

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PERMAINAN SOS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

Ririn Hidayati¹, Roro Nanik Setyowati², Fuji Astutik³

^{1,2} Program Studi PPKn, FISH, Universitas Negeri Surabaya

³ UPT SMP Negeri 18 Gresik

ririnhidayati43@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan menurut konsep Ki Hajar Dewantara, merupakan sebuah upaya untuk membentuk individu yang berpikir, berdaulat dan merdeka dalam berkehidupan. Salah satu pendidikan paling penting adalah pendidikan yang berkaitan pada pembentukan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran PPKn. Pada penyelenggaraannya di sekolah, PPKn dianggap sebagai materi pelajaran yang membosankan karena penguasaannya menuntut siswa untuk menghafalkan materi. Hal ini akan berdampak pada minat peserta didik pada materi pelajaran PPKn. PTK ini dilakukan bertujuan untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik UPT SMP Negeri 18 Gresik dikelas VIII-I pada Materi Pelajaran Sumpah pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika dengan memodifikasi antara model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan media permainan SOS. PTK ini dilakukan selama 2 siklus, dengan setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa minat peserta didik pada materi pelajaran Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal semakin meningkat pada siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 64%, sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

ABSTRACT

Education according to the concept of Ki Hajar Dewantara, is an effort to form individuals who think, are sovereign and independent in life. One of the most important education is education related to character building that is integrated in PPKn subjects. In its implementation at school, PPKn is considered a boring subject matter because its mastery requires students to memorize the material. This will have an impact on students' interest in PPKn subject matter. This PTK aims to increase the interest in learning students of UPT SMP Negeri 18 Gresik in class VIII-I on the Youth Oath Learning Material in the Bhineka Tunggal Ika Frame by modifying the Jigsaw-type Cooperative Learning learning model with SOS game media. This PTK is carried out for 2 cycles, with each cycle there are 2 meetings. The results of the research that has been carried out show that students' interest in the subject matter of Youth Pledge in the Single Bhineka Frame is increasing in cycle 1 to cycle 2 by 64%, so it can be concluded that the actions taken are in accordance with the characteristics and needs of students.

Kata kunci:

Penilaian Tindakan Kelas,
Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan, Jigsaw.

Keywords:

Classroom Action Assessment,
Pancasila and Civic Education,
Jigsaw.

Pendahuluan

Pendidikan tidak dapat terlepas dari sejarah peradaban manusia, dimana untuk mencapai kemajuan suatu bangsa, pendidikan menjadi unsur penting dalam membentuk manusia yang berpikir, berdaulat dan merdeka dalam berkehidupan. Hal ini tentu sesuai dengan konsep Ki Hajar Dewantara mengenai prinsip dasar pendidikan yang dikenal dengan sistem *Among*, dikatakan bahwa pendidikan harus didasarkan pada kodrat alam dalam kemajuan peradaban yang secepat-cepatnya dan kemerdekaan individu yang menghidupkan serta menggerakkan kekuatan lahir dan batin dalam diri anak didik, agar nantinya dapat menjadi pribadi yang kuat, tangguh, berpikir kritis serta bertindak merdeka (Suparlan, 2015). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa setiap individu memerlukan pendidikan dalam menjalani kehidupannya. Pendidikan sebagai sebuah usaha untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensi melalui proses pembelajaran, sehingga perlu adanya berbagai upaya pula dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan melakukan inovasi dibidang pendidikan “Pendidikan terjadi melalui interaksi antar individu, tanpa ada batasan ruang dan waktu” (Sudjana, 2005: 2).

Pendidikan formal yang dilaksanakan disekolah akan mewujudkan interaksi pada proses pembelajaran didalam kelas dengan melibatkan guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Dalam konteks penyelenggaraan pendidikan, guru harus dengan sadar merencanakan seluruh kegiatan pembelajaran didalam kelas secara sistematis, terstruktur serta harus berpedoman pada segala peraturan dan rencana yang berkaitan dengan proses pembelajaran di dalam kelas yang dikemas dalam bentuk kurikulum Pendidikan. Menurut (Putra, 2014) dalam rangka mewujudkan kemajuan di dunia pendidikan Indonesia, maka pemerintah perlu mengupayakan adanya peningkatan terkait kualitas pendidikan Indonesia, salah satunya dengan melakukan berbagai perbaikan dan inovasi di bidang pendidikan. Dengan begitu, guru sebagai pendidik harus memiliki bekal untuk mampu mengelola proses pembelajarannya didalam kelas menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Dengan adanya Sumber Daya manusia (SDM) yang semakin baik dan berkualitas, maka dunia pendidikan Indonesia juga akan semakin maju serta mampu bersaing dalam skala internasional (Suwastana, 2016).

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang perlu dilakukan sebuah inovasi adalah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau disingkat PPKn. Menurut (Mardikayasa et al., 2015). PPKn merupakan mata pelajaran yang secara wajib dibelajarkan kepada peserta didik disekolah mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga ke jenjang Perguruan Tinggi. Hal ini sesuai dengan isi dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Indonesia bahwa pada mata pelajaran PPKn wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan formal. PPKn merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan peserta didik sehingga nantinya dapat menjadi warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajibannya serta memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai wahana yang bertujuan untuk membentuk warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter serta setia kepada tanah air yang dicerminkan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai yang diamanatkan pada pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006).

Dalam penyelenggaraannya disekolah, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ciri khas sebagai mata pelajaran yang penguasaannya menuntut peserta didik untuk menghafalkan materi-materi yang begitu banyak (Lukiyah, 2017). Materi-materi tersebut diantaranya terkait dengan sejarah perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, peraturan perundang-undangan, hukum ketatanegaraan Indonesia, ekonomi, politik sosial dan budaya. Dengan demikian, tidak heran jika pada proses pembelajaran PPKn dikelas, peserta didik merasa bosan, minat belajar yang rendah dan

pembelajaran yang hanya dilakukan dengan menggunakan metode ceramah. Bahkan tidak jarang peserta didik menganggap bahwa PPKn adalah pelajaran yang sangat membosankan dan tidak penting untuk dipelajari. Hal ini akan berdampak pada penguasaan dan pemahaman peserta didik mengenai pengetahuan kewarganegaraannya. Padahal menurut (Rokanah, 2015), Mata Pelajaran PPKn menjadi salah satu pelajaran yang harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya sebagai hafalan materi saja apalagi pembelajarannya disampaikan dengan indoktrinasi. Selain itu, minat belajar dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran PPKn yang cenderung rendah, menjadi salah satu fenomena yang sering ditemui di lapangan (Rahmaibu et al., 2016). Padahal jika ditelisik lebih jauh, mata pelajaran PPKn sangat penting untuk diajarkan pada peserta didik dalam pembentukan nilai moral dan karakter sesuai dengan Pancasila yang akan diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Motivasi belajar siswa yang rendah ini juga dipicu karena peran guru dalam penyampaian materinya yang kurang menarik minat peserta didik. Untuk itu diperlukan suatu perbaikan dan pembaharuan terkait strategi dan metode pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran didalam kelas berlangsung, agar peserta didik termotivasi untuk mempelajari materi PPKn (Syaparuddin & Elihami, 2020). Menurut (Nurgiansah et al., n.d.), "*In improving the learning of PKn, we need student learning interaction*", artinya dalam pelaksanaan proses pembelajaran diperlukan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya, sehingga nantinya kualitas pembelajaran PPKn akan meningkat. Dalam hal ini, peran guru pada proses pembelajarannya menjadi urgensi (Yulianingrum, 2014). Peran yang dimaksud, ialah guru berperan sebagai motivator yang bertugas untuk memberi motivasi kepada peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Peserta didik akan termotivasi apabila pada proses pembelajarannya guru juga memiliki semangat dan motivasi yang tinggi untuk memberikan pengetahuan dan mentransfer ilmunya guna mencerdaskan anak didik bangsa. Disamping itu, guru juga memiliki peran sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengakomodir sarana dan prasana pembelajaran agar tercipta suasana baru dan menyenangkan seperti penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Menurut (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020), pada pembelajaran abad 21 guru harus mampu berkembang dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Tidak hanya kompetensi pedagogiknya saja, tetapi kompetensi profesional seorang guru juga harus terus diasah agar mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri seiring dengan perkembangan zaman. Tidak hanya itu, pendidik juga berperan sebagai pelatih dan pembimbing, dimana guru harus mampu memberikan keterampilan kepada anak didiknya agar dapat bersaing secara global (Nurgiansah & Sukmawati, 2020).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran adalah dengan melaksanakan tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mengamati objek yang akan diteliti yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik pembelajaran didalam kelas (Noviana & Huda, 2018). Peningkatan kualitas dalam pembelajaran dimulai dari guru melakukan evaluasi terhadap dirinya sendiri, dimulai dari bagaimana materi yang disampaikan, metode apa yang digunakan, serta media pembelajaran seperti apa yang telah dirancang dalam sebuah perangkat pembelajaran. Semakin baik kualitas pendidiknya, maka semakin baik pula kualitas pendidikan di sekolah. Demikian itulah tujuan dilakukannya Penelitian Tindakan kelas, yakni sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Sari, 2014).

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan Penelitian Tindakan Kelas di UPT SMP Negeri 18 Gresik di kelas VIII-I. Penelitian dilakukan atas dasar permasalahan yang ditemukan pada saat

melakukan observasi diawal pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh ketika Pendidikan Profesi Guru (PPG). Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan, menunjukkan bahwa minat peserta didik di kelas VIII-I pada materi pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Terlebih ketika di siklus I, metode pembelajaran yang digunakan tidak dapat mengakomodasi karakteristik peserta didik, sehingga pada saat proses pembelajaran peserta didik cenderung tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Di sisi lain, peserta didik dikelas VIII-I memiliki karakteristik yang lebih cenderung menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok (*Collaboration*). Jiwa solidaritas yng terbangun pada peserta didik dikelas VIII-I mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas, sehingga pada pelaksanaan Penilaian Tindakan Kelas (PTK), peneliti berusaha untuk menyesuaikan diri dalam menentukan dan merencanakan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam sebuah perangkat pembelajaran (RPP) disetiap pertemuannya. Menurut (Nurgiansah et al., 2020), "*Teachers need to plan learning better*", Artinya guru perlu mempersiapkan pembelajaran lebih baik dari pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Dalam pelaksanaan Penilaian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan dikelas VIII-I serta akan diterapkan pada saat pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran tipe *Jigsaw* adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Aronson. Menurut Johnson, pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu pembelajaran kontekstual yang sistem pengajarannya dapat didefinisikan sebagai sistem kerja kelompok yang terstruktur. Pembelajaran *Cooperative Learning* menjadi salah satu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap dalam pada proses belajar berkelompokkelompok (Amri dan Ahmadi, 2010:90). Jadi dapat didefinisikan bahwa pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana peserta didik belajar dalam sebuah kelompok yang terdiri atas 4-5 orang untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan di kelompok kecil (Kelompok Ahli) dan menyampaikan materi yang telah dipelajari kepada anggota kelompok yang lain (Kelompok Asal). Model pembelajaran *Jigsaw* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam sebuah permasalahan tentu dengan langkah-langkah yang efektif dibanding dengan pembelajaran yang pelaksanaannya hanya menggunakan metode konvensional saja (Hamdayama, 2014: 87). Dengan demikian, model pembelajaran ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung lebih termotivasi ketika pembelajaran dilakukan dengan berkolaborasi dan berkelompok (*Collaboration*). disamping itu, model pembelajaran tipe *Jigsaw* juga dapat meningkatkan kemandirian serta sikap bertanggung jawab pada diri peserta didik secara individu, karena pada saat individu berada dikelompok Ahli, mereka bertanggung jawab untuk benar-benar memahami materi sesuai yang diberikan, kemudian akan dikomunikasikan pada kelompok asalnya. Sehingga tidak hanya mengakomodasi kelebihan dari karakteristik peserta didik dalam hal kolaborasi saja, melainkan juga dapat meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab dalam diri peserta didik.

Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik karena karena skor-skor yang dikontribusikan pada peserta didik untuk tim didasarkan pada sistem skor individual, dan peserta didik yang skor timnya tertinggi akan menerima penghargaan (rekognisi) dari guru, sehingga tim lainnya akan termotivasi untuk mempelajari materi dengan baik agar mereka dapat membantu timnya untuk melakukan tugas dengan baik (Slavin, 2005:5). Dalam pelaksanaannya pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas VIII-I, peneliti memodifikasi model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan permainan SOS sebagai media pembelajarannya. Permainan ini diterapkan dalam rangka untuk meningkatkan

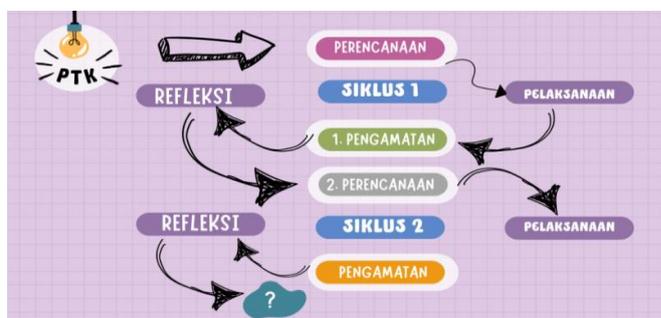
semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong peserta didik untuk dapat lebih aktif dan juga mampu mengatasi kebosanan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal (Dewantara & Nurgiansah, 2020). Selain itu, proses pembelajarannya tidak hanya sekedar berdiskusi saja melainkan juga untuk mengintegrasikan semangat bekerja sama dalam menyelesaikan permainan SOS yang telah disediakan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan materi pelajaran Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika di Bab 5.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan berfokus pada “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dengan Permainan SOS untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn Kelas VII- I Di UPT SMP Negeri 18 Gresik.” Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mampu meningkatkan minat belajar peserta didik UPT SMP Negeri 18 Gresik dikelas VIII-I pada materi Pelajaran Sumpah pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika dengan memodifikasi antara model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan media permainan SOS. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mampu mengatasi permasalahan pada peserta didik dikelas VIII-I, dimana minat belajar pada materi PPKn dikelas VIII-I tergolong masih rendah.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagai upaya memperbaiki mutu dan kualitas pembelajaran. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Arikunto, dkk (2006) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan mengamati suatu objek dengan didasarkan pada aturan-aturan tertentu sehingga nantinya diharapkan mampu memperoleh informasi yang bermanfaat. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas ini juga bertujuan untuk meningkatkan mutu praktek pembelajaran. Lokasi penelitian ini adalah di UPT SMP Negeri 18 Gresik, dimana lokasi ini dipilih berdasarkan tempat pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada program Pendidikan Profesi Guru (PPG), tanggal 20 Februari-05 Mei 2023. Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-I berjumlah sebanyak 31 orang, yang terdiri dari 14 perempuan dan 17 laki-laki.

Desain penelitian ini mengacu pada rancangan penelitian model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang dikenal dengan sistem *Spiral Reflecting*. *Sistem Spiral Reflecting* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, antara lain: 1). Tahap perencanaan (*planning*), 2). Tahap pelaksanaan Tindakan (*action*), 3). Tahap pengamatan (*observing*), 4). Tahap refleksi (*reflecting*). Keempat komponen tersebut berupa untaian yang dikenal sebagai satu siklus (Wiriaatmadja, 2006, hlm. 66). Adapun gambar Model Spiral menurut Kemmis dan Mc.Taggart, yakni sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan kelas Model Spiral dari Kemmis-Mc. Taggart (Wiriaatmadja, 2012).

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijabarkan bahwa dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hal pertama yang harus dilakukan adalah Tahap Perencanaan. Pada tahap ini, penelitian dimulai dari menyusun instrument pembelajaran meliputi: penetapan indikator pembelajaran, indikator keberhasilan peserta didik, lembar observasi, penyusunan silabus, serta pembuatan alat penelitian. Tahapan Kedua, yakni tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*). Pada tahap ini, peneliti melaksanakan apa yang telah dibuat sebelumnya, meliputi : Pelaksanaan program pembelajaran, pengumpulan data hasil observasi dan tes yang telah dilakukan. Selanjutnya, Tahapan pengamatan. Pada tahapan ini, bertujuan untuk melihat perubahan yang terjadi pada saat tindakan dalam kelas, yang nantinya hasil tersebut menjadi dasar refleksi. Terdapat beberapa hal yang menjadi catatan bagi peneliti, antara lain: lingkungan kelas, proses dari tindakan, efek tindakan dan hambatan yang muncul pada saat melaksanakan penelitian tindakan dalam kelas. Tahapan selanjutnya adalah Refleksi. Setelah dilakukan perbaikan pada pembelajaran, peneliti melakukan diskusi dan mengalisa terkait hasil temuannya selama tindakan kelas, sehingga dapat diketahui sejauh mana keberhasilan dan kelemahan dari pembelajarannya. Alur Siklus pada dasarnya saling berkaitan dan berkesinambungan satu dengan yang lain. Pada siklus pertama, didasarkan pada masalah yang diperoleh dari prasiklus, yang kemudian akan dilanjutkan pada siklus kedua apabila hasilnya masih dirasa kurang sebagai perbaikan dari siklus pertama. Siklus akan dihentikan apabila hasil penelitian yang diperoleh dirasa cukup dan telah memenuhi tujuan yang telah ditentukan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bersifat kolaboratif, dimana kegiatan penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi antara peneliti, guru/kepala sekolah serta peserta didik. Menurut Mulyatiningsih, Kegiatan yang bersifat kolaboratif merupakan penelitian yang dilakukan dengan melibatkan beberapa individu dengan peran, tugas, tanggung jawab serta kepentingan yang berbeda. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan kelas (PTK), salah satu guru berperan sebagai penyusun rancangan dan pelaksana tindakan kelas, sedangkan guru lain berperan sebagai pengamat pada saat pelaksanaan tindakan kelas. Apabila dalam kegiatan penelitian, dilakukan sebagai bagian dari kerjasama dengan pihak lain, maka guru/kepala sekolah berperan sebagai pelaksana tindakan dan pengamat dari perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh subjek yang diteliti. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh dapat digunakan bersama-sama oleh guru dan peneliti.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada peserta didik dikelas VIII-I di UPT SMP Negeri 18 Gresik yang berlokasi di Jalan Domas Rt 8 Rw 09, Kelurahan Domas, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik. UPT SMP Negeri 18 Gresik merupakan salah satu sekolah negeri favorit yang ada di Kecamatan Menganti. Berdasarkan data Kemendibudristek, jumlah peserta didik di UPT SMP Negeri 18 Gresik sebanyak 957 peserta didik yang masing-masing rombel dibagi menjadi 10 kelas. Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti memilih kelas VIII-I sebagai subjek penelitian. Pemilihan ini didasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, dimana pada kelas VIII-I didominasi oleh peserta didik yang minat belajar di mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Meskipun begitu, kelebihan dari peserta didik di kelas VIII-I adalah terkait dengan solidaritas antar teman yang cukup tinggi sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya lebih sesuai diterapkan pembelajaran yang bersifat *Cooperative learning* atau pembelajaran yang bersifat kolaborasi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak 2 Siklus. Pada Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2023 dan Siklus 2 dilaksanakan pada Tanggal 10 Maret 2023. Pada peneltiian ini, setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Minat belajar peserta didik kelas VIII-I dapat diketahui ketika pelaksanaan di siklus I, dimana pada siklus I menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan materi Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika pada sub materi 5. Peserta didik diminta untuk membaca materi Kongres Pemuda I dan Kongres Pemuda II (Diferensiasi Konten). Selanjutnya, peserta didik secara mandiri mengidentifikasi perbedaan dari pelaksanaan kongres tersebut (Diferensiasi proses), yang kemudian akan hasil identifikasi tersebut dituangkan dalam Infografis atau video dan diunggah di media sosial pribadi masing-masing (diferensiasi produk). Berdasarkan dari pelaksanaan siklus I, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 2. Tabel Grafik Minat belajar peserta didik dari Pra-Siklus ke Siklus I.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa grafik tersebut menunjukkan sebuah peningkatan minat belajar pada peserta didik UPT SMP Negeri 18 Gresik di kelas VIII-I dari pembelajaran pra-siklus ke pembelajaran Siklus I, dilihat dari keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru serta keaktifan peserta didik dalam mengumpulkan tugas mandiri. Pada pembelajaran pra-siklus, minat belajar peserta didik sebanyak 13% kemudian naik menjadi 29% pada siklus I. Artinya, bahwa terjadi peningkatan sebanyak 16% pada siklus I terkait minat belajar peserta didik.

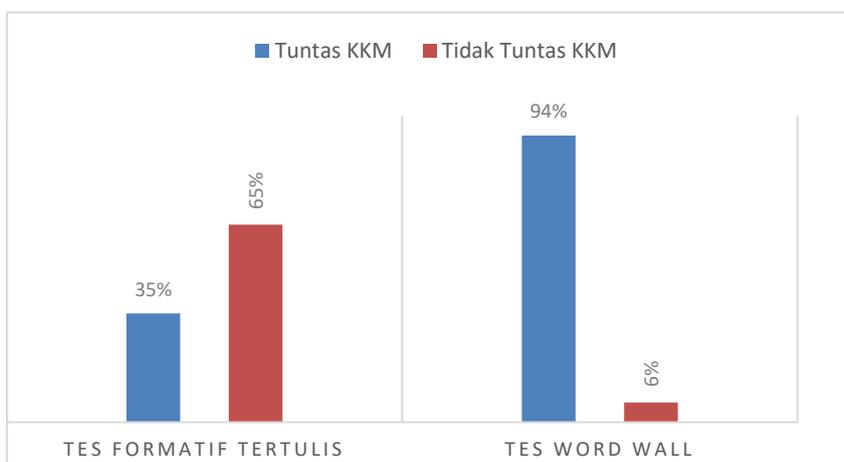
Pada siklus II pembelajaran diterapkan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*, dimana pada siklus I pembelajaran masih dirasa kurang memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik di kelas VIII-I UPT SMP Negeri 18 Gresik. Berdasarkan pelaksanaan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 3. Tabel Grafik Minat Belajar Siklus I ke Siklus II.

Berdasarkan tabel yang dimuat diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan terkait minat belajar peserta didik dimulai dari pembelajaran pada pra-Siklus, siklus I dan siklus II. Peserta didik yang memiliki tingkat minat belajar yang tinggi mengalami kenaikan, dimana pada pra-siklus minat belajar peserta didik sebanyak 13% meningkat menjadi 29% pada siklus I, kemudian pada siklus II naik menjadi 94%. Pada proses pembelajaran yang dilakukan sebelum tindakan kelas, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki minat belajar rendah kemudian oleh peneliti dalam penelitian Tindakan kelas ini, dilakukan sebuah tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Dari hasil penerapan model pembelajaran ini, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada peserta didik yang nampak pada siklus I dan siklus II

Minat belajar peserta didik kelas VII-I UPT SMP Negeri 18 Gresik juga ditunjukkan melalui hasil belajar yang telah dilakukan melalui tes formatif untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik pada materi Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Tes formatif ini dilakukan sebanyak 2 kali, yakni tes formatif dengan instrument tertulis dan instrument permainan *Word Wall*. Adapun tes formatif dengan instrument tertulis, dilaksanakan menjadi 2 sesi yang dibagi berdasarkan absen ganjil dan absen genap. Hal ini dilakukan agar peserta didik melaksanakan tes formatif secara jujur dan terbuka. Selanjutnya, tes formatif dilakukan dengan media permainan *Word Wall*. Pada permainan *Word Wall*, pertanyaan yang tersedia sama dengan pertanyaan yang ada di instrument tertulis, hanya penyajiannya saja yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan terhadap hasil yang akan diperoleh peserta didik ketika menggunakan instrument yang berbeda. Berdasarkan pelaksanaan tes formatif yang telah dilakukan dengan kedua instrument tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 4. Tabel Hasil Tes Formatif Tertulis dan *Word Wall*.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik VIII-I di UPT SMP Negeri 18 Gresik, dapat dilihat dari hasil formatif tertulis menunjukkan bahwa sebanyak 35% peserta didik yang tuntas KKM dan 69% peserta didik belum tuntas KKM. Selanjutnya, pada saat tes formatif yang dilakukan dengan menggunakan media permainan *Word Wall*, menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yakni sebanyak 64% sehingga peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 94% dan terjadi penurunan yang sebelumnya pada tes formatif tertulis peserta didik yang belum tuntas KKM sebanyak 69% menjadi sebanyak 6%. Dari hasil

peningkatan belajar ini, dapat diketahui bahwa perbedaan instrumen tes formatif juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan media permainan yang menyenangkan, secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat dianalisis bahwa terdapat peningkatan terhadap minat belajar peserta didik peserta didik kelas VII-I di UPT SMP Negeri 18 Gresik. Hal ini ditunjukkan pada saat pelaksanaan pembelajaran di Siklus I ke Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda. Pada Siklus I, strategi pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Adapun Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan pembelajaran *Discovery Learning* (Asnawi: 2017), yang meliputi : 1) Stimulus yaitu, guru memberi rangsangan kepada peserta didik berupa pertanyaan pemantik agar peserta didik dapat menyelidiki secara mandiri; 2) Identifikasi masalah, dimana peserta didik melakukan identifikasi terkait permasalahan yang dipaparkan, selanjutnya menentukan solusi yang dianggap relevan sebagai pemecahan dari proses penyelesaian masalah tersebut; 3) Pengumpulan data, yakni peserta didik mengumpulkan informasi untuk membuktikan bahwa hipotesa yang telah di tentukan sesuai dengan permasalahan diangkat. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengumpulkan data sebagai dasar pengamatan atau uji coba yang akan dilakukan sendiri; 4) Mengolah data, yakni setelah peserta didik memperoleh informasi, kemudian mengolah data untuk ditabulasikan serta dianalisis dengan cara tertentu; 5) Memverifikasi, yakni peserta didik melakukan pengkajian ulang terkait hasil temuannya sebagai dasar untuk membuktikan kebenaran hipotesis, yang selanjutnya akan di hubungkan dengan hasil data *processing*; 6) Generalisasi, yakni peserta didik menarik kesimpulan dari hasil hipotesis yang ditemukan untuk dijadikan sebagai prinsip umum dari semua masalah yang sama.

Menurut rujukan tersebut, pada tahap awal guru mengajukan pertanyaan mengenai apa yang diketahui terkait Kongres pemuda I dan Kongres Pemuda II untuk merangsang belajar peserta didik, yang kemudian diminta untuk membaca dari berbagai sumber bacaan baik diinternet atau di buku pedoman siswa. Selanjutnya, guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi perbedaan antara Kongres pemuda I dan Kongres Pemuda II. Dari hasil identifikasi tersebut, peserta didik diminta untuk memaparkan dalam sebuah infografis atau video dan diunggah dimedia sosial milik pribadinya masing-masing untuk kemudian guru dapat menilai hasil karyanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hosnan (2014:282), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan sebuah model dari pengembangan cara belajar aktif peserta didik untuk mendapatkan dan mengkaji sendiri terkait masalah yang akan diangkat, sehingga nantinya hasil yang didapatkan diharapkan dapat terus diingat. Meskipun hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada pra siklus ke siklus I, tetapi model pembelajaran *Discovery Learning* dirasa kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik dikelas VIII-I karena dari 31 peserta didik, hanya 9 atau sebanyak 29% yang mampu mengerjakan tugas dengan baik dan sesuai dengan arahan guru. Sehingga pada siklus II perlu dilakukan perbaikan mengenai model pembelajaran yang akan diterapkan.

Berbeda pada siklus II, model pembelajaran yang diterapkan adalah *Cooperatiove Learning* tipe *Jigsaw*, dimana pada model pembelajaran ini guru perlu memperhatikan beberapa hal terkait latar belakang dari pengalaman peserta didik salah satunya yang berkaitan dengan kemampuan akademiknya, tentunya dalam setiap kelompok harus bersifat heterogen (Slavin, 2009: 280). Model pembelajaran tipe *Jigsaw* didesain dengan tujuan mengembangkan rasa tanggung jawab dalam setiap peserta didik, serta ditekankan untuk saling bergantung satu sama lain dalam kelompoknya. Elliot Aronson (2006) mengatakan bahwa terdapat 10 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran tipe *Jigsaw*, antara lain: a). Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok jigsaw dengan jumlah 4-6

orang menjadi kelompok Jigsaw b). Dari kelompok Jigsaw, kemudian peserta didik dibagi lagi menjadi kelompok ahli, dimana peserta didik yang diminta untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Setiap kelompok ahli akan diberikan materi yang berbeda-beda. c). dikelompok ahli, peserta didik berdiskusi, memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan pada kelompok Jigsaw. f). Setelah berdiskusi, peserta didik kembali ke kelompok Jigsaw. e) guru memberikan lembar kerja peserta didik pada masing-masing kelompok Jigsaw. Lembar kerja merupakan media permainan SOS. f). Peserta didik menyimak pertanyaan yang dilontarkan guru, kemudian peserta didik menjawab pertanyaan tersebut pada lembar jawaban yang tersedia. Apabila jawaban benar, maka kelompok *Jigsaw* dapat menuliskan SOS pada lembar kerja. g) Jawaban benar yang paling banyak, akan mendapat reward dari guru. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh bahwa pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar pada peserta didik di kelas VIII-I yang lebih cenderung memiliki karakteristik gaya belajar yang dilakukan secara berkolaborasi antar teman daripada dilakukan secara mandiri atau individu. Selanjutnya, karakteristik peserta didik yang lebih cenderung menyukai pembelajarn yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga pada siklus II, guru mencoba untuk memodifikasi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan permainan SOS.

Hasilnya diperoleh bahwa, peserta didik lebih antusias dan minat belajarnya semakin meningkat. Hal ini diperkuat pada saat guru memberikan pertanyaan untuk mengetes seberapa jauh pemahaman yang telah diperoleh ketika berdiskusi dengan kelompok ahli, peserta didik cenderung enggan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kemudian, pada siklus II, guru mencoba untuk memanfaatkan permainan SOS yang dimainkan bersama kelompok asal. Secara tidak langsung, permaiaann SOS ini menjadikan solidaritas antar anggota dikelompok asal semakin kuat. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan jawaban yang benar, yang kemudian jawaban itu akan digunakan sebagai kunci untuk menyelesaikan permainan SOS. Hasilnya, peserta didik sangat antusias dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan permainannya dengan baik.

Minat belajar peserta didik kelas VII-I UPT SMP Negeri 18 Gresik juga ditunjukkan melalui hasil belajar yang telah dilakukan melalui tes formatif untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terkait materi Sumpah Pemuda dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas VIII-I telah tuntas KKM setelah dilakukannya tes formatif sebanyak 2 kali, yakni melalui intrsumen tertulis dan permainan *Word Wall*. Permainan *Word Wall* menjadi media permainan yang cukup efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan dari hasil belajar yang telah diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yakni sebanyak 64% sehingga peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 94% dan terjadi penurunan yang sebelumnya pada tes formatif tertulis peserta didik yang belum tuntas KKM sebanyak 69% menjadi sebanyak 65. Dari hasil peningkatan belajar ini, dapat diketahui bahwa perbedaan instrumen tes formatif juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan menerapkan permainan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, secara tidak langsung memberikan pengaruh pada peningkatkan minat belajar peserta didik.

Simpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas di UPT SMP Negeri 18 Gresik pada kelas VIII-I, peneliti menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat memberikan pengaruh pada peningkatan minat

dan hasil belajar peserta didik dikelas VIII-I. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dimana minat belajar peserta didik dikelas VIII-I mengalami kenaikan dari yang sebelumnya pada prasiklus minat peserta didik sebanyak 13%, kemudian naik menjadi 29% pada siklus I dan naik lagi menjadi 94 % pada pembelajaran siklus II. Hal ini dibuktikan dengan dengan antusias peserta didik pada saat proses pembelajaran didalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw melalui media permainan SOS. Antusias peserta didik dalam menjawab dan menyelesaikan permainan dengan baik. Selanjutnya, minat belajar peserta didik kelas VIII-I yang meningkat ditunjukkan dengan hasil tes formatif yang telah dilakukan sebanyak 2 kali, yakni dengan instrumen tertulis dan Word Wall. Pada tes formatif dengan instrumen tertulis, diketahui bahwa sebanyak 35% peserta didik yang tuntas KKM dan 69% peserta didik belum tuntas KKM. Selanjutnya, pada saat tes formatif yang dilakukan dengan menggunakan media permainan Word Wall, menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yakni sebanyak 64% sehingga peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 94% dan terjadi penurunan yang sebelumnya pada tes formatif tertulis peserta didik yang belum tuntas KKM sebanyak 69% menjadi hanya sebanyak 6%. Dari hasil peningkatan belajar ini, dapat diketahui bahwa perbedaan instrumen tes formatif memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik didalam kelas. Dengan mengimplementasikan permainan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan didalam kelas dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT, peneliti dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dengan baik tanpa ada kendala yang berarti tentu keberhasilan ini juga didukung dari beberapa pihak, sehingga peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Syahrul ulyah, S.Pd., M.M selaku Kepala UPT SMP Negeri 18 Gresik, Ibu Dr. Hj. Raden Roro Nanik Setyowati, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Lapangan, Ibu Fuji Astutik, S.Pd., selaku guru pamong dalam kegiatan PPL II, Bapak/Ibu guru di UPT SMP Negeri 18 Gresik yang telah mendukung dan bersinergi dengan baik selama pelaksanaan kegiatan PPL II serta seluruh peserta didik UPT SMP Negeri 18 Gresik khususnya kelas VIII-I yang telah bekerjasama dengan baik selama proses pembelajaran didalam kelas sekaligus dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini.

Referensi

- Amri, Sofan & Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruh Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Asnawi. 2017. *Langkah-langkah Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran*. <https://www.pondok-belajar.com/2017/01/langkah-langkah-penerapan-discovery.html>. Diakses tanggal 9 November 2020.
- Dewantara, Ki Hadjar, 1994, *Kebudayaan, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*, Yogyakarta. _____, 2011, *Bagian Pertama Pendidikan, Majelis Luhur Persatuan*, Yogyakarta.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Hamdayama, J. (2014). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Lukiyah, L. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn (Penelitian Tindakan Kelas) pada

- Siswa Kelas VI SDN Randuagung 05. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v3i1.1058>
- Mardikayasa, I. M., Wiyasa, I. K. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2015). Penerapan Mind Mapping Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Dan Sikap Sosial Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas Iva Sd Negeri 29 Pemecutan. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Mulyatiningsih, Endang. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Yogyakarta
- Nurgiansah, T. H. (2019). Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan, 1(1), 95–102.
- Noviana, E., & Huda, M. N. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 79 PEKANBARU. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i2.6287>
- Nurgiansah, T. H., Dewantara, J. A., & Rachman, F. (2020). The Implementation of Character Education in the Civics Education Syllabus at SMA Negeri 1 Sleman. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 5(2). <https://doi.org/10.26618/jed.v5i2.3106>
- Nurgiansah, T. H., Fajar Pratama, F., Sholichah, A., & Nurhotimah, I. (n.d.). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN*.
- Nurgiansah, T. H., & Pringgowijoyo, Y. (2020). Pelatihan Penggunaan Model Pembelajaran Jurisprudensial Pada Guru Di KB TK Surya Marta Yogyakarta. *KUAT : Keuangan Umum Dan Akuntansi Terapan*, 2(1). <https://doi.org/10.31092/kuat.v2i1.661>
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2).
- Putra, Zetra Hainul. 2014. Buku kuliah terintegrasi Rencana Pembelajaran Sekolah Dasar. Zesya Publisher: Pekanbaru.
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Sari, H. N. M. (2014). Implementasi Metode Vak (Visual Auditori Kinestetik) Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Materi Penegakan Ham (Kelas X Bina Prestasi 2 Di Man 2 Ponorogo Tahun 2013 / 2014). *Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Sudjana, N. (2002). Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suwastana, I. W. (2016). Penerapan pembelajaran melalui model kooperatif numbered heads together siswa kelas V SDN No 1 Tonggolobibi untuk meningkatkan prestasi belajar PKn. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(1).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1).
- Yulianingrum, K. (2014). Kompetensi Profesionalisme Guru Pendidikan Kewarganegaraan Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan (Studi Kasus Guru PKn di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wiriattmaja.2006. Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen. Bandung: Remaja Rosdakarya Karya