

Learning Sociology Using the Jigsaw Model Using Question Cards

Siti Rahayu

SMA Negeri 1 Pundong

Corresponding Author: Siti Rahayu sitirahayu490@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Students' Achievement, Jigsaw Model, Quiz Card

Received : 4 March

Revised : 16 March

Accepted: 19 April

©2023 Rahayu: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This research aims at explaining the reasons why jigsaw model with quiz card is done to improve students' achievement in Sociology and providing an overview on what teachers did toward improving students' achievement and responsibility using jigsaw and quiz card significantly. The subject was 34 students of XI IPS 3 in SMA Negeri 1 Pundong. To collect data, observation sheet, interview, test, and documentation were used. Data validation and collection were done during the teaching and learning process. The data were described quantitatively in percentage and qualitatively using interactive model. The result shows that most of the students (94,18%) passed the minimum criteria on cognitive aspects with 86,14% average of achievement. The psychomotor aspects even achieve 100% of students with average of 87,19 %

Pembelajaran Sosiologi dengan Model Jigsaw Menggunakan Kartu Soal

Siti Rahayu

SMA Negeri 1 Pundong

Corresponding Author: Siti Rahayu sitirahayu490@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Prestasi Siswa, Model Jigsaw, Quiz Card

Received : 4 March

Revised : 16 March

Accepted: 19 April

©2023 Rahayu: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan alasan mengapa model jigsaw dengan kartu kuis dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi dan memberikan gambaran tentang apa yang dilakukan guru terhadap peningkatan prestasi dan tanggung jawab siswa dengan menggunakan jigsaw dan kartu kuis secara signifikan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Pundong yang berjumlah 34 orang. Untuk mengumpulkan data digunakan lembar observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validasi dan pengumpulan data dilakukan selama proses belajar mengajar. Data dideskripsikan secara kuantitatif dalam persentase dan secara kualitatif menggunakan model interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (94,18%) memenuhi kriteria minimal aspek kognitif dengan rata-rata pencapaian 86,14%. Aspek psikomotor bahkan mencapai 100% siswa dengan rata-rata 87,19%

PENDAHULUAN

Situasi kondisi awal sebelum kegiatan pembelajaran materi kelompok sosial SMA Negeri 1 Pundong kelas XI IPS 3 semester 1 masih belum sesuai harapan baik dari ketuntasan maupun ketercapaian materi. Kondisi ini berdasarkan pengamatan guru disebabkan oleh faktor intern dan ekstern. Faktor intern kondisi siswa, ketika berangkat kurang bagus karena belum sarapan, kondisi kesehatan yang kurang maksimal, kelelahan dan kondisi psikologis yang kurang mendukung siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan kondisi ekstern selama ini pembelajaran kurang menarik dan cenderung berpusat pada guru, kurangnya alat peraga atau pembelajaran masih berpusat pada guru. Kondisi ini menjadikan anak-anak mengalami kebosanan,

Pada awalnya kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah murni dan berpusat pada guru anak murid masih sebagai obyek belum menjadi subyek dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Guru juga mengajukan pertanyaan kepada beberapa siswa saat pelajaran berlangsung. Jadi, kegiatan pembelajaran menjelaskan dengan ceramah murni diselingi pertanyaan yang diajukan guru. Penerapan model jigsaw dengan menggunakan kartu soal belum pernah dilakukan guru.

Kondisi akhir siswa kelas XI IPS 3 SMA N 1 Pundong terjadi peningkatan hasil belajar sosiologi. Motivasi ini sangat penting karena pada materi kelompok sosial merupakan dasar untuk mengetahui kegunaan sosiologi di dalam kehidupan masyarakat. dan sebagai bekal untuk mempelajari materi pada bab selanjutnya. Jadi apabila siswa sudah termotivasi maka akan mudah memahami materi pelajaran sosiologi, diharapkan pula ada peningkatan hasil belajarnya.

Kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model jigsaw dengan kartu soal ini cukup efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan model jigsaw dengan kartu soal ini siswa dapat lebih mudah memahami materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar

Ditemukannya siswa yang sering berbicara sendiri dengan temannya, mengantuk, dan menggambar saat jam pelajaran menandakan motivasi belajar sosiologi siswa kelas XI IPS3 SMA N 1 Pundong masih rendah. Siswa yang mengalami remedial sebanyak 50 % memperlihatkan hasil belajarnya juga sangat rendah, oleh karena itu penggunaan model jigsaw diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sosiologi siswa.

Tindakan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan model jigsaw dengan kartu soal Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *jigsaw dengan kartu soal* dari materi sosiologi kelompok sosial. Akhir dari kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tes mandiri.

Perubahan, rumusan masalah dalam *best practice* ini berdasarkan latar belakang kondisi siswa dan kelas pada umumnya adalah: Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran model jigsaw dengan kartu soal dalam peningkatan ketercapaian dan ketuntasan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan materi kelompok sosial di kelas XI IPS3 SMA Negeri 1 Pundong semester 1 tahun pelajaran 2022/ 2023.

Best Practice ini khusus pada pelaksanaan pembelajaran model jigsaw dengan kartu soal dalam peningkatan ketercapaian dan ketuntasan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap materi kelompok sosial di kelas XI IPS3 SMA Negeri 1 Pundong semester 1 tahun pelajaran 2022/ 2023.

Tujuan dari *best practice* ini adalah mendeskripsikan: Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran model jigsaw dengan kartu soal dalam peningkatan ketercapaian dan ketuntasan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap materi kelompok sosial di kelas XI IPS3 SMA Negeri 1 Pundong semester 1 tahun pelajaran 2022/2023.

Manfaat *Best practice* ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah, dan masyarakat untuk meningkatkan ketercapaian dan ketuntasan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dalam pembelajaran sosiologi materi kelompok sosial. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut. Manfaat bagi siswa : Pembelajaran dengan model jigsaw menggunakan kartu soal menjadi salah satu model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada anak diharapkan mampu memberi solusi pada siswa dalam meningkatkan ketercapaian, ketuntasan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap materi kelompok sosial. Manfaat bagi guru sosiologi, pelaksanaan pembelajaran dengan model jigsaw menggunakan kartu soal diharapkan mampu menjadi salah model pembelajaran kolaboratif sebagaimana amanat kurikulum merdeka pembelajaran berpusat pada anak lebih bervariasi untuk meningkatkan keercapaian, ketuntasan pengetahuan, ketrampilan dan sikap materi kelompok sosial. Manfaat bagi sekolah, penerapan pembelajaran dengan model jigsaw menggunakan kartu soal dapat memberi kontribusi bagi perbaikan proses pembelajaran di sekolah, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa serta dapat digunakan untuk memajukan prestasi sekolah. Manfaat bagi masyarakat, pelaksanaan pembelajaran dengan model jigsaw menggunakan kartu soal ini alternatif dan solusi pemecahan masalah pembelajaran yang sering terjadi di kelas. Model pembelajaran ini juga dapat menjadi salah satu alternatif untuk pelaksanaan pembelajaran kolaboratif adanya Kerjasama antar siswa sehingga pembelajaran yang berpusat pada anak tampak jelas terlaksana sebagaimana amanat kurikulum merdeka

TINJAUAN PUSTAKA

Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah capaian setelah mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran dengan model dan media mencakup ketercapaian dan ketuntasan pengetahuan, kerampilan dan sikap. Prestasi dikatakan berhasil bila anak mampu mencapai KKM dan secara keseluruhan presentasi siswa tuntas mencapai jumlah minimal 85%. Prestasi kurang memuaskan bilamana individu belum mampu mencapai KKM dalam ketiga aspek pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dan secara keseluruhan siswa tuntas belum mencapai 84,99%.

Model jigsaw

Jigsaw pertama kali dikembangkan pada permulaan tahun 1970 oleh Elliot Aronson dan mahasiswa-mahasiswanya di Universitas Texas dan California. Secara umum konsep pembelajaran dengan model jigsaw adalah: guru membagi kelas kedalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 anak, masing-masing anak dalam kelompok memiliki keahlian; Dari anggota kelompok yang memiliki keahlian sama berkumpul jadi 1 dan berdiskusi hasil dari diskusi dikelompok ahli inilah yang dibawa ke kelompok asal untuk disampaikan dibagi ilmunya atau belanja materi.

Guru melakukan pembagian kelompok dan masing-masing anggota menjadi kelompok ahli sesuai peran dan tanggung jawabnya sehingga masing-masing anggota mempunyai bagian yang penting. Bila dalam proses mengalami kendala solusinya adalah dengan berkunjung ke kelompok lain dan bertemu dengan ahli yang sesuai. Hasil dari berkunjung pada ahli di kelompok lain ketika pulang ke kelompok asal langsung disampaikan/ dibagikan pada anggota kelompok.

Model Within Group Jigsaw. Merupakan pembelajaran kolaboratif dengan cara guru membagi kelas kedalam kelompok-kelompok dengan anggota per kelompok 5 (lima) anak. Kelas XI IPS3 ada 34 siswa sehingga akan ada 6 (enam) kelompok dengan anggota 5 (lima) anak dan 1 (satu) kelompok beranggotakan 4 (empat) anak. Tiap kelompok mendapat bagian keahlian yang berbeda satu sama lain. Kelompok lain bisa berbelanja langsung pengetahuan ke kelompok lain sesuai keahlian hasil belanja kemudian disharing / berbagi ilmu pada anggota kelompok awal.

Model Expert Group Jigsaw. Anggota kelompok memiliki keahlian yang berbeda satu sama lain. Anggota kelompok yang mendapat bagian persoalan yang sama dengan kelompok berkumpul menjadi 'kelompok ahli' untuk bersama-sama mempelajari dan memecahkan dan belanja ilmu. Setelah selesai mempelajari dan belanja ilmu, masing-masing kembali ke kelompok asalnya dan membagikan ilmu yang didapatkan 'kelompok ahli'.

Model *Whole Group Jigsaw*. kelompok yang terbentuk pertama kali sudah langsung menjadi 'kelompok ahli' yang masing-masing mempelajari persoalan yang berbeda dengan kelompok lainnya. Kelompok lain dapat langsung belajar ilmu pada kelompok ahli atau kelompok ahli membagikan ilmu dan mengajarkan bagian persoalannya kepada kelompok lain melalui diskusi kelas atau presentasi.

Menurut Aronson penerapan model jigsaw dengan membagi siswa ke dalam kelompok dengan masing-masing beranggotakan 5-6 orang tanpa mempertimbangkan faktor apapun, kemudian : Memilih salah satu siswa dalam kelompok untuk menjadi koordinator kelompok;

Merencanakan pembelajaran dengan metode jigsaw untuk 5-6 kali pertemuan atau disesuaikan dengan jumlah permasalahan atau topic yang akan dipelajari; Memberikan masing-masing siswa dalam kelompok satu bagian permasalahan secara langsung untuk dipelajari dan diselesaikan; Memberi waktu kepada masing-masing anggota kelompok untuk mempelajari tugasnya; Membentuk 'kelompok ahli' (*expert group*) dengan menyatukan masing-masing anggota kelompok yang memiliki masalah yang sama dari semua kelompok dan memberi mereka waktu untuk berdiskusi menyelesaikan masalah yang mereka dapat; Setelah masing-masing 'kelompok ahli' selesai berdiskusi, masing-masing siswa diminta kembali ke kelompok asalnya; Meminta siswa untuk menyampaikan atau mengajarkan apa yang telah ia hasilkan dari diskusi 'kelompok ahli' dan minta anggota kelompok lainnya untuk mengklarifikasi Observasi kegiatan diskusi kelompok dari satu kelompok ke kelompok lainnya. Ketika ada kelompok yang mengalami masalah, beri arahan dan minta mereka segera menyelesaikan tugasnya; Memberi siswa evaluasi berupa tes tentang konsep yang baru saja dipelajari.

Kartu Soal

Kartu soal merupakan sarana yang digunakan oleh guru yang disusun berdasarkan kisi-kisi dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru. Kartu soal merupakan salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta berpikir kritis sehingga anak-anak lebih merdeka dalam belajarnya secara kolaboratif.

Kartu soal yang disusun dalam pembelajaran ini mengacu pada materi kelompok sosial, tujuan pembelajaran, menentukan indikator soal dan menyusun soal. Soal yang sudah dibuat kemudian dipindah ditulis kembali dalam kertas warna-warni dan gambar menarik. Bahan yang digunakan untuk membuat adalah kertas manila, spidol, pensil, pulpen dan gunting untuk memotong sesuai model yang telah ditentukan.

METODOLOGI

Pelaksanaan pembelajaran dengan model jigsaw dengan kartu soal ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan prestasi belajar baik pengetahuan, ketrampilan dan sikap pada mapel sosiologi materi kelompok sosial. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran pada jam ke 4 dan ke 5 atau dari pukul 09.45 s.d 11.15 WIB. Pembelajaran dilakukan di luar kelas (outing class) tepatnya di halaman kelas. Kegiatan pembelajaran dengan dengan jigsaw menggunakan kartu soal di kelas XI IPS3 dilakukan dengan tahapan tahapan sebagai berikut:

a. Pembukaan

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka kelas dengan mengajak siswa berdoa menyampaikan tujuan pembelajaran, mengkondisikan kelas (pembelajaran diluar kelas), dan menyampaikan tujuan pembelajaran, presensi, apersepsi dan motivasi



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan Pembelajaran

b. Pembagian kelompok

Setelah menjelaskan materi untuk lebih menguatkan pemahaman siswa tentang materi permasalahan sosial guru membagi siswa kedalam kelompok kelompok. Guru membagikan kartu soal sebagai bahan diskusi.



Gambar 2. Pembagian Kelompok Sekaligus Kartu Soal

c. Pelaksanaan diskusi

Diskusi dilakukan dalam kelompok, namun bila mengalami kendala diskusi dalam diskusi peserta dapat menanyakan atau meminta penjelasan ke kelompok lain dengan cara berkunjung. Oleh oleh dari berkunjung ke kelompok lain selanjutnya didiskusikan dalam kelompoknya. Selama proses ini siswa mencatat pokok pokok materi yang harus dikuasai. Mafaat yang diperoleh adalah kemandirian , tanggung jawab, kerjasama dan ilmu baru



Gambar 3. Pelaksanaan Diskusi Kelompok Ahli

d. Presentasi

Presentasi dilakukan dengan tujuan melatih tanggung jawab, kemandirian, bertukar pendapat saling memberi dan menerima



Gambar 4. Kegiatan presentasi

e. Penutup

Tahapan penutup ini siswa mengerjakan soal post tes yang diberikan guru, dilanjutkan dengan umpan balik dan penguatan materi yang telah dipelajari. Guru juga meminta siswa untuk membaca ulang soal di rumah.



Gambar 5. Guru Mendampingi Siswa dalam Menyimpulkan/ Melakukan Penguatan Materi

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model jigsaw menggunakan kartu soal berdasarkan pengamatan untuk menilai sikap, keterampilan dalam diskusi dan presentasi dan pos tes untuk mengukur pengetahuan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Mengukur Kemampuan

No	Ketuntasan	Ketercapaian
Pengetahuan	94,18	86,14
Ketrampilan	100	87,19
Sikap	Selama proses pelaksanaan pembelajaran anak anak memiliki sikap amat baik dan baik. Hal ini diukur berdasarkan pengamatan guru menggunakan cek list sekala sikap	

PEMBAHASAN

Nilai Penting dan Kebaruan Best Practice yang telah dilaksanakan

Pelaksanaan pembelajaran ini merupakan praktek terbaik yang saya alami anak anak tampak antusias dalam berdiskusi menyelesaikan soal dalam kartu soal. Kekompakan dalam diskusi dan presentasi menunjukkan Kerjasama yang sangat kuat antar anggota kelompok. Kerjasama antar kelompok sangat bagus tampak ketika belanja pengetahuan atau mengunjungi kelompok ahli mendapat jawaban yang memuaskan.

Kebaruan dari pelaksanaan pembelajaran ini adalah adanya kartu soal sebagai bahan diskusi. Kartu soal secara praktis memfokuskan penguasaan materi. Mudah dipahami dan menarik dengan warna dan bentuk yang beraneka macam.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran dengan model jigsaw menggunakan kartu soal ini adalah : Motivasi guru, ketersediaan bahan dan alat untuk membuat kartu soal, cuaca yang cerah, halaman sekolah yang asri cocok untuk tempat belajar, warga sekolah / lingkungan sosial. Kurikulum merdeka dengan pembelajaran kolaboratif dan berpusat pada siswa.

Faktor penghambat : pembuatan kartu perlu konsentrasi penuh. Kemungkinan bila cuaca hujan tentu tidak bisa dilakukan secara outing class tetapi alternatif lain yaitu di Hill sekolah.

Tindak Lanjut

Pelaksanaan pembelaran dengan metode jigsaw terbukti mendapat hasil yang bagus baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap, maka perlu diterapkan di kelas parerel lain. Model ini juga diterapkan pada kelas dengan jenjang yang berbeda, Materi sosiologi yang berbeda juga dapat dilakukan dengan pembelajaran dan dengan model jigsaw dan media kartu soal.

Perlu adanya kontrol pelaksanaan model pembelajaran dengan model jigsaw menggunakan kartu soal agar hasil semakin baik. Alternatif juga perlu dicoba karena bila terus menerus dilakukan anakmurid akan mengalami kejenuhan dan keosanan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pelaksanaan pembelajaran dengan model jigsaw dengan kartu soal di kelas XI IPS3 SMA N 1 Pundong memperoleh hasil sebagai berikut:

Aspek pengetahuan dari 34 siswa 2 siswa belum tuntas atau ketuntasan mencapai 94,18% dan ketercapaian materi 86,14%. Aspek ketrampilan ketuntasan mencapai 100% sedangkan ketercapaian materi 87,19. Aspek penilaian sikap anak anak memperoleh hasil baik dan sangat baik, mereka tampak senang, semangat, mampu bekerja secara kolaboratif

Dari hasil Kegiatan pembelajaran anpembelajaran menggunakan model *jigsaw* pada materi kelompok sosial di kelas XI IPS3, diharapkan memperhatikan alokasi waktu pada setiap segment. Selain pendekatan kelompok pendekatan individual juga perlu dilakukan agar capaian ketuntasan secara klasikal maupun individual meningkat khususnya materi kelompok social berkembang dengan baik .

PENELITIAN LANJUTAN

Bagi saudara yang ingin melakukan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang lain. Penggunaan gambar, video, surat kabar dalam menjelaskan dapat memfasilitas dan mengakomodir berbagai gaya belajar anak peserta didik baik kinetis, uaditori, dan visual. Kartu soal dapat dibuat semenarik mungkin agar peserta didik senang dengan demikian akan menumbuhkan minat belajar. Pembagian kelompok bisa lebih variasi seperti dalam kelompok ada yang memiliki kemampuan atas, sedang dan bawah. Tempat belajar bisa outing class maupun dalam kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada bapak kepala sekolah dan teman sejawat kami ucapkan terimakasih atas dukungannya dan anak anak hebat ibu di SMA N 1 Pundong ibu ucapkan terimakasih semoga kalian makin sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York, NY: Addison Wesley Longman.
- Aronson, Elliot. (2006). *The Basic of Team game tournament (TGT) (revised ed.)*.
- Anwar, S, (2005), *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Presatasi Belajar*. Ed,II . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dootlitle, Peter E. (2002). *Cooperative Learning: The Team game tournament (TGT) Method. The Mind, An Owner's Manual for Teachers and Students: Activity Strategies* .
- Elliot, J. (1991). *Action research educational change*. Philadelphia. Open University Press.
- Lexy J. Moleong.(2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remadja Rosdakarya.
- Miftahul Huda, (2014). *Cooperative Learning Metod. Tehnik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miftahul Huda ,(2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Miles, Matthew B.& Huberman, A. Michael. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*.Penerjemah. Tjetjep Rohendi R. Jakarta: UI-Press.
- Purwanto, M. (2013), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rahayu, S. (2017) *Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Dengan Metode Jigsaw (TGT) Dan Team Game Tournamen di SMA N 1 Wates*, Yogyakarta *Ideguru*, Vol 2 Page ; 54-62 , Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Robert E Slavin, (2008), *Cooperative learning: Teori riset dan praktek*, Cet II, Bandung: Nusa Media.
- Sanusi, A. (2013). *Kepemimpinan Pendidikan: Strategi Pembaruan. Semangat Pengabdian, Manajemen Modern*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rahayu

Wasisto Dwi Doso Warso, A (2018) . Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta.
Graha Cendekia.