

# CAKRAWALA PENDIDIKAN

**FORUM KOMUNIKASI ILMIAH  
DAN EKSPRESI KREATIF  
ILMU PENDIDIKAN**

Membumikan Model Lesson Study Berbasis Sekolah  
dalam Upaya Mengembangkan Kompetensi Guru

To Minimize Errors in Speech Production

Teaching Listening Using Web Based Materials

Pentingnya Budaya Disiplin dalam Perkuliahan

Peningkatan Modal Sosial sebagai Solusi Cerdas Pengentasan Kemiskinan

Model Isu Kontroversial dalam Pembelajaran PKn  
sebagai Solusi Meningkatkan Ketrampilan Berfikir Kritis Siswa

Effect of Emotional Quotient, Spiritual Quotient, and Quality  
of Work Life of Performance

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw  
untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar

Memahamkan Operasi Pecahan melalui Penerapan Grup Investigasi

Analisis Kinerja Karyawan Ditinjau dari Etos Kerja  
dan Motivasi Berprestasi pada Karyawan

Linguistic Aspect in HCG Ultra Users' Comments

An Analysis on the Content Validity Of National English Test  
on Reading 2011 for Senior High School

Penerapan Metode The Power of Two  
untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Kolaborasi

Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD  
untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa

Pembelajaran Matematika dengan Media Pohon Matematika  
pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat

# CAKRAWALA PENDIDIKAN

Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan

Terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober  
Terbit pertama kali April 1999

## Ketua Penyunting

Kadeni

## Wakil Ketua Penyunting

Syaiful Rifa'i

## Penyunting Pelaksana

R. Hendro Prasetianto

Udin Erawanto

Riki Suliana

Prawoto

## Penyunting Ahli

Miranu Triantoro

Masruri

Karyati

Nurhadi

## Pelaksana Tata Usaha

Yunus

Nandir

Sunardi

---

**Alamat Penerbit/Redaksi:** STKIP PGRI Blitar, Jalan Kalimantan No. 111 Blitar, Telepon (0342)801493. Langganan 2 nomor setahun Rp 50.000,00 ditambah ongkos kirim Rp 5.000,00. Uang langganan dapat dikirim dengan wesel ke alamat Tata Usaha.

---

**CAKRAWALA PENDIDIKAN** diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Blitar. **Ketua:** Dra. Hj. Karyati, M.Si, **Pembantu Ketua:** M. Khafid Irsyadi, ST, S.Pd

---

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Syarat-syarat, format, dan aturan tata tulis artikel dapat diperiksa pada *Petunjuk bagi Penulis* di sampul belakang-dalam jurnal ini. Naskah yang masuk ditelaah oleh Penyunting dan Mitra Bestari untuk dinilai kelayakannya. Penyunting melakukan penyuntingan atau perubahan pada tulisan yang dimuat tanpa mengubah maksud isinya.

---

## Petunjuk Penulisan Cakrawala Pendidikan

1. Naskah belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain, diketik spasi rangkap pada kertas kuarto, panjang 10–20 halaman, dan diserahkan paling lambat 3 bulan sebelum penerbitan, dalam bentuk ketikan di atas kertas sebanyak 2 eksemplar dan pada disket komputer IBM PC atau kompatibel. Berkas naskah pada disket komputer diketik dengan menggunakan pengolah kata *Microsoft Word*.
2. Artikel yang dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, tinjauan kepastakaan, dan tinjauan buku baru.
3. Semua karangan ditulis dalam bentuk *esai*, disertai judul subbab (*heading*) masing-masing bagian, kecuali bagian pendahuluan yang disajikan tanpa judul subbab. Peringkat judul subbab dinyatakan dengan jenis huruf yang berbeda, letaknya rata tepi kiri halaman, dan tidak menggunakan nomor angka, sebagai berikut.

PERINGKAT 1 (HURUF BESAR SEMUA TEBAL, RATA TEPI KIRI)

Peringkat 2 (Huruf Besar-kecil Tebal, Rata Tepi Kiri)

*Peringkat 3 (Huruf Besar-kecil Tebal, Miring, Rata Tepi Kiri)*

4. Artikel konseptual meliputi (a) judul, (b) nama penulis, (c) abstrak (50–75 kata), (d) kata kunci, (e) identitas penulis (tanpa gelar akademik), (f) pendahuluan yang berisi latar belakang dan tujuan atau ruang lingkup tulisan, (g) isi/pembahasan (terbagi atas sub-subjudul), (h) penutup, dan (i) daftar rujukan. Artikel hasil penelitian disajikan dengan sistematika: (a) judul, (b) nama (-nama) peneliti, (c) abstrak, (d) kata kunci, (e) identitas peneliti (tanpa gelar akademik) (f) pendahuluan berisi pembahasan kepastakaan dan tujuan penelitian, (g) metode, (h) hasil, (i) pembahasan, (j) kesimpulan dan saran, dan (k) daftar rujukan.
5. Daftar rujukan disajikan mengikuti tatacara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis.

Anderson, D.W., Vault, V.D., dan Dickson, C.E. 1993. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.

Huda, N. 1991. *Penulisan Laporan Penelitian untuk Jurnal*. Makalah disajikan dalam Lokakarya Penelitian Tingkat Dasar bagi Dosen PTN dan PTS di Malang Angkatan XIV, Pusat Penelitian IKIP MALANG, Malang, 12 Juli.

Prawoto. 1988. *Pengaruh Penginformasian Tujuan Pembelajaran dalam Modul terhadap Hasil Belajar Siswa SD PAMONG Kelas Jauh*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: FPS IKIP MALANG.

Russel, T. 1993. An Alternative Conception: Representing Representation. Dalam P.J. Black & A. Lucas (Eds.). *Children's Informal Ideas in Science* (hlm. 62-84). London: Routledge.

Sihombing, U. 2003. *Pendataan Pendidikan Berbasis Masyarakat*. <http://www.puskur.or.id>. Diakses 21 April 2006

Zainuddin, M.H. 1999. Meningkatkan Mutu Profesi Keguruan Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 1(1):45–52.

6. Naskah diketik dengan memperhatikan aturan tentang penggunaan tanda baca dan ejaan yang dimuat dalam *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan* (Depdikbud, 1987).

**CAKRAWALA PENDIDIKAN**  
**Forum Komunikasi Ilmiah dan Ekspresi Kreatif Ilmu Pendidikan**  


---

 Volume 14, Nomor 2, Oktober 2012  


---

**Daftar Isi**

Membumikan Model Lesson Study Berbasis Sekolah dalam Upaya Mengembangkan Kompetensi Guru .....	111
<i>Ekbal Santoso</i>	
To Minimize Errors in Speech Production .....	120
<i>Feri Huda</i>	
Teaching Listening Using Web Based Materials .....	128
<i>M Ali Mulhuda</i>	
Pentingnya Budaya Disiplin dalam Perkuliahan .....	136
<i>Masruri</i>	
Peningkatan Modal Sosial sebagai Solusi Cerdas Pengentasan Kemiskinan .....	139
<i>Miranu Triantoro</i>	
Model Isu Kontroversial dalam Pembelajaran PKn sebagai Solusi Meningkatkan Ketrampilan Berfikir Kritis Siswa .....	146
<i>Udin Erawanto</i>	
Effect of Emotional Quotient, Spiritual Quotient, and Quality of Work Life of Performance .....	155
<i>Kadeni</i>	
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar .....	169
<i>Karyati</i>	
Memahami Operasi Pecahan melalui Penerapan Grup Investigasi .....	177
<i>Mohamad Khafid Irsyadi</i>	
Analisis Kinerja Karyawan Ditinjau dari Etos Kerja dan Motivasi Berprestasi pada Karyawan .....	188
<i>Ninik Srijani</i>	
Linguistic Aspect in HCG Ultra Users' Comments .....	196
<i>Rainerius Hendro Prasetyanto</i>	
An Analysis on the Content Validity Of National English Test on Reading 2011 for Senior High School. ....	205
<i>Saiful Rifa'i</i>	
Penerapan Metode The Power of Two untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Kolaborasi ..	219
<i>Sudjianto</i>	
Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa ...	230
<i>Suryanti</i>	
Pembelajaran Matematika dengan Media Pohon Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat .....	237
<i>Wahid Ibnu Zaman</i>	

# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR

**Karyati**

STKIP PGRI BLITAR

E-mail: [stkipgriblitar@yahoo.com](mailto:stkipgriblitar@yahoo.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar PKN melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tidakkan Kelas. Pengumpulan data melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa. Prosentase ketercapaian kreatifitas siswa dalam belajar diklasifikasi sebagai berikut: 4 siswa (13,33%) tidak kreatif, 4 siswa (13,33%) cukup kreatif, 12 siswa (40%) kreatif, dan 10 siswa (33,33%) sangat kreatif. Prosentase ketercapaian kreatifitas siswa dalam belajar diklasifikasi sebagai berikut sebanyak 2 siswa tidak kreatif (6,66%), 3 siswa cukup kreatif (10%), 10 siswa kreatif (33,33%) dan 15 siswa (50%) dinyatakan sangat kreatifitas. Prosentase ketercapaian kreatifitas siswa dalam belajar diklasifikasi sebagai berikut sebanyak 1 siswa tidak kreatif (3,33%), 2 siswa cukup kreatif (6,66%), 5 siswa kreatif (16,66%) dan 23 siswa dinyatakan sangat kreatifitas atau (70,66%). Dari hasil observasi diketahui terjadi peningkatan kreatifitas dan hasil belajar peserta didik yaitu: pada pertemuan pertama 70,33% pertemuan kedua menjadi 83,33% dan pertemuan ketiga meningkat menjadi 90%. Sedangkan hasil belajar peserta didik 90,33 pada tes akhir secara klasikal. Dari sejumlah peserta didik sangat menyukai pembelajaran ini terutama para “ahli” dari masing-masing kelompok sangat berminat untuk menerapkan pada pembelajaran selanjutnya karena tidak membosankan.

**Kata kunci:** kreatifitas, hasil belajar, jigsaw

**Abstract:** The purpose of this study is to enhance creativity and learning outcomes through the implementation of cooperative learning PKN Jigsaw type. Type of research is an act of Class Research (CAR). While the data collection is done through observation and tests. The results showed that using cooperative learning Jigsaw types can enhance creativity and student learning outcomes. By looking at table 3 it is known that the percentage of student creativity in learning achievement are classified as follows: 4 students (13.33%) are not creative, 4 students (13.33%) is quite creative, 12 students (40%) creatively, and 10 students (33.33%) are very creative. From table 4 it is known that the percentage of achievement of student creativity in learning as much as 2 are classified as follows uncreative students (6.66%), 3 students are quite creative (10%), 10 creative students (33.33%) and 15 students expressed sanat creativity or (50%). From Table 5 it is known that the percentage of achievement of student creativity in learning as much classified as follows 1 students are not creative (3.33%), 2 students are quite creative (6.66%), 5 of creative students (16.66%) and 23 students expressed very creative or (70.66%). From the observation of an increase in the creative mind and the study of students:

in the first meeting 70.33% to 83.33% the second meeting and the third meeting increased to 90%. While the study of students 90.33 at the end of the test in the classical style. From the number of students learning especially love the “experts” from each group are very interested to apply in future learning because it is not boring.

**Keywords:** creativity, learning outcomes, jigsaw

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKn sangat esensial diberikan di persekolahan di negara kita sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil dan berkarakter (*National Character Building*) yang setia dan memiliki komitmen kepada bangsa dan negara Indonesia yang majemuk. Selain itu pentingnya mata pelajaran PKn diberikan di sekolah adalah dalam rangka membina sikap moral dan perilaku siswa sesuai dengan nilai moral Pancasila dan UUD 1945 serta menangkal berbagai pengaruh negatif yang datang dari luar baik yang berkaitan dengan masalah ideologi maupun budaya.

Dalam standar kompetensi kurikulum PKn tahun 2004, ditegaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan manfaat teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan misi mata pelajaran PKn yaitu “membentuk warga negara yang baik yakni warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bernegara, dilandasi oleh kesadaran moral”. Untuk mewujudkan misi di atas, jelas bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan berkewarganegaraan yang multidimensional agar dapat menjalankan

hak dan kewajibannya dalam berbagai aspek kehidupan. Sementara itu, maka pelajaran PKn berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Penjelasan tersebut di atas semakin memberi gambaran bila tugas dan tanggung jawab sebagai guru khususnya guru PKn semakin berat dan dituntut untuk lebih meningkatkan profesionalnya. Profesionalisme guru menuntut adanya perilaku kreatif, baik di dalam memahami tujuan kurikulum serta bahan kajian dan pelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran, mengelola kegiatan, mengelola waktu belajar mengajar, mengatur ruang kelas agar menarik dan menantang, mengembangkan bentuk kegiatan belajar.

Hasil penelitian menunjukkan dewasa ini banyak guru yang kurang profesional dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik, sehingga cenderung memperoleh hasil belajar siswa yang rendah. Tang Yong sebagaimana dikutip Iskandar Agung (2010:11) menjelaskan “masih banyak guru yang belum profesional sehingga cenderung diperoleh hasil belajar siswa yang rendah”. Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan Pusbangkurandik tahun 1995 menerangkan bahwa masih banyak guru SD yang mengalami kesulitan dalam menerapkan pesan kurikulum maupun memahami beberapa materi pelajaran kurikulum 1994. Dari sampel guru yang dipantau, diperoleh sekitar 30% diantaranya ternyata tidak mampu menggunakan metode eksperimen dan sekitar 20% tidak mampu menggunakan metode diskusi. Dimiyati (2002:134) juga menjelaskan, rendahnya pencapaian hasil belajar siswa disebabkan masih banyak guru yang menitikberatkan praktik pendidikan pada segi pengajaran yang ditandai dengan peran guru yang dominan dan siswa hanya bersikap pasif menghafal pelajaran,

sehingga kualitas pendidikan pun cenderung memperoleh hasil yang kurang memadai. Fakta menunjukkan bahwa kreatifitas dan hasil belajar kelas V SDI Kardina Massa Kota Blitar masih rendah. Dari pelaksanaan evaluasi hasil belajar kurang menggembirakan karena masih di bawah standart ketuntasan minimal.

Sebenarnya dalam menjelaskan materi pelajaran guru sudah menyampaikan secara sistematis, sudah diberi contoh-contoh mulai dari yang sederhana sampai yang sulit, itupun sudah dikaitkan dengan peristiwa yang ada di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat. Guru juga menyempatkan diri memberi pertanyaan kepada siswa, dan sebaliknya siswa juga diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Bahkan untuk meningkatkan pemahaman siswa atas materi yang diajarkan guru juga memberi tugas mengerjakan soal-soal dikerjakan di rumah, mengerjakan LKS, memberi ulangan. Namun demikian hasil belajar belum maksimal. Dari hasil paparan di atas, jelas bahwa akan permasalahan rendahnya kreatifitas dan hasil belajar PKn disebabkan kurang tepatnya guru dalam memilih strategi pembelajaran. Dalam hal ini guru masih cenderung menggunakan metode ceramah yang mematikan aktifitas dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Guru belum menerapkan pembelajaran demokratis yang menumbuhkan dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif, kreatif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga kurang memanfaatkan media secara optimal, sehingga suasana pembelajaran membosankan sehubungan dengan hal tersebut, sudah barang tentu perlu upaya untuk mencari jalan pemecahan yaitu memilih strategi pembelajaran yang benar-benar dapat menumbuhkan dan memotivasi siswa untuk meningkatkan aktifitas dan kreatifitas serta hasil belajar. Dalam hal ini peneliti memilih pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Melalui model pembelajaran ini segenap potensi yang dimiliki siswa baik kognitif, afektif dan psikomotor dapat dikembangkan secara optimal. Termasuk membentuk sikap kemandirian dan kerja sama dan memecahkan persoalan terbangun dengan baik. Jigsaw merupakan salah satu dari pembelajaran inovatif. Dengan pembelajaran inovatif diharapkan peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang me-

muaskan dari pada hasil sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh Suyatno (2009:6) "Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dikemas guru atas dorongan gagasan baru untuk melakukan langkah-langkah belajar dengan metode baru sehingga memperoleh kemajuan belajar". Terdapat 7 prinsip pembelajaran inovatif yaitu (1) Berpusat kepada peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Suyatno (2009:8) bahwa *Student Centered* mengandung pengertian pembelajaran menerapkan strategi pedagogi yang mengorientasikan peserta didik kepada situasi yang bermakna, kontekstual, dunia nyata, dan menyediakan sumber belajar, bimbingan, petunjuk bagi pembelajar ketika mereka mengembangkan pengetahuan tentang materi pelajaran yang dipelajarinya sekaligus memecahkan masalah. (2) Berbasis masalah. Pembelajaran hendaknya dimulai dari masalah-masalah actual, autentik, relevan, dan bermakna bagi peserta didik. Dengan pembelajaran yang dimulai dari masalah, peserta didik dapat belajar suatu materi yang belum mereka kuasai, sehingga mereka akan dapat memecahkan masalah yang dianggapnya sulit. (3) Terintegrasi. Seseorang yang belajar seharusnya tidak menggunakan "kacamata kuda" yang hanya tahu secara mendalam disiplin ilmunya. Akan tetapi, sama sekali buta tentang kaitan ilmu yang dipelajari dengan disiplin lain. Didalam inovasi pembelajaran pendekatan terintegrasi lebih diharapkan dari pada pendekatan disiplin ilmu. Karena kelemahan pendekatan disiplin ilmu adalah peserta didik tidak dapat melihat sistem, mereka akan terikat pada suatu disiplin. (4) Berbasis masyarakat. Masyarakat adalah sumber belajar yang paling kaya. Di masyarakat, segala bahan pembelajaran tersedia dari ilmu sosial sampai pada ilmu eksekta. Masyarakat juga merupakan cermin pembaharuan karena masyarakat selalu mengikuti perubahan zaman. Sehingga, pembelajaran inovatif pantas jika berbasis masyarakat. (5) Memberikan pilihan. Setiap orang bersifat unik, berbeda dengan orang lain. Cara belajar peserta didik pun juga demikian. Mereka memiliki variasi pada gaya belajar, pusat perhatian, dan sebagainya. Sehingga pembelajaran harus menyediakan alternatif yang dapat dipilih oleh peserta didik. (6) Tersistem. Seringkali hasil belajar bersifat hirarki, begitu pula substansi materi pembel-

jaran. Materi tertentu membutuhkan pengetahuan yang lain sebagai prasyarat yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum seseorang dapat mempelajari materi tersebut. Begitu pula ketrampilan-ketrampilan tertentu terutama psikomotor bersifat prosedural, memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan secara sekuensial sebelum dapat melakukannya dengan baik. (7) Berkelanjutan. Berkelanjutan mengandung pengertian “*never ending process*”. Setiap proses pembelajaran yang dilakukannya meletakkan dasar bagi pembelajaran berikutnya. Setiap konsep yang diperoleh pada pembelajaran sebelumnya harus dirangkai secara kontinyu dengan konsep baru yang diperoleh sehingga membentuk jalinan konsep di dalam benak peserta didik.

Dalam pembelajaran inovatif model jigsaw seperti yang dikemukakan oleh Nur Asma (2006:2) menjelaskan yang dimaksud dengan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerjasama, dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kekelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Dalam model pembelajaran jigsaw, siswa bekerja dalam tim-tim yang bersifat heterogen. Siswa diberi bab-bab atau unit-unit lain untuk dibaca, dan diberi lembar pakar yang berisi topik-topik yang berbeda bagi masing-masing anggota tim untuk dijadikan fokus ketika membaca. Bila setiap anggota telah selesai membaca, siswa dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu dalam “kelompok pakar” untuk mendiskusikan topik mereka. Para pakar tersebut kemudian kembali ke tim mereka masing-masing dan bergiliran mengajar teman-teman dalam tim tentang topik mereka. Akhirnya, para siswa membuat asesmen yang mencakup semua topik, dan skor kuis menjadi skor tim.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Trianto (2009:74) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah:

1. Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, secara umum siswa dikelompokkan secara heterogen dalam kemampuan.
2. Siswa diberi materi yang baru atau pendalaman dari materi sebelumnya untuk dipelajari.

3. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi ahli pada suatu aspek tertentu dari materi tersebut.
4. Setelah membaca dan mempelajari materi, ahli dari kelompok berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik yang sama dari kelompok lain sampai mereka menjadi “ahli” di konsep yang dipelajari.
5. Kemudian kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik yang mereka kuasai kepada teman di kelompoknya.
6. Terakhir diberikan tes atau assessment yang lain pada semua topik yang diberikan.

Dengan menggunakan pembelajaran tipe jigsaw diharapkan peserta didik dapat meningkatkan aktifitas dan kreatifitasnya sehingga hasil belajar dapat optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana meningkatkan hasil belajar PKn melalui penerapan pembelajaran tipe jigsaw? Apakah penerapan pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa?

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, sebab pada penelitian ini sesuai dengan ciri-ciri yang dimiliki PTK. Adapun ciri-ciri Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Sanjaya (2009:24) antara lain: (1) PTK adalah proses, artinya rangkaian kegiatan dari mulai menyadari adanya masalah, kemudian tindakan untuk memecahkan masalah dan refleksi terhadap tindakan yang dilakukannya. (2) Memiliki masalah yang dikaji, artinya PTK memfokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. (3) PTK dimulai dan diakhiri dengan kegiatan refleksi diri, artinya yang melakukan PTK itu sendiri adalah guru. (4) PTK dilakukan berbagai tindakan, artinya PTK bukan hanya sekedar ingin mengetahui sesuatu akan tetapi adanya aksi atau proses perbaikan. (5) PTK dilakukan dalam situasi nyata, artinya aksi yang dilakukan guru dilaksanakan dalam *setting* pem-

belajaran yang sebenarnya tidak mengganggu program pembelajaran yang sudah direncanakan.

### Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini mengadopsi model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart. Tahapan-tahapan yang digunakan adalah perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflection*). Rancangan penelitian yang mengadopsi dari Kemmis dan Taggart.

### Teknik Analisa Data

Teknik analisa data ini sangat penting di dalam setiap kegiatan penelitian. Semua data yang terkumpul harus ada penganalisaan, dari hasil penganalisaan tersebut akan diperoleh suatu gambaran, arah serta maksud dan tujuan penelitian. Sehingga berdasarkan instrumen penelitian yang telah dikemukakan, maka terdapat dua analisis data yang digunakan, yaitu: (1) analisis data observasi dan (2) analisis data tes.

**Tabel 1**  
**Kriteria Aktivitas Guru (Peneliti) dan Peserta Didik**

Kriteria	Keterangan
90% ≤ NR ≤ 100%	Baik sekali
80% ≤ NR < 89%	Baik
70% ≤ NR < 79%	Cukup
60% ≤ NR < 69%	Kurang
0% ≤ NR < 59%	Sangat kurang

Teknik analisis data observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana peneliti dan peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Facilitator and Explaining*, maka peneliti membuat dua lembar pengamatan, yaitu lembar pengamatan untuk guru dan lembar pengamatan untuk peserta didik. Pada lembar pengamatan tersebut terdapat 5 kriteria aktifitas guru maupun peserta didik, yaitu: 1) Sangat kurang baik, 2) Kurang, 3) Cukup, 4) Baik, 5) Baik sekali. Sedangkan untuk skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 30. Hal ini dapat diperoleh jika guru maupun peserta didik melakukan aktifitas sesuai dengan indikator yang ter-

dapat pada lembar observasi. Skor dalam lembar observasi guru dapat dirumuskan:

$$NR = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 1, sedangkan kriteria ketuntasan belajar dapat dilihat pada Tabel 2. Analisis Data Tes dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) analisis data tes secara individu, dan (2) analisis data tes secara klasikal. Pada analisis data tes secara individu ditetapkan sebagai berikut: Peserta didik dikatakan berhasil mencapai ketuntasan dalam belajar adalah peserta didik yang telah menguasai materi minimal 60% atau mendapat nilai 60. Sedangkan untuk analisis data tes secara klasikal, ditetapkan aturannya adalah sebagai berikut: suatu kelas dikatakan mencapai ketuntasan belajar jika paling sedikit 70% dari jumlah peserta didik dalam suatu kelas tersebut telah mencapai KKM. Prosentase ketuntasan secara klasikal (disebut K), diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dengan:

K e" 70% : secara klasikal tuntas

K < 70% : secara klasikal belum tuntas

**Tabel 2**  
**Kriteria Keberhasilan Belajar**

Kriteria	Keterangan
91% - 100%	Sangat Tuntas
81% - 90%	Tuntas
71% - 80%	Cukup
61% - 70%	Kurang
0% - 60%	Sangat Kurang

## HASIL PENELITIAN

### Hasil Observasi

Pertemuan ke 1 diperoleh 70,33% dengan kriteria "cukup" pertemuan ke 2 diperoleh 83,33% dengan kriteria "Baik" pertemuan ke 3 diperoleh 90,33% dengan kriteria "Baik sekali", sehingga prosentase rata-rata hasil observasi aktifitas guru dari ketiga pertemuan adalah 81,05

**Tabel 3**  
**Hasil Klasifikasi Kreatifitas Siswa dalam Belajar Pertemuan ke 1**

Jumlah Siswa	Skor	Prosentase Ketercapaian Kreatifitas Siswa	Klasifikasi
4	0 – 6,99	13,33%	Tidak Kreatif
4	7 – 13,99	13,33%	Cukup Kreatif
12	14 – 20,99	40%	Kreatif
10	21 – 28	33,33%	Sangat Kreatif

**Tabel 4**  
**Hasil Klasifikasi Kreatifitas Siswa dalam Belajar Pertemuan ke 2**

Jumlah Siswa	Skor	Prosentase Ketercapaian Kreatifitas Siswa	Klasifikasi
2	0 – 6,99	6,66%	Tidak Kreatif
3	7 – 13,99	10%	Cukup Kreatif
10	14 – 20,99	33,33%	Kreatif
15	21 – 28	50,00%	Sangat Kreatif

**Tabel 5**  
**Hasil Klasifikasi Kreatifitas Siswa dalam Belajar Pertemuan ke 3**

Jumlah Siswa	Skor	Prosentase Ketercapaian Kreatifitas Siswa	Klasifikasi
1	0 – 6,99	3,33%	Tidak Kreatif
2	7 – 13,99	6,66%	Cukup Kreatif
5	14 – 20,99	16,66%	Kreatif
23	21 – 28	70,66%	Sangat Kreatif

dengan kriteria baik.

Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertemuan ke 1 diperoleh 70% dengan kriteria “kurang” pertemuan ke 2 diperoleh 83,33% dengan kriteria “baik” sehingga prosentase rata-rata observasi siswa ketiga pertemuan adalah 81,22% dengan kriteria “baik”.

Dengan melihat tabel 3 diketahui bahwa prosentase ketercapaian kreatifitas siswa dalam belajar diklasifikasi sebagai berikut: sebanyak 4 siswa tidak kreatif (13,33%), 4 siswa cukup

kreatif (13,33%), 12 siswa kreatif (40%) dan 10 siswa dinyatakan sangat kreatifitas atau (33,33%).

Dengan melihat tabel 4 diketahui bahwa prosentase ketercapaian kreatifitas siswa dalam belajar diklasifikasi sebagai berikut sebanyak 2 siswa tidak kreatif 6,66%, 3 siswa cukup kreatif 10%, 10 siswa kreatif 33,33% dan 15 siswa dinyatakan kreatifitas tinggi atau 50%.

Dengan melihat tabel 5 diketahui bahwa prosentase ketercapaian kreatifitas siswa dalam belajar diklasifikasikan sebagai berikut: 1 siswa tidak kreatif 3,33%, 2 siswa cukup kreatif 6,66%,

5 siswa kreatif 16,66% dan 23 siswa sangat kreatif 70,66%.

### Hasil Tes

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui tes akhir hasil belajar dari 30 siswa diketahui terdapat 28 siswa yang tuntas berdasarkan KKM (kriteria Ketuntasan Minimum) dan 2 siswa dinyatakan belum tuntas sehingga prosentasi ketuntasan peserta didik sebesar 90,33% tuntas. Berdasarkan hasil analisis data observasi baik guru maupun siswa serta klasifikasi kreatifitas belajar siswa dan hasil tes dapat dikatakan bahwa pembelajaran tipe jigsaw sudah mencapai kriteria keberhasilan.

### PEMBAHASAN

Pada pembelajaran tipe jigsaw dilaksanakan beberapa tahap pembelajaran. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tahap pertama adalah tahapan mengelompokkan siswa secara heterogen dalam kemampuan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan siswa agar siswa siap untuk belajar dengan kelompoknya menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa membuat siswa terfokus pada satu tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini siswa sangat antusias menyimak penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru. Hal ini didukung oleh Dahar (1988:174) yang mengatakan bahwa penyampaian tujuan pembelajaran selain memotivasi juga dapat memusatkan perhatian peserta didik terhadap aspek yang relevan dalam pembelajaran. Tahap kedua siswa diberi materi yang baru untuk dipelajari. Tahap ketiga masing-masing anggota kelompok ditugaskan untuk menjadi ahli pada aspek tertentu dari materi tersebut. Tahap keempat setelah membaca dan mempelajari materi, ahli dari kelompok berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik yang sama dari kelompok lain sampai mereka menjadi "ahli" di konsep yang dipelajari.

Penggunaan belajar secara berkelompok dengan menggunakan kelompok "ahli" ini banyak memberikan keuntungan bagi siswa. Terbukti dengan siswa saling berdiskusi untuk menyelesaikan tugasnya dalam kelompok. Para kelompok ahli yang mampu dapat membantu teman-

teman yang kurang mampu. Hal ini didukung oleh pendapat Eggen & Kauchak (1996:282) bahwa dalam kerja kelompok peserta didik akan saling belajar melalui proses menerima dan memberi yang terjadi dalam kelompok. Sedangkan menurut Trianto (2007:98-99) guru akan menunjuk perwakilan kelompok yang memiliki kemampuan memimpin diskusi untuk menjelaskan hasil jawaban selanjutnya secara bergiliran untuk siswa yang lain. Para "ahli" inilah yang akan mengaktifkan teman-teman dalam kegiatan belajar kelompok. Seiring dengan pembahasan diatas Winkel (1999:129) mengemukakan keuntungan belajar kelompok sebagai berikut: (1) mengolah materi pelajaran secara lebih mendalam dan menerapkan hasil belajar yang telah diperoleh dengan bekerja atau belajar secara individual pada problem atau soal baru, (2) memenuhi kebutuhan siswa untuk merata senang dalam belajar dan termotivasi dalam belajar, (3) memperoleh kemampuan untuk bekerja sama (*social skill*). Tahap kelima para "ahli" kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik yang dikuasai kepada teman di kelompoknya. Tahap keenam adalah tahap evaluasi guru melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran evaluasi beserta penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai pemahaman.

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### Kesimpulan

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah: 1) siswa dikelompokkan secara heterogen dalam kemampuan, 2) siswa diberi materi baru untuk dipelajari, 3) masing-masing anggota kelompok memilih teman untuk dijadikan "ahli" pada aspek tertentu dan materi tersebut, 4) setelah membaca dan mempelajari materi, ahli dan kelompok yang berbeda berkumpul untuk mendiskusikan topik yang sama dari kelompok lain sampai mereka menjadi "ahli" konsep yang dipelajari, 5) kemudian kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik mereka kuasai kepada teman di kelompoknya, 6) terakhir diberikan tes atau *assessment* lain pada semua topik yang diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktifitas siswa selama pembelajaran adalah 81,22% dengan kriteria BAIK, hasil observasi terhadap aktifitas guru selama pembelajaran adalah 81,05 dengan kriteria BAIK dan tes akhir dengan pencapaian 90,33% kriteria TUNTAS.

### Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat disarankan sebagai berikut: (1) Agar pembelajaran dapat mencapai hasil optimal hendaknya guru selalu aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran. (2) Guru harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga dapat menimbulkan semangat belajar siswa dan sekaligus meningkatkan prestasi belajar. (3) Guru hendaknya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Aannurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Pontianak: Alfabeta CV.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Amri, Sofan. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati, dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Fathurrohman. 2011. *Pembelajaran PKN di SD*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hasibuan. II dan Moedjiono. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wena Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Center for Teaching Staff Development. Yogyakarta.