. Pada siklus I ini, belum seluruh siswa mencapai ketuntasan. Ketuntasan baru mencapai 44,12%. Sedangkan siklus II, Kolaborasi Perpustakaan Sekolah dan Penerapan Jigsaw, masalah yang multi yaitu menggunakan dua tahap, yakni kolaborasi perpustakaan sekolah dengan model Jigsaw kelompok untuk mendiskusikan masalah yang berbeda - beda. Hasilnya disajikan dalam diskusi panel, sehingga pada siklus II terdapat enam panel. Pada siklus II seluruh siswa tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 70.

Kata kunci: Perpustakaan sekolah, penerapan Jigsaw, hasil belajar, aktivitas.

Pendahuluan

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan di Ujian Sekolah pada setiap akhir tahun pelajaran yang juga ikut menentukan predikat kelulusan setiap siswa SMP, karena dari pelajaran IPS tersebut diharapkan siswa mampu meningkatkan kepekaan terhadap masalah - masalah sosial disekitarnya, serta mampu menerapkan ilmu yang mereka dapat dalam kehidupan mereka sehari - hari, sehingga penguasaan terhadap materi pelajaran IPS perlu mendapat perhatian khusus. Salah satu materi ajar yang perlu mendapat perhatian khusus itu yaitu pada materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial yang konten materinya begitu banyak jalinan cerita yang bersifat dinamis selalu mengalami perubahan.

Kondisi siswa saat ini dalam pembelajaran Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial seringkali didominasi oleh kegiatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan,

membaca buku. Semua itu merupakan aktivitas yang dilakukan oleh otak kiri saja, sehingga siswa sering merasa bosan untuk belajar dan kurang memiliki inisiatif untuk aktif secara individu maupun berkelompok.

Problem lainnya juga nampak pada sebuah momen pembelajaran seringkali jika guru memanggil siswa untuk tampil di depan kelas, pemandangan yang terjadi nyaris selalu ada dua kondisi yang muncul, yakni ada siswa yang dengan mudah dipanggil maju ke depan kelas, sebaliknya banyak siswa yang selalu sulit untuk memberanikan diri tampil ke depan kelas. Oleh karena itu, perlu model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa aktif seperti salah satunya pembelajaran model Jigsaw.

Di sisi lain, perpustakaan sekolah hanya sebagai tempat penyimpanan buku yang kurang dimanfaatkan keberadaanya. Hal ini dapat diketahui dari data siswa dan guru yang datang ke perpustakaan sekolah. Selain itu, banyak buku yang bermutu karena

belum pernah dibuka untuk dibaca, dibiarkan buku - buku tersebut akan rusak dan hancur. Padahal, semestinya buku - buku tersebut lebih baik rusak karena seringkali dibaca siswa.

Sehubungan dengan permasalahan yang kerap ditemukan pada pembelajaran IPS, maka dalam PTK ini, perbaikan pembelajaran dilakukan dengan penerapan model Jigsaw dengan memanfaatkan perpustakaan sekolah. Diharapkan model Jigsaw dengan memanfaatkan perpustakaan sekolah dapat menciptakan pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM). Sehingga, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS?".

Salah satu cara agar pembelajaran IPS dapat berlangsung PAKEM yaitu pemanfaatan perpustakaan sekolah dalam pembelajaran yang didukung model pembelajaran berkelompok Jigsaw.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana peran perpustakaan sekolah dan model Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungailiat? (2) Apakah perpustakaan sekolah dan model Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungailiat? Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan di bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di pembelajaran IPS. Penelitian ini juga berguna: (1) Bagi penulis merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional, (2) Bagi siswa, yakni meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS; meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS; optimalnya potensi otak kanan dan kiri para siswa. (3) Bagi guru IPS dan

guru lainnya, yakni guru mampu mengintegrasikan perpustakaan sekolah, dan model *Jigsaw* dalam pembelajaran; guru lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran IPS, dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana, dan melaksanakan pembelajaran dengan media dan model pengelompokan yang tepat, (3) Bagi sekolah merupakan sumbangsih bagi pengembangan praktek pembelajaran yang inovatif di SMP Negeri 2 Sungailiat; memotivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di SMP Negeri 2 Sungailiat.

Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa memegang peranan yang sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Berdasarkan UU Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 2 Tahun 1989) sarana penunjang proses kegiatan belajar mengajar dinamakan “sumber daya pendidikan”. Selain itu, pasal 35 disebutkan bahwa “setiap satuan

pendidikan jalur pendidikan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar” (Darmono, 2001:1).

Pendapat para ahli tentang perpustakaan sekolah, Wofford dalam Darmono (1969:1) perpustakaan sekolah adalah sebagai salah satu organisasi sumber belajar yang menyimpan, mengelola, dan memberikan layanan bahan pustaka, baik buku maupun non buku kepada masyarakat tertentu maupun masyarakat umum. Layanan perpustakaan sekolah adalah segala ikhtiar yang dilakukan oleh perpustakaan dengan tujuan memberi kemudahan kepada pemustaka dalam mengakses informasi, dan mendayagunakan bahan perpustakaan dari segala jenis cetak maupun karya rekam yang menjadi koleksi perpustakaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015:4).

Adapun fungsi layanan perpustakaan sekolah sebagai berikut: (1) Sumber - sumber informasi atau

bahan perpustakaan berupa karya cetak, dan karya rekam, serta menyajikan informasi guna kepentingan pelaksanaan proses belajar mengajar; (2) Rekreasi oleh pemustaka (pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, dan komunitas sekolah) dengan menggunakan koleksi yang ada di perpustakaan; (3) Memberikan bimbingan, dan peningkatan minat baca siswa; (4) Sumber rujukan, mempertemukan pemustaka dengan koleksi yang mereka inginkan, dan pustakawan harus ingin berupaya menemukan koleksi yang dikehendaki oleh pemustaka (Kementerian dan Pendidikan, 2015:5).

Selain itu, penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar antara lain sebagai berikut: (1) Menimbulkan kecintaan siswa terhadap membaca; (2) Memperkaya pengalaman belajar siswa; (3) Menanamkan kebiasaan belajar mandiri yang akhirnya siswa mampu belajar mandiri; (4) Mempercepat proses penguasaan teknik membaca;

(5) Membantu perkembangan kecakapan berbahasa; (6) Melatih siswa menyelesaikan tugas - tugas sekolah; (7) Membantu guru menemukan sumber - sumber pengajaran; (8) Membantu siswa, guru, dan anggota staf sekolah dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sedangkan strategi penggunaan perpustakaan sebagai sumber belajar sebagai berikut: **(1)** Menciptakan perpustakaan sebagai lingkungan informasi yang memadai dalam jumlah koleksi, luas ruangan, dan fasilitas yang dimiliki, juga didukung oleh manajemen perpustakaan yang baik; (2) Menciptakan kolaborasi yang baik antara *coordinator* perpustakaan sebagai penyedia informasi dengan guru mata pelajaran sebagai pengguna informasi.

Menurut Suaidinnmath *dalam* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015:1) kerjasama antara *coordinator* perpustakaan dengan guru sangatlah penting untuk memaksimalkan layanan

perpustakaan untuk pembelajaran. Kerjasama tersebut dimaksudkan untuk mencapai aspek - aspek berikut: (1) Mengembangkan, membelajarkan, dan mengevaluasi pencapaian standar kompetensi siswa pada berbagai mata pelajaran; (2) Mengembangkan, membelajarkan, dan mengevaluasi keterampilan mengelola informasi siswa; (3) Mengembangkan kegiatan proyek untuk dikerjakan siswa di luar jam pelajaran di perpustakaan; (4) Mengembangkan dan melaksanakan kegiatan membaca mandiri; (5) Mengintegrasikan keterampilan menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran; (6) Melaksanakan proses pembelajaran di ruang perpustakaan dengan memanfaatkan sumber - sumber yang ada di perpustakaan; (7) Memberikan tugas kepada siswa dengan menggunakan rujukan yang ada di perpustakaan; (8) Menyelenggarakan pelatihan untuk guru guna menciptakan pembelajaran berbasis Perpustakaan Sekolah dan Model

Jigsaw, sehingga menjadi sumber belajar yang optimal.

Penggunaan perpustakaan sebagai sumber

No.	Kegiatan Pembelajaran	Tahapan dalam Pendekatan Saintifik
1	Guru meminta siswa untuk mencari informasi di perpustakaan untuk menjawab rumusan pertanyaan yang telah diajukan pada tahap menanya di kelas. Dalam mencari informasi, siswa bekerja secara kelompok maupun individual. Guru sebelumnya harus memastikan bahwa informasi yang akan dicari tersedia di perpustakaan. Pada saat kegiatan guru mendampingi kegiatan siswa di perpustakaan. Koordinator perpustakaan/petugas perpustakaan juga memfasilitaskan untuk kegiatan tersebut.	Mengumpulkan informasi.

Kegiatan Penugasan

No.	Kegiatan Penugasan	Keterangan
1	Guru memberikan tugas terstruktur kepada siswa dan meminta siswa mencari informasi dari referensi yang tersedia di perpustakaan sekolah. Tugas diberikan di luar jam pelajaran. Koordinator/petugas perpustakaan memfasilitaskan dan mendampingi siswa ketika siswa mengerjakan tugas di perpustakaan.	Penugasan dapat berupa tugas individual atau kelompok.

Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Tahapan dalam Pendekatan Saintifik
2	<p>2.1 Siswa merumuskan pertanyaan mengenai Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.</p> <p>2.2 Guru dapat membimbing siswa menyusun pertanyaan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti sifat dan bentuk interaksi social budaya dalam pembangunan, fungsi dan peran keragaman social budaya dalam pembangunan, fungsi dan peran kelembagaan dalam mengelola keragaman social budaya untuk pembangunan nasional.</p>	Menanya
3	Siswa mencari informasi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Siswa mencari informasi dengan cara browsing melalui internet di computer yang telah disediakan di perpustakaan atau mencari buku - buku yang tersedia di perpustakaan. Pada saat aktivitas ini guru dan <i>coordinator/ petugas perpustakaan</i> memfasilitasi dan mendampingi siswa.	Mengumpulkan informasi/Mencoba
4	Siswa menalar, mengkaji materi dan membuat kesimpulan.	Menalar/ Mengasosiasi
5	Siswa menyajikan atau mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelompok lain. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan	Mengomunikasikan

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman - teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman - teman di Universitas John Hopkins (Arends dalam Lie, 2005:5). Selanjutnya, Lie (2005:5) menyatakan bahwa teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson *et.al.* sebagai metode *Cooperative Learning*. Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara.

Dalam teknik ini, guru memperhatikan skema atau latar belakang pengalaman siswa, dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong, serta mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pembelajaran 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 (Arends dalam Lie, 2005:10).

Model pembelajaran tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4 - 6 orang secara heterogen, dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif, serta bertanggung jawab atas

ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri, dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan, dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, "siswa saling tergantung satu dengan yang lain, dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan" (Lie, 2005:15). Para anggota dari tim - tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa - siswa itu kembali pada tim/ kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pada model pembelajaran Jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari, dan mendalami topik tertentu, serta menyelesaikan tugas - tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Arends dalam Lie, 2005:25).

Menurut Isjoni (2007:10), langkah-langkah dalam penerapan teknik Jigsaw sebagai berikut: (1) Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 - 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari

siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam tipe Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama, belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (*Counterpart Group/ CG*). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok Jigsaw (gigi gergaji). Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Guru memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal. (2) Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal. Selanjutnya, dilakukan presentasi masing - masing kelompok atau dilakukan pengundian

salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan. (3) Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual. (4) Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya. (5) Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran. (6) Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun hakikat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS SMP sebagai berikut: Hakikat aktivitas, aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna

menunjang proses belajar mengajar, serta memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Adanya peningkatan aktivitas siswa, seperti meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang bertanya dan menjawab, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran. Metode belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa lebih berperan, dan lebih terbuka, serta sensitif dalam kegiatan belajar mengajar.

Indikator aktivitas siswa dapat dilihat dari: pertama, mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran; kedua, aktivitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa; ketiga, mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Selain itu, hasil belajar, menurut Samuel Soeitoe hasil belajar merupakan perubahan mental pada diri pelajar atau modifikasi

kecenderungannya. Perubahan yang dimaksud, baik perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor. Perubahan - perubahan yang terjadi itu akan berinteraksi, artinya saling mempengaruhi satu sama lain, dan akan tergambar pada diri siswa. Hasil belajar siswa merupakan hasil yang dicapai setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) pada satu mata pelajaran untuk jangka waktu tertentu, dan dapat diketahui dari hasil penilaian belajar (evaluasi).

Evaluasi sebagai salah satu komponen pada sistem instruksional yang tak terpisahkan dalam KBM. Ada beberapa pendapat mengenai pengertian evaluasi. Menurut Zainal Aqib (2010:69), evaluasi adalah upaya untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat tersebut, maka evaluasi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu tindakan untuk menentukan nilai segala sesuatu dalam dunia pendidikan atau yang ada hubungannya dengan dunia

pendidikan evaluasi, seperti suatu alat untuk menentukan apakah tujuan pendidikan dan proses perkembangan ilmu telah berada di jalur yang diharapkan. Berdasarkan pengertian tersebut, jelas bahwa peran evaluasi begitu besar dalam kegiatan pendidikan.

Keberhasilan suatu pengajaran umumnya dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan. Selain itu, tingkat motivasi siswa dalam proses belajar mengajar turut membantu tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari factor - faktor yang mempengaruhinya. Faktor - faktor tersebut bisa timbul dari dalam (*intern*) dan luar (*ekstern*) individu.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 2 Sungailiat untuk mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Selain itu,

penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, yakni bulan September 2017. PTK ini yang menjadi subyek penelitian yaitu siswa kelas delapan yang terdiri dari 34 siswa dengan komposisi perempuan 20 dan laki - laki 14 siswa. Adapun sumber data sebagai berikut: (1) Siswa, yakni untuk mendapatkan data tentang aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. (2) Guru, yakni untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi kolaborasi Perpustakaan Sekolah dan Model Jigsaw juga aktivitas serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. (3) Teman sejawat dan kolaborator, yakni teman sejawat dan petugas perpustakaan kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implemetasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi siswa maupun guru.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan siklus I berdasarkan hasil pembelajaran awal. Pembelajaran awal

masih ada beberapa siswa yang belum berpartisipasi, belum ingin berbicara dalam kegiatan di perpustakaan. Oleh karena itu, siswa tersebut tidak mendapat nilai partisipasi, maka pemahaman tentang tata cara Jigsaw pun tidak dapat terdeteksi. Berdasarkan keadaan tersebut, dilaksanakanlah perbaikan pada siklus I. Sebagai gambaran, berikut tabel hasil pembelajaran awal.

Tabel 1
Daftar Nilai Kegiatan Pra Siklus

<u>Nilai Tes Tulis</u>	<u>Nilai Keaktifan</u>	<u>Nilai Rata-Rata</u>	<u>Ketuntasan</u>
$2234/34 = 65,71$	$1829/34 = 53,79$	$2019/34 = 59,38$	$7/34 \times 100 = 20,59\%$

Siklus I dilaksanakan tanggal 4 dan 6 September 2017. Pada siklus ini kegiatan pembelajaran berbentuk praktik kolaborasi di perpustakaan satu masalah. Setelah dalam kegiatan pembuka pembelajaran bertanya jawab tentang teori diskusi, siswa melakukan diskusi panel dengan petugas, dan masalah yang telah ditentukan pada pembelajaran sebelumnya. Satu orang bertindak sebagai moderator, satu sekretaris, dan tiga orang narasumber.

Siklus II dilakukan 11 dan 13 September 2017. Siklus ini, pembelajaran berbentuk dua tahap. Tahap pertama, tanggal 11 September siswa dibagi

menjadi enam kelompok. Setiap kelompok diberi tema yang berbeda. Siswa mendiskusikan masalah kelompoknya masing - masing, dan mempersiapkan untuk mempresentasikannya dalam diskusi panel selama satu jam pelajaran. Selanjutnya diskusi panel per kelompok dengan satu orang menjadi moderator, satu orang menjadi sekretaris, tiga orang menjadi narasumber.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I dilakukan dalam bentuk panel dengan satu masalah. Jadi hanya satu kali panel. Hasil kegiatan siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2
Nilai Tes Tulis dan Praktik Siklus I

<u>Nilai Tes Tulis</u>	<u>Nilai Keaktifan</u>	<u>Nilai Rata-Rata</u>	<u>Ketuntasan</u>
$2268/34=66,71$	$2248/34=66,12$	$2244/34=66,00$	$15/34 \times 100\% =44,12\%$

Siklus II dilakukan dalam dua tahap, yakni diskusi kelompok dan panel seperti yang telah dijelaskan pada pelaksanaan. Hasil kegiatan pada siklus II, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Nilai Tes Tulis dan Praktik Siklus II

<u>Nilai Tes Tulis</u>	<u>Nilai Keaktifan</u>	<u>Nilai Rata-Rata</u>	<u>Ketuntasan</u>
$2990/34 = 87,94$	$3033/34 = 89,21$	$3057/34 = 89,91$	$34/34 \times 100\% = 100\%$

Hasil kegiatan awal menunjukkan hasil pembelajaran siswa jauh dari memuaskan. Kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan, yakni 70 tampak sulit untuk dicapai, padahal proses pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan. Perencanaan tentu sudah dirancang sesuai dengan hakikat belajar, yakni interaksi aktif antara dua pihak. Komponen utama yaitu pengajar dan pembelajar. Selanjutnya dijelaskan oleh Kinayati bahwa pembelajaran berlangsung dalam situasi yang di dalamnya terdapat komponen tujuan pembelajaran, pembelajar, pengajar, metode mengajar, alat bantu, dan penilaian.

Dalam kegiatan pembelajaran kompetensi dasar penerapan prinsip - prinsip dasar diskusi dilakukan mengacu pada hakikat pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi dua arah antara dua komponen utama. Komponen utamanya ialah guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator telah memilih metode yang dianggap tepat, yakni Model *Jigsaw*.

Selain itu, tak kalah pentingnya bagi pengajar untuk mengomunikasikan tujuan pembelajaran secara jelas. Guru pun sudah mengarahkan siswa pada langkah - langkah kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran.

Jika dilihat dari hasil pembelajaran siswa pada kegiatan pembelajaran awal (pra Siklus), siswa sulit mengingat prinsip - prinsip model *Jigsaw* yang telah dipelajari sekaligus melalui kegiatan diskusi. Kesulitan siswa mengingat materi yang telah dipelajari tergambar dalam hasil tes tulis. Pada tes tulis, siswa yang mencapai skor 70 ke atas hanya 7 orang dari 34 orang (20,59%). Sedangkan pada tes praktik, yakni diskusi panel dengan tema spontan, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 65,71% orang dari 34 orang (%). Siswa yang mencapai ketuntasan total; tes tulis dan praktik, baru berjumlah 53,79% orang (%).

Selanjutnya pembelajaran diulang dalam kegiatan siklus I. Masalah yang dihadapi yaitu partisipasi siswa masih

rendah. Dengan demikian, siswa perlu diberi kesempatan untuk berpartisipasi seleluasa mungkin. Jika pada pembelajaran awal diskusi panel hanya sekali dengan masalah tunggal dan ditentukan secara spontan. Maka, pada kegiatan siklus I membahas satu tema, tetapi tema tersebut telah ditentukan pada pembelajaran sebelumnya. Dengan menentukan masalah pada pembelajaran sebelumnya, siswa memiliki kesempatan untuk memperluas wawasan.

Model *Jigsaw* memerlukan pengetahuan dan wawasan yang cukup memadai tentang masalah yang akan dibahas. Oleh karena itu, peran perpustakaan dapat lebih menghidupkan diskusi model *Jigsaw*. Para peserta yang berpartisipasi lebih banyak dibandingkan dengan *system* ceramah. Hal tersebut terbukti pada hasil kegiatan pembelajaran pada siklus I.

Hasil yang dicapai pada siklus I jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil pembelajaran awal. Ketuntasan

pada siklus I mencapai 17 orang dari 34 atau (44,12%). Kenaikan persentase ketuntasan tersebut didukung oleh dua jenis penilaian, yakni tes tulis dan praktik yang sama - sama meningkat. Kenaikan persentase ketuntasan cukup signifikan, yakni tes tertulis 66,71, nilai praktek 66,12%. Namun demikian, masih diperlukan penyempurnaan ketuntasan dengan melakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II dilakukan dengan mengubah metode, yakni *Model Jigsaw*. Pada kegiatan siklus II dengan panel lebih dari satu. Dari enam panel dengan masalah yang berbeda - beda menunjukkan antusias siswa meningkat. Siswa lebih banyak yang berpartisipasi dalam panel. Kegiatan siklus II mampu menuntaskan seluruh siswa.

Hal tersebut wajar karena berkaitan perpustakaan dengan *system jigsaw*. Perpustakaan dapat dipergunakan dengan sebaik - baiknya akan lebih leluasa siswa berpartisipasi. Di samping itu, memberi kesempatan

kepada siswa untuk dapat mengali pengetahuan lebih banyak lagi. Pelaksanaan model *Jigsaw* lebih banyak pun akan lebih memperdalam pengalaman, dan mengasah keterampilan mereka dalam menguasai ilmu pengetahuan.

Pada kegiatan siklus II, seluruh siswa sudah mampu menuntaskan pembelajarannya. Usaha meningkatkan hasil pembelajaran siswa secara tes tertulis 87,94%, praktik 89,21%. Dalam kompetensi dasar penerapan prinsip - prinsip model *Jigsaw* tidak dapat dilakukan dengan mudah. Kita perlu memahami karakter materi untuk menentukan strategi yang tepat, termasuk pemilihan metode.

Melalui pemahaman tujuan dan karakter materi pembelajaran guru bisa memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat. Berdasarkan alur kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini strategi yang penuh perhitungan belum tentu dapat dengan langsung ampuh menuntaskan pembelajaran siswa.

Hanya, melalui tindakan - tindakan yang inovatif peningkatan yang signifikan akan dicapai.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian, kolaborasi perpustakaan dengan Model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sungailiat dalam Kompetensi Dasar Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa pra siklus tes tertulis 65,71%, keaktifan 53,79%, ketuntasan baru 20,59% dan ini terus meningkat pada setiap siklus. Pada siklus 1 ketuntasan siswa jauh lebih meningkat dari pembelajaran awal atau pra siklus. Demikian juga dari siklus I tes tertulis 66,71, keaktifan 66,12%, ketuntasan 44,12% ke siklus II menunjukkan kenaikan ketuntasan yang tinggi, sehingga pada siklus II, tes tertulis 87,94%, keaktifan 89,21% dan 100% siswa tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk selalu mengenali tujuan dan karakteristik materi dalam suatu kompetensi dasar. Guru hendaknya selalu melakukan refleksi setiap selesai menyelenggarakan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Jakarta: Insan Cendekia.
- Darmono. 2001. *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: CV Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Layanan Perpustakaan Dan Peningkatan Minat Baca*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP.
- Soeitoe, Samuel. 1982. *Psikologi Pendidikan untuk para Pendidik dan Calon Pendidik*. Jakarta: LPFE - UI.