

**PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*  
*TIPE JIGSAW* BERBASIS MEDIA *CARD SORT* PADA  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SMA**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh:**

**FRANSISCO ADAM  
NIM: F2151151006**



**PROGAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2017**

**PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW*  
BERBASIS MEDIA *CARD SORT* PADA PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN DI SMA**

Fransisco Adam  
Program Studi Magister Teknologi Pembelajaran FKIP Untan Pontianak  
Email: *adhambarata@gmail.com*

***Abstract***

*This research is development of cooperative model of jigsaw type based on media card sort with stages (1) data collection, (2) planning, (3) product development, (4) validation and product trial. The purpose of this research is to develop cooperative learning model of jigsaw type based on card sorting media for learning acquisition on Civic Education. The subjects of the study were students of grade XA SMA Negeri 2 Pontianak amounting to 36 people as a sample. Procedure development using Borg & Gall, with experimental methods. Data collection using instrument (1) expert validation questionnaire, (2) observation, and (3) test result learning. Data were analyzed by quantitative and qualitative analysis. The result of data analysis to learning result before action is known 27.77% result of student learning complete, and 72.21% result of student learning unfinished and after action, known 86.11% result of student learning complete, and 13.88% not complete. This means that an increase in student learning outcomes after the action of cooperative learning type of jigsaw based media card sort on the material Wawasan Nusantara.*

***Keywords: Cooperative Learning Type Jigsaw, Media Card Sort.***

Pembelajaran yang efektif menekankan pentingnya belajar sebagai suatu proses personal, di mana setiap peserta didik membangun pengetahuan dan pengalaman personalnya. Pengetahuan dan pengalaman personal dibangun oleh setiap peserta didik melalui interaksi dengan lingkungannya. Peserta didik sendirilah mengkonstruksi makna tentang hal yang dipelajarinya. Dalam hal ini pembelajaran harus mampu mengorientasikan peserta didik untuk dapat memainkan peranannya dalam kehidupan yang akan datang dengan kemampuan, pengetahuan, sikap dan berbagai keterampilan yang telah diberikan lebih bermakna. Dalam paradigma baru pembelajaran yaitu paradigma teaching (mengajar) seperti yang selama ini dominan harus diubah menjadi paradigma *learning* (belajar).

Pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* adalah model pembelajaran yang berbasis kelompok dengan latar belakang serta kemampuan siswa yang beragam. Model pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* merupakan model pembelajaran yang saling ketergantungan karena siswa belajar bersama dan saling mengajarkan satu sama lain. Keberhasilan dalam belajar kooperatif bukan dilihat dari keberhasilan individu saja melainkan dilihat sejauhmana keberhasilan kelompok tersebut. Seperti yang dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif *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 mengerjakan materi tersebut

kepada anggota lain dalam kelompoknya Amri dan Ahmadi, (2010: 94).

Model pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara *heterogen* dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Model pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* berbasis media *card sort* pada Pendidikan Kewarganegaraan adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas belajar. Adapun kelompok dalam pembelajaran ini di bagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama disebut kelompok asal dan selanjutnya kelompok asal membentuk kelompok baru (ahli), kelompok ahli adalah anggota kelompok asal yang dibentuk berdasarkan warna kartu yang di pegang oleh masing-masing anggota kelompok asal.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* Rusman, (2014: 218) sebagai berikut: (1) Siswa dikelompokkan dengan anggota  $\pm$  4 orang. (2) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda. (3)Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli). (4) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai. (5) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi. (6) Pembahasan. (7) Penutup.

Isjoni, (2016: 15) mengatakan “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kooperatif *tipe jigsaw*

berbasis media *card sort* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah: (1) Guru menyampaikan informasi terkait materi atau submateri dan tata cara penggunaan kartu soal kepada siswa, (2) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 4-6 orang secara *heterogen*, (3) Tiap anggota kelompok diberi kartu soal yang berisi materi atau submateri yang berbeda, (4) tiap anggota kelompok bertugas mempelajari materi yang terdapat dalam kartu, (5) Anggota kelompok yang memegang kartu dengan warna yang sama membentuk kelompok baru (ahli) dan mempelajari materi yang terdapat dalam kartu tersebut, (6) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, anggota kembali ke kelompok semula dan menyampaikan informasi kepada kelompok semula secara bergantian, (7) Masing-masing perwakilan dari kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusinya di depan, anggota lain menyimak dan memberi tanggapan serta tanya jawab antar penyaji dan anggota kelompok, (8) Guru mengevaluasi jawaban atau tanggapan siswa yang kurang tepat, (9) Guru melakukan tes kepada siswa baik lisan maupun tertulis (soal), dan (10) Penutup.

Pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* berbasis media *card sort* dimaksud untuk memberikan peluang atau kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dalam mengembangkan potensi baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara optimal. Kooperatif *jigsaw* berbasis media *card sort* di kembangkan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling ketergantungan satu sam lain dan

harus bekerja sama untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan belajar mengajar dikelas menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar di kelas guru masih lebih mendominasi proses pembelajaran sehingga siswa hanya berperan sebagai pendengar, siswa tidak mengalami secara langsung peristiwa belajar. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang di sampaikan oleh guru. Artinya pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan menggunakan metode ceramah, akibatnya siswa kurang aktif dan tidak mendapat pengalaman belajar. Di sisi lain proses pembelajaran kurang melibatkan siswa dalam dunia nyata serta kurang mewujudkan interaksi antar siswa.

Selain itu juga sangat jarang sekali bahkan hampir tidak pernah guru menggunakan sumber belajar yang dapat memperjelas pesan seperti media atau alat peraga lainnya untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Kondisi seperti inilah yang membuat proses pembelajaran tidak menarik dan siswa tidak dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan baik.

Penggunaan media sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar, karena media dapat memperjelas pesan serta dapat menungkapkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Media *card sort* (kartu soal) adalah salah satu cara penyajian di mana siswa terlibat langsung bersama guru membuat kartu soal kemudian di diskusikan bersama teman atau kelompok, hal ini dapat memberikan manfaat bagi siswa karena siswa dapat belajar bersama dalam kelompok yang *heterogen*. Penggunaan media kartu soal ini bisa dipadukan dengan permainan.

Menurut Melvin L Siberman (2009:157) *card sort* berarti memilah dan memilih kartu. *Card sort* adalah kartu yang cara menggunakannya

dengan disortir. Media *card sort* sebagai salah satu media pembelajaran merupakan alat penyalur informasi yang digunakan untuk mengajarkan konsep dan mengulangi materi pembelajaran serta mengaktifkan siswa dalam belajar. Penggunaan media ini mengutamakan gerakan fisik siswa ketika mencari teman dengan kategori sama. Gerakan fisik tersebut dapat membantu siswa untuk memberi energi pada otak yang telah letih berfikir.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, media *card sort* (kartu soal) yang telah dibuat oleh guru kemudian dibagikan kepada masing-masing siswa. Pembelajaran dengan metode *card sort* pada Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan pada keterlibatan atau interaksi langsung siswa, baik antar siswa, guru, sumber belajar/ bahan ajar, media, dan dengan lingkungan belajarnya. Pembelajaran kooperatif dengan metode *card sort* ini merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerjasama/ kelompok dan tanggungjawab peserta didik baik individu maupun dalam kelompok belajar.

Pada kegiatan belajar di sekolah, metode *card sort* dapat meningkatkan kreativitas dan mobilitas siswa dalam kegiatan belajar karena siswa di ajarkan untuk menemukan sendiri pengetahuannya melalui proses belajar yang mandiri, sehingga timbul motivasi siswa untuk belajar. Kondisi atau suasana belajar seperti inilah yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa semakin semangat dan termotivasi untuk belajar. siswa dapat menerima dan menemukan pengetahuannya manakala proses belajar itu dapat mengaktifkan seluruh potensi yang dimiliki siswa dan dapat memanfaatkan potensi itu untuk kepentingan belajar.

Bertolak dari suasana belajar seperti yang telah dikemukakan di atas,

menunjukkan bahwa persoalan belajar masih terus saja terjadi, sehingga perlu adanya inovasi atau perubahan dalam kegiatan belajar secara serius. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan dan dapat memberi dampak dalam mengatasi persoalan belajar adalah dengan pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* dan pemanfaatan media dalam kegiatan belajar, hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif bagi siswa dalam mengembangkan potensi dirinya.

Rendahnya hasil belajar siswa bukan karena kesalahan siswa semata, melainkan proses pembelajaran yang kurang tepat dan tidak variatif. Dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung pasif, hanya menerima apa yang di sampaikan guru tanpa mengetahui bagaimana proses untuk mencapainya.

Hal ini tentu berdampak pada perkembangan kognitif termasuk di dalamnya adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Wawasan Nusantara. Data yang diperoleh terkait hasil ulangan harian siswa menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas. Dari 36 orang siswa hanya 10 atau 27.77% siswa yang memperoleh hasil belajar tuntas, sementara siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas lebih banyak, yakni 16 atau 72.21%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah rata-rata yang di harapkan yaitu 80. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi Wawasan Nusantara tidak hanya disebabkan oleh kesalahan siswa, tetapi juga di sebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar.

Persoalannya adalah pada proses pembelajaran, suasana belajar yang tidak nyaman dan kurang menarik bagi siswa menjadi kendala bagi siswa dalam

mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan secara optimal. Di sini profesionalisme guru sangat dibutuhkan guru harus mampu menciptakan iklim belajar yang interaktif dan efektif untuk meningkatkan gairah belajar psiswa.

Potensi yang dimiliki siswa tidak dapat dikembangkan secara optimal jika siswa di hadapkan dengan iklim belajar yang kaku dan membosankan. Persoalan belajar inilah yang menuntut guru untuk bekerja keras dengan melakukan inovasi atau terobosan untuk menyelesaikan persoalan belajar yang selama ini terjadi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menerapkan atau mengkombinasikan berbagai model, metode, dan strategi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar tujuan belajar dapat tercapai.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* ini siswa dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan dalam menyelesaikan materi Wawasan Nusantara.

Pembelajaran secara konstruktivistik dapat menimbulkan keyakinan kepada diri siswa dan berani menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi pembelajaran yang baru karena siswa yang belajar secara konstruktivistik memberi peluang untuk membina sendiri kefahamannya. Selain itu pembelajaran secara konstruktivistik menerusi *cooperative learning* yang membina sendiri pengetahuan, konsep, dan ide secara aktif akan menjadi siswa lebih faham, lebih yakin, dan semangat untuk terus belajar sepanjang hayat

walaupun menghadapi berbagai kemungkinan dan tantangan.

*Jigsaw* di desain 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” Amri dan Ahmadi, (2010: 95).

*Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk yang dapat digunakan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan.

Metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan suatu produk dimaksud untuk memperbaiki atau memecahkan persoalan belajar yang dihadapi oleh guru dan siswa sampai akhirnya persoalan tersebut dapat terselesaikan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah desain pembelajaran model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* pada Pendidikan Kewarganegaraan SMA Negeri 2 Pontianak; (2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* pada Pendidikan Kewarganegaraan SMA Negeri 2 Pontianak; (3) Bagaimanakah perolehan belajar dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card*

*sort* pada materi Wawasan Nusantara Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XA SMA Negeri 2 Pontianak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Pengembangan model pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* berbasis media *card sort*. Pada penelitian ini menggunakan model prosedural dengan pendekatan kualitatif deskriptif I Made dkk, (2014: 7). Dalam penelitian ini disederhanakan menjadi empat tahapan yaitu: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi dan ujicoba, dan produk akhir. Produk akhir dari penelitian pengembangan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* adalah berupa panduan pembelajaran kooperatif *tipe jigsaw* berbasis media *card sort* yang akan digunakan guru dalam pembelajaran.

Dikatakan bahwa *Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The step of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the products meets its behaviorally defined objectives* Borg dan Gall, (1983: 772).

Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket tanggapan siswa, *pretest-posttest* dan dokumentasi. Data hasil observasi, wawancara, validasi ahli, angket tanggapan siswa, dan dokumen dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis data dilakukan terhadap hasil validasi masing-masing ahli terkait kevalidan serta kelayakan produk yang dikembangkan. Selanjutnya analisis data juga dilakukan terhadap hasil wawancara, observasi, angket tanggapan, *pretest* dan *posttest*, serta dokumen yang diperlukan. Data dapat dianalisis berdasarkan jenis data. Untuk data validasi ahli, angket tanggapan, observasi, *pretest* dan *posttest* di analisis secara kuantitatif kemudian dilakukan analisis secara kualitatif untuk mendapatkan makna data tersebut.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Data hasil belajar siswa terhadap pemahaman materi Wawasan Nusantara yang dilaksanakan sebelum melakukan tindakan, berdasarkan data yang diperoleh melalui hasil *pretest* diketahui sebanyak 10 orang siswa memperoleh hasil belajar 80-85 atau 27.77% tuntas, sementara 26 orang memperoleh hasil belajar 60-79 atau 72.21% tidak tuntas.

Setelah dilakukan tindakan dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* pada materi Wawasan Nusantara kemudian dilakukan evaluasi melalui *posttest*, maka diketahui sebanyak 31 orang siswa memperoleh hasil belajar 80-90 atau 86.11% tuntas dan sebanyak 5 orang siswa memperoleh hasil belajar 70-76 atau 13.88% tidak tuntas.

Sementara hasil observasi yang dilakukan selama proses belajar diperoleh 77.77% siswa sangat aktif dan aktif sedangkan yang cukup aktif dan tidak aktif hanya 22.22% dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian hasil angket tanggapan siswa diperoleh 69.44% siswa menyatakan setuju dan 30.55% siswa kurang setuju dan tidak setuju dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort*.

### **Pembahasan Penelitian**

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* pada Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi Wawasan Nusantara yang dilakukan dan dilaksanakan dengan tahapan (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) evaluasi. Hasil penelitian pengembangan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* terhadap perolehan belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan diketahui adanya peningkatan hasil belajar. Hasil tersebut diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* diketahui 72.21% siswa dengan hasil belajar tidak tuntas, sementara hanya 27.77% siswa yang hasil belajarnya tuntas.

Data hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa ada masalah dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Persoalannya adalah terkait proses pembelajaran yang tidak variatif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, dalam kondisi belajar seperti ini guru perlu melakukan tindak salah satunya adalah dengan penerapan berbagai metode dan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

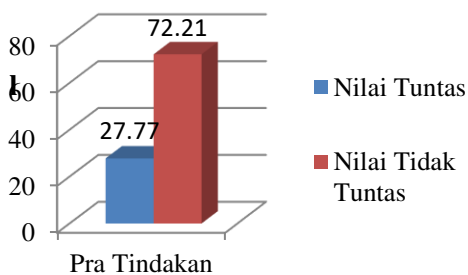
Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* adalah salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* adalah pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang anggota yang bersifat *heterogen*, selanjutnya siswa mempelajari materi dalam kelompok asal, kemudian siswa membentuk kelompok baru (ahli) dan mempelajari dalam diskusi kelompok ahli.

Selanjutnya siswa menyampaikan hasil diskusi di depan, terakhir guru

melakukan evaluasi dengan memberikan soal *essay* kepada siswa untuk dikerjakan. Hasil belajar setelah tindakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* pada materi Wawasan Nusantara, hasil *posttest* diketahui dari 36 orang siswa sebanyak 31 siswa memperoleh hasil belajar tuntas yaitu 80-90 atau 86.11% tuntas, sementara hanya 5 orang siswa dengan hasil belajar 70-76 atau 13.88 % tidak tuntas. Hasil analisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan tersebut diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* terhadap materi Wawasan Nusantara. Berikutnya jika dilihat dari data hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort*, maka data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Demikian pula dengan tanggapan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort*. Berikut perbandingan perolehan belajar sebelum dan sesudah tindakan.

Perolehan belajar sebelum tindakan dapat disajikan pada diagram berikut ini:



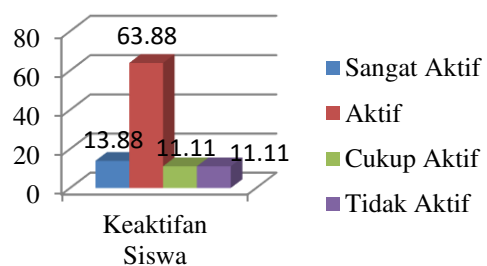
**Diagram 1 Hasil Belajar Sebelum Tindakan**

Gambar diagram diatas menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa lebih di dominasi hasil belajar tidak tuntas, sementara hasil belajar tuntas hanya mencapai 27.77% atau hanya 10 orang siswa dari 36 orang sebagai

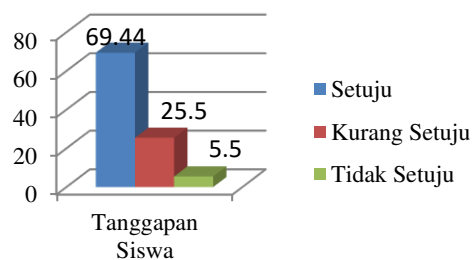
sampel. Rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Wawasan Nusantara dipengaruhi oleh faktor pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak variatif cenderung menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa sulit untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki.

Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan dari segi proses pembelajaran dari paradigma lama ke paradigma baru, yaitu menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan adalah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang berorientasi kepada siswa dengan pola kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya.

Berikut diagram hasil observasi dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* pada materi Wawasan Nusantara seperti berikut ini:



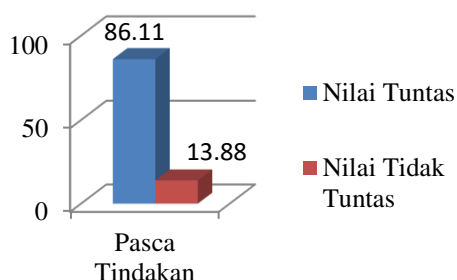
**Diagram 2 Keaktifan Siswa**



**Diagram 3 Tanggapan Siswa**



Berikut perolehan belajar siswa setelah tindakan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* pada materi Wawasan Nusantara dapat di sajikan pada diagram berikut ini:



**Diagram 4 Hasil Belajar Sesudah Tindakan**

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* pada Pendidikan Kewarganegaraan materi Wawasan Nusantara pada siswa kelas XA SMA Negeri 2 Pontianak menunjukkan adanya peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram hasil *posttest* yang menunjukkan ketuntasan hasil belajar lebih tinggi daripada ketidaktuntasan hasil belajar siswa. Data tersebut menunjukkan 86.11% siswa dengan hasil belajar tuntas, sementara hasil belajar tidak tuntas hanya 13.88%. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* sangat jauh berbeda artinya pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis media *card sort* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis dan observasi terhadap pengembangan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* pada materi Wawasan Nusantara terlihat bahwa terjadinya peningkatan baik dari hasil belajar maupun aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* dapat menjadi alternative bagi guru dalam upaya memperbaiki proses belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* sangat efektif apabila di dukung oleh profesionalisme guru dalam mengembangkan model, sumber belajar dan media yang tersedia serta waktu yang cukup.

Metode pembelajaran yang ditetapkan guru sangat memungkinkan siswa belajar proses (*learning by process*), bukan hanya belajar produk (*learning by product*). Belajar produk pada umumnya hanya menekankan pada segi kognitif. Sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar dari segi kognitif, afektif (sikap) maupun psikomotor (ketrampilan).

Oleh karena itu pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses. Gagne dan Riggs dalam hal ini melihat pentingnya proses belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran. Jadi yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan. Upaya guru merupakan serangkaian peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa belajar. Hal ini berarti peranan guru berubah, dari yang semula sebagai penyaji materi pembelajaran, menjadi pengaruh dan pemberi kemudahan untuk terjadinya proses belajar siswa.

Proses pembelajaran menuntut guru dalam merancang berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Rancangan ini merupakan acuan dan panduan, baik bagi guru itu sendiri maupun bagi siswa. Keaktifan dalam pembelajaran tercermin dari kegiatan baik yang dilakukan guru maupun siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis media *card sort* untuk perolehan belajar siswa pada materi

Wawasan Nusantara secara khusus dapat di simpulkan sebagai berikut:

Desain pembelajaran dilakukan dengan analisis kebutuhan, menentukan KI/KD, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan indikator pencapaian kompetensi, menentukan strategi/metode dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai.

Pelaksanaan model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis *media card sort* pada materi Wawasan Nusantara Pendidikan Kewarganegaraan di laksanakan dengan membentuk dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli dalam kegiatan belajar diskusi selanjutnya evaluasi yakni tes soal *essay*.

Perolehan belajar model *cooperative learning tipe jigsaw* berbasis *media card sort* pada materi Wawasan Nusantara Pendidikan Kewarganegaraan di ukur melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar tersebut berupa hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar afektif mencakup kemampuan menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasikan, dan memberi karakter. Hasil belajar psikomotorik mencakup imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi. Ketiga aspek hasil belajar tersebut mengalami peningkatan yang baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, maka ada beberapa hal yang dapat menjadi saran sebagai masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut:

Rancangan pembelajaran hendaknya di rancang dengan memperhatikan kebutuhan belajar serta tujuan yang hendak di capai. Kebutuhan yang dimaksud adalah sumber dan bahan ajar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan variatif dan konstruktif agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa dan siswa dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Pembelajaran kooperatif dapat terus dikembangkan dengan melakukan kombinasi dari berbagai model, strategi atau metode serta pemanfaatan berbagai media dan sumber belajar agar perolehan belajar siswa semakin lebih baik. Proses pembelajaran dapat terus diperbarui dengan memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Borg dan Gall, (1983). *Educational Research an Introduction*. New York & London:
- Isjoni, (2016). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, (2014). *Model-model Pembelajaran*. Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada.
- S. Amri & K. I Ahmadi, (2010). *Konstruksi Pengembangan Prmbelajaran*. Jakarta: P.T .Prestasi Pustakaraya.
- Slavin E. Robert, (2010). *Cooperative Learning*. Teori, Riset dan Praktek. Bandung: Nusa Media.
- Tegeh I Made dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.