SEUNEUBOK LADA
Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 9 (1), 2022: 38-47
ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Suharni Ernalizar
buksuharni@gmail.com
SMP Negeri 1 Peureulak Barat, Kec. Peureulak Barat, Kab. Aceh Timur

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial dengan menggunakan Model Jigsaw pada Peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 1 Peureulak Barat Kabupaten Aceh Timur. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII-1 yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan Model ini, ternyata hasil belajar peserta didik meningkat pada tiap siklus. Penguasaan materi pada kondisi awal masih sangat rendah atau belum berhasil dengan baik. Dari 25 jumlah peserta didik hanya 9 peserta didik (36%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75 dengan nilai rata-rata 64. Dari data hasil penelitian terungkap bahwa pada siklus I (satu) nilai rata-rata peserta didik berjumlah 75, ketuntasan belajar mencapai 60%, pencapaian nilai tersebut menunjukkan peningkatan dari perolehan nilai pada kondisi awal. Sedangkan pada siklus II (dua) nilai rata-rata peserta didik 91 dan ketuntasan belajar mencapai 92%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Model Jigsaw dalam pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII-1 semester I tahun pelajaran 2021-2022 SMP Negeri 1 Peureulak Barat Kabupaten Aceh Timur.
***Kata Kunci**: Hasil Belajar, Materi Interaksi Sosial dan lembaga Sosial , Model Jigsaw*

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in student learning outcomes after applying Social Studies Subjects for Social Interaction and Social Institutions using the Jigsaw Model for Class VII-1 Students of SMP Negeri 1 Peureulak Barat, East Aceh Regency. The research subjects were students of class VII-1, totaling 25 students consisting of boys and girls. The results showed that with this model, it turns out that student learning outcomes increase in each cycle. Mastery of the material in the initial conditions is still very low or has not worked well. Of the 25 total students, only 9 students (36%) reached the specified Minimum Completeness Criteria (KKM), which was 75 with an average score of 64. From the research data, it was revealed that in cycle I (one) the average score of students amounted to 75, learning completeness reached 60%, the achievement of these values showed an increase from the acquisition of scores in the initial conditions. While in cycle II (two) the average value of students was 91 and learning completeness reached 92%. This study concludes that the application of the Jigsaw Model in Social Studies learning Social Interaction Materials and Social Institutions can have a positive effect on the learning outcomes of class VII-1 students in the first semester of the 2021-2022 academic year at SMP Negeri 1 Peureulak Barat, East Aceh Regency.
Keywords: Learning Outcomes, Social Interaction Materials and Social Institutions, Jigsaw Model

Author correspondence
***Email:** buksuharni@gmail.com*
Available online at http://ejurnalunsam.id/index.php/jsnbl/index

SEUNEUBOK LADA
Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 9 (1), 2022: 38-47
ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

A. PENDAHULUAN

Dari ruang lingkup menurut fungsi pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tampak dengan jelas konsep *(expanding communnity approach)* yakni dimulai dari hal-hal terdekat dengan siswa (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global). Kenyataan yang terjadi sekarang masih banyak dilakukan guru di lapangan, suatu proses belajar mengajar yang mendominasi tanpa memperhatikan kemampuan dasar siswa, *(teacher contered)* tanpa melibatkan siswa aktif di dalamnya. Kegiatan-kegiatan yang seharusnya dilakukan guru sebagai motivator dan reflektor tak nampak sama sekali (Ischak 1997: 70) yang ada guru hanya sebagai pemberi perintah.

Sagala (2009:68) menyatakan pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi bidang studi yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan lainnya dalam tingkat kedalaman yang berbeda, atau bahkan merupakan materi yang terintegrasi dalam suatu kesatuan multi disiplin ilmu.

Demikian pula yang terjadi di SMP Negeri 1 Peureulak Barat Kabupaten Aceh Timur Tahun Pelajaran 2021-2022 hampir 80% guru melakukan hal yang sama tanpa mau mengenali suatu proses pembelajaran yang menarik, bermakna dalam setiap penyajian pembelajaran. Siswa diberikan kegiatan yang nyaris tanpa perubahan metode pembelajaran, kalaupun ada hanya berkisar pada metode-metode dan model pembelajaran yang prosesnya tanpa didukung dengan suasana dan fasilitas yang memadai sehingga hasil daya serap siswa kurang memuaskan terutama dalam mata pelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran yang berlangsung di kelas VII-1 SMP Negeri 1 Peureulak Barat khususnya pelajaran IPS belum terlaksana seperti yang diharapkan. Proses pembelajarannya masih sangat monoton, dan siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai karena proses pembelajaran berjalan lambat dan sebagian materi sulit untuk dipahami oleh siswa, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa, media yang kurang memadai dan begitu jarangnya interaksi antara guru dan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai gambaran dari hasil ulangan harian materi sebelumnya siswa yang memperoleh nilai belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 85 % memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas VII-1 mata pelajaran IPS di SMP Negeri Peureulak Barat adalah 75, kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai standar nilai KKM tersebut. Hanya 36% atau 8 siswa yang sudah memiliki nilai di atas standar KKM.

Peneliti mengambil materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial yang bermaksud agar siswa dapat mengetahui bagaimana interaksi dan apa saja lembaga-lembaga sosial disekitar kita. Dikarenakan kebanyakan peserta didik selama peneliti menyampaikan materi ini banyak mengalami kesulitan, mereka belum mampu mengetahui ciri-ciri interaksi sosial.

Untuk mengantisipasi permasalahan di atas, perlu diupayakan suatu pembelajaran yang meminimalkan kesulitan belajar siswa. Kesulitan belajar siswa dapat diupayakan dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga belajarnya

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

bermakna. Bila belajarnya bermakna diharapkan kesulitan belajar peserta didik berkurang dan pada akhirnya ada peningkatan hasil belajarnya. Dari uraian tersebut, penulis akan mencoba suatu model pembelajaran yang dapat diberikan pada setiap tingkat umur, dengan tingkatan kesulitan yang berbeda dan masalah yang berbeda pula. Dimana siswa mampu mengembangkan disiplin intelektual (Hilda, 2002: 113).

Model pembelajaran yang akan digunakan adalah Jigsaw. Menurut Lie (1993: 73) pembelajaran kooperatif model jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Sejalan dengan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk menulis artikel dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Jigsaw* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Pertama".

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana, 2000: 28).

Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, minat, watak dan penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut tingkah laku pribadi seseorang (Sadirman, 2007: 20).

Konsep pembelajaran merujuk pada upaya penataan lingkungan (fisik, sosial, kultural dan psikologis atau spiritual) yang memberi suasana bagi tumbuh dan berkembangnya proses belajar. Jadi, bila dilihat dari individu yang belajar (pembelajar) proses belajar bersifat internal dan unik, sedang proses pembelajaran bersifat eksternal (datang dari luar diri) yang sengaja dirancang (Mulyasa, 2004: 100).

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Sudjana, 2000: 22). Bagi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Bagi peserta didik, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Sedangkan menurut Hamalik (2007: 30) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia yang terdiri dari sejumlah aspek diantaranya pengetahuan, pengertian, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, sikap dan lain-lain. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut.

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidik/guru serta metode mengajar yang dilakukan oleh guru tersebut. Peranan guru dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar atau prestasi peserta didik, karena hampir seluruh aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik sangat bergantung pada pendidik, dalam hal ini efektifitas pengelolaan faktor bahan, lingkungan dan instrumen sebagai faktor-faktor utama yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar. Proses pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah melainkan terjadi secara timbal balik. Kedua pihak berperan

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

aktif dalam kerangka kerja, serta dengan menggunakan kerangka berpikir (Mulyasa, 2004: 191).

2. Kajian Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Pengertian Interaksi Sosial adalah berbagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang saling mempengaruhi antara manusia yang satu dengan lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di masyarakat.

Interaksi sosial adalah pertukaran pribadi yang dapat menunjukkan perilaku satu sama lain. Setiap perilaku tersebut akan mempengaruhi satu sama lain. Thibut dan Kelley juga mengatakan hal yang sama. Mereka berpendapat bahwa interaksi sosial adalah kejadian yang mempengaruhi satu sama lain saat dua orang hadir bersama. Intinya, jika dua orang atau lebih bertemu bersama dan dapat menciptakan tindakan yang mempengaruhi satu sama lain, maka ini disebut sebagai interaksi sosial karena mereka melakukan komunikasi. Ada dua syarat utama terjadinya interaksi sosial yakni social contact atau kontak sosial dan communication atau komunikasi. (Shaw, 2004: 93).

b. Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Interaksi sosial mempunyai berbagai macam bentuk dan dikelompokkan berdasarkan bentuk, cara, dan subjek. Sarojo (2011: 271) menjelaskannya sebagai berikut:

1) Interaksi Sosial Individu dengan Individu adalah interaksi ketika dua individu bertemu secara langsung dan melakukan interaksi satu sama lain walaupun itu dalam bentuk yang sederhana seperti, saling menyapa dan tersenyum ketika berpapasan dijalan.
2) Interaksi Kelompok dan Kelompok adalah interaksi ketika 2 kelompok yang berbeda saling bertemu. Komunikasi yang terjalin bukan lagi berkaitan dengan hal-hal yang bersifat pribadi melainkan kepentingan kelompok. Contohnya pertemuan antar Ormas dsb.
3) Interaksi Individu dan Kelompok adalah interaksi dimana seseorang berkomunikasi dengan sekolompok orang atau lebih dari tiga orang. Seperti misalnya seseorang yang berorasi di podium dsb.

c. Macam-Macam Bentuk Interaksi Sosial

1) Bentuk Interaksi Sosial Asosiatif
   Asosiatif adalah hasil dari hubungan positif dan dapat menghasilkan persatuan.
2) Interaksi Sosial Bentuk Disosiatif
   Disosiatif adalah hasil hubungan negatif dan dapat menimbulkan perpecahan.

3. Tinjauan Model Pembelajaran *Jigsaw*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran jigsaw adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang betanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Fathurrohman, 2015). kata jigsaw berasal dari bahasa

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

inggris yang berarti gergaji ukir dan ada juga yang mengartikannya sebagai puzzle yang berarti sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu peserta didik melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama antar kelompok dengan silangan siswa kelompok lain (kelompok ahli) untuk mencapai tujuan bersama. Isjoni (2013) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *jigsaw* di kelas tentunya terdapat kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *jigsaw* tersebut. Adapun kelebihan dari metode *inquiry* sebagaimana diuraikan Killen (1996: 56) berikut ini:

1) Dengan adanya grup staf ahli, maka segala aktivitas guru akan semakin mudah sehingga guru bisa memikirkan target lain untuk kebaikan peserta didik.
2) Pemahaman setiap materi yang diberikan akan semakin menyeluruh pada peserta didik. Peserta didik bisa merasakan pemahaman yang hampir sama.
3) Model pembelajaran jigsaw bisa meningkatkan kepercayaan diri peserta didik karena disini mereka dilatih untuk menjelaskan dan berpendapat

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran *jigsaw* sebagaimana diuraikan berikut ini:

1) Prinsip utama pembelajaran ini adalah ‘peer teaching’, pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan diskusikan bersama siswa lain.
2) Apabila peserta didik tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.
3) Rekod peserta didik tentang nilai, kepribadian, perhatian peserta didik harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe-tipe peserta didik dalam kelas tersebut.
4) Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
5) Aplikasi metode ini pada kelas yang lebih besar (lebih dari 40 peserta didik) sangatlah sulit.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-1 dalam pembelajaran IPS materi Interaksi Sosial. Hal tersebut dapat dianalisis dan dibahas sebagai berikut:

1. Pembahasan Hasil Belajar Kondisi Awal

Pada pembelajaran yang diterapkan pada kondisi awal, belum mendapatkan hasil yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena pola pembelajaran yang dilakukan selama ini belum menggunakan variasi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan dari awal hingga akhir pembelajaran IPS, peneliti melihat keadaan kelas yang kurang terkondisi dengan baik. Ketika jam pelajaran akan dimulai, keadaan kelas sangat ramai, peserta didik masih

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

banyak berjalan mondar-mandir dan ketika guru akan memulai pelajaran, hanya ada beberapa peserta didik yang sudah mengeluarkan buku sementara beberapa peserta didik lainnya masih ada yang berbicara dengan teman sebangkunya. Kondisi yang seperti ini membuat guru harus menunggu peserta didik untuk mempersiapkan bukunya sehingga waktu belajar menjadi berkurang dan terbuang begitu saja.

Berdasarkan hasil tes akhir belajar yang diberikan pada kondisi awal, maka dari 25 orang jumlah peserta didik, hanya 9 orang peserta didik saja (36%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Sedangkan selebihnya sebanyak 16 orang peserta didik (64%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sama sekali.

Selain rendahnya hasil belajar peserta didik, terlihat juga sikap masa bodoh peserta didik terhadap pembelajaran, sehingga penjelasan materipun diabaikan. Berdasarkan analisis tersebut maka guru melakukan tindakan siklus I.

2. Pembahasan Hasil Belajar Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan adanya perubahan, meskipun belum semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil Tindakan pembelajaran pada siklus I berupa hasil tes. Berdasarkan hasil tes diketahui bahwa pada pembelajaran siklus I terjadi peningkatan dari hasil yang dicapai pada pembelajaran Kondisi Awal. Kemudian peserta didik juga dibagi menjadi kelompok yang heterogen yaitu dicampur antara peserta didik laki dan perempuan, kemudian penerapan metode telah diberikan. Guru memberikan contoh Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.

Perolehan nilai tertinggi pada tes akhir belajar siklus I sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 60 dengan jumlah nilai 1.880. Sedangkan nilai rata-rata kelas telah mencapai 75. Meski telah menunjukkan peningkatan dari pembelajaran pra siklus, namun hal ini belum menunjukkan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 dalam pembelajaran IPS dalam materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.

Pada siklus I terlihat peningkatan ketuntasan belajar dari hasil tes kondisi awal. Meski hanya sebagian peserta didik saja yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) sebesar 80 yaitu 15 peserta didik (60%) yang tuntas belajar, sedangkan sebagian besar lagi yaitu 10 peserta didik (40%) belum tuntas belajar. Ketuntasan peserta didik secara klasikal baru mencapai 75. Namun hal ini belum menunjukkan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 dalam pembelajaran IPS pada materi Interaksi Sosial dan lembaga Sosial

Dari hasil tes akhir belajar pada kondisi awal dengan hasil tes akhir belajar siklus I dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi "Interaksi Sosial dan lembaga sosial". Dari data yang ada dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari 64 pada kondisi awal menjadi 75 pada siklus I.

3. Pembahasan Hasil Belajar Siklus II

Gambaran hasil tindakan pada pelaksanan siklus II dapat diketahui bahwa dari hasil tes yang diberikan pada siklus II terjadi peningkatan dari hasil siklus I dalam perolehan nilai. Nilai tetinggi pada siklus II ini adalah 100, serta nilai terendah berada pada nilai 70, dengan jumlah nilai secara klasikal 2.280 dan nilai rata-rata kelas mencapai 91. Hal ini telah melampaui target KKM untuk mata pelajaran IPS sebesar 75.

SEUNEUBOK LADA
Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan, 9 (1), 2022: 38-47
ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

Berdasarkan paparan data diketahui bahwa dari hasil tes yang diberikan pada siklus II terlihat peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan dari hasil tes siklus I. Hal ini dikarenakan peserta didik mulai tertarik dengan metode yang diterapkan guru, kelompok ahli dan kelompok dasar dibagi di siklus II, guru memberikan paparan tentang materi, terdapat 23 peserta didik (92%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) sebesar 75 untuk mata pelajaran IPS dalam materi Interaksi Sosial dan lembaga Sosial dan telah tuntas belajarnya, sedangkan hanya 2 peserta didik (8%) yang belum tuntas belajar. Ketuntasan peserta didik secara klasikal telah mencapai nilai rata-rata 91.

Hasil refleksi yang peneliti lakukan dengan pengamat, memutuskan bahwa penerapan model Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dianggap berhasil dan berhenti pada siklus II. Dengan demikian penulis merasa puas dengan pencapaian ketuntasan yang diperoleh peserta didik. Kesimpulan yang diperoleh adalah penelitian tindakan kelas ini dirasa cukup hanya pada siklus II karena pencapaian yang diperoleh peserta didik telah mencapai target KKM mata pelajaran IPS kelas VII-1 semester I di SMP Negeri 1 Peureulak Barat

Oleh karena itu peneliti merasa tidak perlu melanjutkan tindakan untuk siklus selanjutnya karena hasil yang dicapai sudah melebihi nilai KKM yang telah ditentukan dan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil sesuai dengan yang peneliti harapkan. Berikut secara lengkap data perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-1 semester I SMP Negeri 1 Peureulak Barat tahun pelajaran 2021-2022 mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II dapat juga di perjelas pada tabel dan grafik sebagai berikut;

Tabel Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Kondisi Awal, Siklus I, dan II

No	Hasil Tes akhir	Siklus			Persentase		
		Kondisi Awal	I	II	Kondisi Awal	I	II
1.	Siswa yang tuntas	9	15	23	36%	60%	92%
2.	Siswa yang tidak tuntas	16	10	2	64%	40%	8%
3	Jumlah	25	25	25	100 %	100 %	100 %

Perbandingan perolehan nilaidari tes kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II dapat ditunjukan seperti dalam tabel berikut ini;

Tabel 3.2 Rekapitulasi Perolehan Nilai Kondisi Awal, Siklus I, dan II

No	Keterangan	Nilai		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	80	90	100
2	Nilai Terendah	60	60	70
3	Jumlah Nilai	1.600	1.880	2.280
4	Nilai Rata-rata	64	75	91

Berdasarkan hasil tes akhir belajar yang diberikan pada kondisi awal, maka dari 25 orang jumlah peserta didik, hanya 9 orang peserta didik saja (36%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Sedangkan selebihnya

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

sebanyak 16 orang peserta didik (64%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sama sekali.

Selain rendahnya hasil belajar peserta didik, terlihat juga sikap masa bodoh peserta didik terhadap pembelajaran, sehingga penjelasan materi pun diabaikan. Berdasarkan analisis tersebut maka guru melakukan tindakan siklus I.

Proses pembelajaran pada siklus I sudah menunjukkan adanya perubahan, meskipun belum semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil Tindakan pembelajaran pada siklus I berupa hasil tes. Berdasarkan hasil tes diketahui bahwa pada pembelajaran siklus I terjadi peningkatan dari hasil yang dicapai pada pembelajaran Kondisi Awal. Perolehan nilai tertinggi pada tes akhir belajar siklus I sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 60 dengan jumlah nilai 1.880. Sedangkan nilai rata-rata kelas telah mencapai 75. Meski telah menunjukkan peningkatan dari pembelajaran kondisi awal, namun hal ini belum menunjukkan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 dalam pembelajaran IPS dalam materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.

Pada siklus I terlihat peningkatan ketuntasan belajar dari hasil tes kondisi awal. Meski hanya sebagian peserta didik saja yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) sebesar 75 yaitu 15 peserta didik (60%) yang tuntas belajar, sedangkan sebagian besar lagi yaitu 10 peserta didik (40%) belum tuntas belajar. Ketuntasan peserta didik secara klasikal baru mencapai 75. Namun hal ini belum menunjukkan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75.

Gambaran hasil tindakan pada pelaksanan siklus II dapat diketahui bahwa dari hasil tes yang diberikan pada siklus II terjadi peningkatan dari hasil siklus I dalam perolehan nilai. Nilai tetinggi pada siklus II ini adalah 100, serta nilai terendah berada pada nilai 70, dengan jumlah nilai secara klasikal 2.280 dan nilai rata-rata kelas mencapai 91. Hal ini telah melampaui target KKM untuk mata pelajaran IPS sebesar yaitu 75.

Berdasarkan paparan data diketahui bahwa dari hasil tes yang diberikan pada siklus II terlihat peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan dari hasil tes siklus I. Terdapat 23 peserta didik (92%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) sebesar 80 untuk mata pelajaran IPS dalam materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial telah tuntas belajarnya, sedangkan hanya 2 peserta didik (8%) yang belum tuntas belajar. Ketuntasan peserta didik secara klasikal telah mencapai nilai rata-rata 91.

Hasil refleksi yang peneliti lakukan dengan pengamat, memutuskan bahwa penerapan model Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dianggap berhasil dan berhenti pada siklus II. Dengan demikian penulis merasa puas dengan pencapaian ketuntasan yang diperoleh peserta didik. Kesimpulan yang diperoleh adalah penelitian tindakan kelas ini dirasa cukup hanya pada siklus II karena pencapaian yang diperoleh peserta didik telah mencapai target KKM mata pelajaran IPS kelas VII-1 semester I di SMP Negeri 1 Peureulak Barat.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil analisis data setelah penerapan Model Pembelajaran Jigsaw menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 1 Peurulak barat pada mata pelajaran IPS. Pada pembelajaran kondisi awal perolehan

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

nilai secara klasikal sebesar 1.600 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 64, pada siklus I perolehan nilai secara klasikal sebesar 1.880 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75, dan siklus II perolehan nilai secara klasikal sebesar 2.280 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 91.

2. Ketuntasan belajar peserta didik kelas VII-1 juga mengalami peningkatan. Pada pembelajaran kondisi awal jumlah peserta didik yang tuntas belajar dan mencapai target nilai KKM sebanyak 16 peserta didik (36%), sedangkan pada siklus I peserta didik yang tuntas belajar dan mencapai target nilai KKM sebanyak 15 peserta didik (60%), dan pada siklus II peserta didik yang tuntas belajar dan mencapai target nilai KKM sebanyak 23 peserta didik. Dengan demikian ketuntasan peserta didik sebesar 92% ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar 85%.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Kebijakan Umum*. Jakarta: Puskurbalitbang.

Djamarah, SB. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, Jakarta: Rineka Cipta.

Fathurrohman, M. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.

Hilda K. 2002. *Implementasi KBK Model-model Pembelajaran*. Bandung: Bina Media Informasi.

Isjoni. 2013. *Cooperative Learning (Efektifitas Pembelajaran Kelompok)*. Bandung: Alfabeta.

Ischak SU. 1997. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Depdikbud.

Lie. 1993. *Strategi Model Pembelajaran Jigsaw*. Bandung: Alfabeta.

Mulyasa. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan. Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nanang, H, dan Suhana, C. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.

Oemar H 2000. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Sagala, S. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

ISSN : 2356-0770
e-ISSN : 2685-2705

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan Dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.