

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KEDAULATAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL JIGSAW DI KELAS VIII SMP NEGERI 4 BATI BATI

Sampurno

Guru PKn SMP Negeri 4 Bati Bati

email: sampurno327@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: pertama bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model Jigsaw pada materi kedaulatan di kelas VIII C SMPN 4 Bati-Bati. Kedua Bagaimana aktivitas guru dengan menggunakan model Jigsaw pada materi kedaulatan di kelas VIII C SMPN 4 Bati-Bati. Metode dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentase tingkat keaktifan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memang sudah baik (80) dan siklus 1 pertemuan 2 meningkat 90, namun hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan yang merupakan hasil refleksi siklus 1. Ada perubahan yang cukup menggembirakan setelah dilakukan perbaikan, yaitu pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 96,25 tetapi hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan hasil refleksi siklus 3 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 100% Artinya, semua siswa dalam kelompok bekerja sama, aktif, dinamis, penuh kebersamaan sehingga dapat mengerjakan tugas kelompoknya dengan baik. Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan pada siklus 1 ada kekurangan di kegiatan inti dan akhir, di siklus 2 pertemuan 1 kekurangan di kegiatan inti dan akhir, pada pertemuan 2 kekurangan di kegiatan inti. Kekurangan itu sudah terlihat pada siklus 1 dan 2 kemudian diusahakan perbaikan pada siklus 3, Alhamdulillah hasilnya sudah optimal. Jadi dalam pembelajaran *Model Jigsaw* bisa diterapkan, untuk mengembangkan penalaran dan menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa serta keberanian mengeluarkan pendapat.

Kata Kunci: jigsaw, hasil belajar, kedaulatan

A. Pendahuluan

Indonesia adalah tergolong sebagai negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan disegala bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti memperbaiki kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui pelatihan-pelatihan dan ada juga melanjutkan sekolah kejenjang yang lebih tinggi, dari pihak Pemerintah memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya.

Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional,

pasal 3 menyatakan bahwa; "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Dengan memperhatikan isi dari UU No 20 tahun 2003 tersebut bahwa tugas seorang guru memang sangat berat, karena menghadapi makhluk hidup yang mempunyai akal dan pikiran serta berbeda

karakter. Maka tugas seorang guru atau pendidik untuk membimbing dan mengarahkan anak didiknya dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas sesuai dengan Tujuan Nasional. Dalam hakekat pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yaitu untuk membentuk manusia yang beriman, bertaqwa, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani serta bertanggung jawab.

Mengingat dalam proses pembelajaran yang kurang bervariasi akan menimbulkan kesan yang membosankan bagi siswa. Untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa maka harus ada cara yang terbaik untuk menjadi obat yang mujarab sehubungan dengan perkembangan jaman. Materi PKn juga ikut berkembang, terutama dalam era globalisasi sekarang ini. Sebagai warga negara yang baik harus selalu meningkatkan kualitas, karakter dan kepribadian yang tangguh. Sehingga tidak akan terpengaruh terhadap budaya barat yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Sehubungan dengan materi Kedaulatan harus meningkatkan kemampuan belajar serta mengenal seluk beluk tentang Ilmu Kewarganegaraan.

Dalam proses belajar mengajar PKn di SMP Negeri 4 Bati Bati, terutama kelas 8 C selama ini yang telah dilaksanakan oleh seorang guru belum mencapai kriteria, sebagian belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Contoh pada saat ulangan umum semester ganjil yang memenuhi KKM hanya 70%. Minat belajar siswa semakin menurun karena sibuk main HP terutama pada malam hari tidak ingat

belajar lagi, sehingga pada waktu proses pembelajaran berlangsung ada yang mengantuk kurang memperhatikan dan kurang konsentrasi. Bila guru bertanya kebanyakan belum berani menjawab. Adapun yang mempunyai keberanian menjawab tetapi tidak sesuai apa yang diharapkan, maka guru harus merubah suasana yang menyenangkan, menggairahkan dan bersemangat.

Selama ini pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, siswa mengalami kesan yang membosankan, ada yang tidak memperhatikan, hanya berbicara dengan teman kanan kirinya. Di SMP Negeri 4 Bati Bati sebagian besar siswa kurang motivasi dari orang tuanya, karena sibuk bekerja. Sehingga orang tua tidak sempat memperhatikan dan memantau perkembangan anaknya. Selain itu proses pembelajaran lebih berorientasi pada penyelesaian materi pada buku dan guru belum menerapkan pembelajaran yang berhubungan dengan konteks lingkungan siswa keadaan ini membuat siswa relatif pasif selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran tersebut adalah menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model Jigsaw. Dengan menggunakan model ini diharapkan ada perubahan minat belajar siswa dan akan menambah suasana yang menyenangkan. Manfaatnya daya serap yang baik, akan meningkatkan hasil belajar. Sehingga akan mencapai KKM yang sudah ditentukan. Melalui model Jigsaw ini selain dapat menguasai konsep dengan baik, siswa diberi kesempatan untuk menggali berbagai informasi dan mencari sumber-sumber yang lain sehingga siswa akan mengalami sendiri dengan melihat, membaca dan melakukan. Siswa akan mempunyai kesadaran untuk membaca, menggali dari berbagai media, baik media cetak maupun dari media elektronik, bisa melalui internet, dan buku-buku yang ada dipustaka.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model Jigsaw pada materi kedaulatan di kelas VIII C SMPN 4 Bati-Bati.
2. Bagaimana aktivitas guru dengan menggunakan model Jigsaw pada materi kedaulatan di kelas VIII C SMPN 4 Bati-Bati.

C. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar

Menurut *Slameto* (2003:2) Secara psikologi, belajar merupakan suatu tingkah laku sebagai hasil dari interaksi siswa dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Kesimpulannya belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.

Menurut *Thoifuri* (2008:99), belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, baik dilakukan secara individual, kelompok, maupun dengan bimbingan guru sehingga perilakunya berubah. Perilaku adalah kebiasaan hidup seseorang baik yang berupa pengetahuan, sikap, pemahaman, maupun keterampilan. Dan perilaku

seseorang dapat berupa *behavioral performance* (penampakan yang dapat diamati) ataupun *behavioral tendency* (tidak tampak yang tidak teramati). Kedua perilaku tersebut akan semakin baik jika diperoleh melalui belajar yang benar.

2. Pengertian Hasil belajar

Nana Sudjana (1989: 3) mendefinisikan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

3. Pengertian kedaulatan

Sri Hastuti Lastyawati Supriyanto, Mei (2007: 81) Kedaulatan berasal dari kata *Supremus* (bahasa Latin), berarti tinggi. Selanjutnya pengertian ini disamakan dengan *Sovranita* (bahasa Italia) atau *Sovereignty* (bahasa Inggris). Kedaulatan berasal dari bahasa Arab, yaitu *daulah*, *daulat*, yang berarti kekuasaan atau dinasti pemerintahan. Dari keterangan itu, kedaulatan dapat diartikan sebagai wewenang tertinggi suatu kekuasaan politik. Jadi, Kedaulatan berarti kekuasaan tertinggi atau kekuasaan yang tidak terletak dibawah kekuasaan lain (*Wijianto tahun 2007 :113 PKn VIII*)

Menurut *Jean Bodin* Kedaulatan adalah kekuasaan tertinggi untuk menentukan hukum dalam suatu negara. Kedaulatan meliputi: a. Kedaulatan kedalam yaitu kekuasaan tertinggi untuk mengatur fungsinya sebagai Negara b. Kedaulatan keluar yaitu kedaulatan untuk berhubungan dengan Negara lain (*Sugiharso,*

Sugiyono, Gunawan, Karsono, Mei (2007: 186)

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Dalam pembelajaran model Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu: a. kelompok kecil, b. belajar bersama, dan c. pengalaman belajar. Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lou Anne Johnson (1991: 27) yang menyatakan bahwa "Pembelajaran model Jigsaw ialah kegiatan belajar secara kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama sampai kepada pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok".

5. Persiapan dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw

Pembentukan Kelompok Belajar. Pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa dibagi menjadi dua anggota kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Kelompok kooperatif awal (kelompok asal).
Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota. Setiap anggota diberi nomor kepala, kelompok harus heterogen terutama di kemampuan akademik
- b. Kelompok Ahli
Kelompok ahli anggotanya adalah nomor kepala yang sama pada

kelompok asal, dengan diagram sebagai berikut:

6. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

Pembelajaran model Jigsaw ini berbeda dengan kelompok model lainnya, karena setiap siswa bekerja sama pada dua kelompok secara bergantian, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok kecil yang disebut kelompok asal, beranggotakan 4-5 orang. Setiap siswa diberi nomor misalnya A, B, C, D, E.
- b. Membagi wacana / tugas sesuai dengan materi yang diajarkan. Masing-masing siswa dalam kelompok asal mendapat wacana / tugas yang berbeda, nomor yang sama mendapat tugas yang sama pada masing-masing kelompok.
- c. Kumpulkan masing-masing siswa yang memiliki wacana / tugas yang sama dalam satu kelompok sehingga jumlah kelompok ahli sama dengan jumlah wacana atau tugas yang telah dipersiapkan oleh guru.
- d. Dalam kelompok ahli ini tugaskan agar siswa belajar bersama untuk menjadi ahli sesuai dengan wacana / tugas yang menjadi tanggung jawabnya.
- e. Tugaskan bagi semua anggota kelompok ahli untuk memahami dan dapat menyampaikan informasi tentang hasil dari wacana / tugas yang telah dipahami kepada kelompok kooperatif (kelompok asal). waktu 30 menit.
- f. Apabila tugas telah selesai dikerjakan dalam kelompok ahli masing-masing siswa kembali ke kelompok kooperatif asal.
- g. Beri kesempatan secara bergiliran masing-masing siswa untuk menyampaikan hasil dari tugas di

kelompok ahli. dilakukan dalam waktu 20 menit.

- h. Bila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan, masing-masing kelompok menyampaikan hasilnya dan guru memberikan klarifikasi. (10 menit).

7. Kerangka Konseptual

Dalam pembelajaran kooperatif Jigsaw kegiatan dilakukan dalam tiga tahapan yaitu: tahap I (kelompok asal), tahap II (kelompok ahli), tahap III (kelompok gabungan). Untuk meningkatkan aktivitas siswa perlu ada motivasi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. (Muslimin, dkk, 2000: 19)

8. Hipotesis Tindakan

Dengan penggunaan model Jigsaw dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar materi Kedaulatan di Kelas VIII C SMPN 4 Bati-Bati.

D. Metodologi Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di SMPN 4 Bati Bati yang terletak di Desa Kait Kait Kecamatan Bati Bati Kabupaten Tanah

E. Metode Analisis Data

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah kelas VIII C yang jumlahnya 22 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Dipilih sebagai subjek penelitian karena kondisi siswa pada kelas tersebut bermasalah sesuai dengan identifikasi masalah yang dipaparkan.

2. Sumber Data

- a. Sumber data dari siswa sebagai obyek penelitian.
- b. Sumber data lain dari guru dan teman sejawat

3. Teknik Dan Pengumpulan Data

Laut profinsi Kalimantan Selatan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret, April dan Mei semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

Faktor yang akan di selidiki pada penelitian ini adalah;

- a. Faktor siswa, yaitu mengamati aktivitas Pembelajaran yang mengacu pada model Jigsaw. Hasil belajar, yaitu mengacu pada pembelajar model Jigsaw.
- b. Faktor guru, yaitu dapat meningkatkan efektivitas dan peran guru dalam pembelajaran PKn model Jigsaw.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena masalah yang dikaji masalah yang bersifat praktis, berfokus pada proses pembelajaran, dan segera dicarikan solusinya. Proses pengkajian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang meliputi (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, dan (d) refleksi, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Cara pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan diskusi

- a. Data kegiatan siswa diambil dari observasi yang berisi kegiatan siswa selama proses pembelajaran berjalan.
- b. Data perkembangan kemajuan kemampuan siswa dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Diskusi dengan guru yang melakukan kegiatan pembelajaran untuk refleksi hasil siklus PTK.

F. Analisis Data

Analisis data dalam PTK ini dilakukan sejak awal, artinya analisis data dilakukan

tahap demi tahap atau siklus demi siklus. Hal ini sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman dalam Rochiati Wiriaatmaja (2005:139) bahwa "... the ideal model for data collection and analysis is one that interweaves them from the beginning". Ini berarti model ideal dari pengumpulan data dan analisis adalah yang secara bergantian berlangsung sejak awal.

Kegiatan analisis data akan dilakukan dengan catatan refleksi, yakni pemikiran yang timbul pada saat mengamati dan merupakan hasil proses membandingkan, mengaitkan atau menghubungkan data yang ditampilkan dengan data sebelumnya. Gambaran hasil pelaksanaan refleksi tersebut dibuat dalam bentuk matrik agar terlihat lebih jelas dan mudah dipahami secara substansif. Rochiati Wiriaatmaja, (2005:135-151)

G. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Nilai Rata-rata Individu.

Nilai rata-rata individu merupakan nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa melalui kegiatan tes atau uji kemampuan setelah melalui proses pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Jigsaw*. Nilai ini merupakan prestasi hasil belajar siswa yang menggambarkan bagaimana tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tolak ukur keberhasilan siswa adalah didasarkan pada KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran PKn yang sudah ditetapkan dalam KTSP, yaitu 70 (*tujuh puluh*).

Berdasarkan data di atas, perkembangan nilai rata-rata siswa secara individu dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami perubahan yang kurang baik. Berdasarkan KKM mata pelajaran PKn, yaitu 70, maka hasil siklus 1 dan 2 rata-ratanya masih berada di bawah KKM. Setelah dilakukan evaluasi dari proses pembelajaran pada siklus 3 melalui kegiatan refleksi maka dilakukan beberapa perbaikan proses

pembelajaran dengan model *Jigsaw*. Pada siklus 3 sehingga rata-rata nilai siswa pada siklus 3 adalah 70,5 dapat meningkat dan melampaui KKM.

2. Prosentasi Tingkat Keaktifan Siswa

Tingkat keaktifan siswa adalah keadaan dimana siswa dalam bekerja secara berkelompok dapat bekerja sama, ada kebersamaan, ada dinamika, dan keaktifan siswa berbicara dan bekerja menyelesaikan tugas kelompok. Untuk memantau dan merekam aktivitas siswa dalam kelompok tersebut dibantu oleh guru lain yang bertindak selaku kolaborator dalam penelitian ini. Ada format yang sudah disediakan dan telah disepakati faktor dan skor/nilai untuk menggambarkan tingkat kekativitas siswa dalam kelompok.

Hasil observasi atau pengamatan oleh guru yang bertindak selaku kolaborator dari kegiatan ini, tergambar sebagaimana pada tabel dan grafik di atas. Prosentase tingkat keaktifan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memang sudah baik (80) dan siklus 1 pertemuan 2 meningkat 90, namun hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan yang merupakan hasil refleksi siklus 1. Ada perubahan yang cukup menggembirakan setelah dilakukan perbaikan, yaitu pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 96,25 tetapi hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan hasil refleksi siklus 3 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 100%. Artinya, semua siswa dalam kelompok bekerja sama, aktif, dinamis, penuh kebersamaan sehingga dapat mengerjakan tugas kelompoknya dengan baik.

Keaktifan siswa ini juga menggambarkan adanya proses belajar oleh siswa secara kelompok

yang diwujudkan dalam mengerjakan tugas kelompok., karena dalam proses pembelajaran dengan model Jigsaw.

3. Prosentase Efektivitas Guru

Efektivitas guru adalah bagaimana cara guru mengelola proses pembelajaran dengan model Jigsaw ini dalam waktu 2 kali 40 menit dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam tempo waktu yang sesingkat tersebut diharapkan guru mampu memberdayakan siswa dalam proses pembelajaran melalui metode dan model pembelajaran yang sudah direncanakan. Kehadiran guru dalam kelas adalah sebagai inovator, fasilitator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Guru bersifat sebagai 'sutradara' sedangkan aktor atau pemainnya adalah para siswa.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, pada siklus 1 pertemuan 1 tingkat efektivitas guru dalam pembelajaran adalah 92 %. Hal ini menunjukkan tingkat efektivitas sangat baik, pada siklus 1 pertemuan 2 tingkat efektivitas guru dalam pembelajaran adalah 93 % .Jadi pada pertemuan 2 menunjukkan tingkat efektivitas sangat baik. Sedangkan pada siklus 2 pertemuan 1, tingkat efektivitas guru mencapai 95 %, dan pada siklus 2 pertemuan 2 tingkat efektivitas guru mencapai 99 %,menunjukkan tingkat efektivitas sangat baik.Nilai tingkat efektivitas pada siklus 3 adalah 100 % ,Jadi tingkat efektivitas guru memang sangat baik sekali,maka pada siklus 3 ini nilai aktifitas guru dalam pembelajaran model Jigsaw sudah mencapai puncaknya.Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan pada siklus 1 ada kekurangan dikegiatan inti dan akhir,disisklus 2 pertemuan 1kekurangan dikegiatan inti dan akhir,pada pertemuan 2 kekurangan di kegiatan

inti.Kekurangan itu sudah terlihat pada siklus 1 dan 2 kemudian diusahakan perbaikan pada siklus 3, Alhamdulillah hasilnya sudah optimal.

4. Nilai Rata-rata Kelompok.

Nilai rata-rata kelompok merupakan hasil penilaian atas aktivitas dalam bekerja sama dalam diskusi model Jigsaw yang sudah disusun oleh guru. Berdasarkan tabel dan grafik di atas, terlihat adanya 'keganjilan' yang kurang menyenangkan. Pada siklus 1, nilai rata-rata kelompok pertemuan 1 mencapai 80 % ,pertemuan 2 mencapai 90% sedangkan pada siklus 2 pertemuan 1 nilainya naik menjadi 96,25 % dan pertemuan 2 nilainya 96,25 % .Pada siklus 3 nilai aktivitas kelompok mencapai 100 % .

H. Kesimpulan

Hasil observasi atau pengamatan oleh guru yang bertindak selaku kolaborator dari kegiatan ini, tergambar sebagaimana pada tabel dan grafik di atas. Presentase tingkat keaktifan siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memang sudah baik (80)dan siklus 1 pertemuan 2 meningkat 90, namun hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan yang merupakan hasil refleksi siklus 1. Ada perubahan yang cukup menggembirakan setelah dilakukan perbaikan, yaitu pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 96,25 tetapi hal tersebut belum memuaskan peneliti dan oleh sebab itu dilakukan perbaikan hasil refleksi siklus 3tingkat keaktifan siswa sudah mencapai 100% Artinya, semua siswa dalam kelompok bekerja sama, aktif, dinamis, penuh kebersamaan sehingga dapat mengerjakan tugas kelompoknya dengan baik.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat disimpulkan pada siklus 1 ada

kekurangan di kegiatan inti dan akhir, di siklus 2 pertemuan 1 kekurangan di kegiatan inti dan akhir, pada pertemuan 2 kekurangan di kegiatan inti. Kekurangan itu sudah terlihat pada siklus 1 dan 2 kemudian diusahakan perbaikan pada siklus 3, Alhamdulillah hasilnya sudah optimal. Jadi dalam pembelajaran *Model Jigsaw* bisa diterapkan, untuk mengembangkan penalaran dan menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa serta keberanian mengeluarkan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depdiknas, 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi PKn*. Jakarta.
- Depdiknas, 2005. *Pedoman Evaluasi Proses dan Hasil Belajar PKn SMP/ MTs*
- Muslimin Ibrahim, dkk 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Lou ane Johnson 1991. *Pengajaran Kreatif dan Menarik*
- Lou ane Johnson 2009. *Pengajaran Kreatif dan Menarik*
- Sugiharso, Sugiyono, Gunawan, Karsono. 2007. *PKn Kelas VIII*
- Sri Hastuti Lastyawati, Supriyanto. 2007. *Pendidikan Kewarganegaran kelas VIII*
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Wijianto. 2007. *PKn VIII*