

PENERAPAN PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATAKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEKNIK MEMBUAT KARYA SENI KRIYA DI WILAYAH NUSANTARA DENGAN BACKGROUND BAHAN TRIPLEK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Wasit Djunaedi
Guru SMAN 5 Cimahi
wasitdjunaedi@gmail.com

ABSTRAK

Penerapan pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar Teknik membuat karya seni kriya di wilayah Nusantara dengan Background Bahan Triplek pada Mata Pelajaran Seni Budaya. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis dengan menggunakan melalui tindakan pada siklus I dan siklus II, baik berupa data yang diperoleh dari data hasil nontes maupun praktik, setelah dilakukan analisis selanjutnya perlu pembahasan sebagai berikut. Berdasarkan analisis hasil tes teori (27%) dan hasil unjuk kerja praktek (73%) adalah sebagai berikut: (1) Nilai rata-rata hasil meningkat sebesar 2% dari kondisi awal ke siklus I, dan 5% dari siklus I ke siklus II (2) Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 kondisi awal = 57% atau 17 siswa, siklus I = 73% atau 22 siswa dan siklus II sebesar 87% atau 26 siswa. Dengan demikian terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebesar 13% dari kondisi awal ke siklus I dan 14% dari siklus I ke siklus II, (3) Jumlah siswa pada kondisi awal yang nilainya kurang dari 75 sebanyak 17 siswa (57%), pada siklus I sebanyak 22 siswa (73%), dan pada siklus II jumlah siswa yang nilainya kurang dari 75 sebanyak 4 siswa (13%). Berdasarkan hasil observasi terhadap aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17%. Sedang aktivitas belajar siswa ada perubahan tingkah laku dari cukup berubah menjadi baik. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw dapat memberikan respon yang positif.

Kata Kunci: Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik membuat karya seni kriya di wilayah Nusantara dengan Background Bahan Triplek

ABSTRACT

The implementation of Jigsaw cooperative learning approach to heighten the activity and student's achievement result in Art and Craft subjects with plywood material in Art and Culture class was proven to be successful. The research used classroom action method that the researcher done with two sequences. The data was gathered with practical assignment and non-test assignment, and then analysis was done in between. Based on the analysis, the theory test result (27%) and practical result (73%) was: 1. The average score of the students was heightened to 2% from the previous condition to Sequence 1, and 5% from Sequence 1 to Sequence 2. 2. The amount of the students that achieved $>75\%$ on the previous condition was 57% or 17 students. Sequence 1 produced 73% or 22 students and Sequence 2 produced 87% or 26 students. With that in mind, there was an increase in the amount of students that got >75 score with 13% from the previous condition to 14% in the Sequence 1 to Sequence 2. 3. The amount of the students in previous condition that has less than 75 average score was 17 students (57%), 22 students (73%) in Sequence 1 and 4 students (13%) in Sequence 2. Based on the observation result to students' learning activity, there was an increase of 17%, and the students' behavior from good to better was happened also therefore, students' learning activity with Jigsaw Cooperative Method could give a positive response.

Keywords: Jigsaw Cooperative Approach Method, The increase of students' result and activity in making art and craft in Indonesia with plywood material

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Seni Budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspressi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multi dimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Bidang seni rupa, musik, tari, dan teater memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni budaya, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan tipe berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, menampilkan kreativitas melalui seni budaya, menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut. Seni rupa, mencakup keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan, Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, berkarya dan apresiasi karya musik. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan eksplorasi gerak tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, berkarya dan apresiasi terhadap gerak tari. Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran. Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang

seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya. Seni rupa merupakan hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual dan rabaan. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan. Seni rupa dapat dibedakan menjadi seni rupa murni, seni kriya, dan desain. Jenis-jenis seni rupa ini menunjukkan proses pembuatan dan bentuk karya yang dihasilkan, serta nama pembuatnya, yaitu seniman, kriyawan, dan desainer. Seni murni menekankan pada ungkapan pikiran dan perasaan, meliputi seni lukis, seni patung, dan seni grafis.

Seni kriya menekankan pada keterampilan tipe pembuatan karya, dengan hasil berupa karya kriya fungsional dan nonfungsional. Seni kriya menggunakan berbagai tipe dan media tertentu, misalnya kriya kayu, kriya logam, dan kriya tekstil. Desain menunjukkan proses pembuatan karya yang maksud dan tujuannya telah ditentukan lebih dahulu. Karya desain merupakan rancangan gambar, benda, atau lingkungan yang didasarkan pada persyaratan-persyaratan tertentu. Seniman atau kriyawan dapat bekerja secara mandiri, sedangkan desainer bekerja untuk keperluan klien. Pembelajaran kritik seni rupa memberikan pengenalan dan latihan menggunakan bahasa dan terminologi seni rupa untuk mendeskripsikan dan memberikan tanggapan terhadap karya seni

rupa. Tanggapan ini berkaitan dengan sifat-sifat sensoris karya seni rupa, seperti aspek-aspek taktil (rabaan), spasial (keruangan), dan kinestetik (gerak). Pembelajaran kritik seni juga melatih kemampuan untuk memahami makna-makna yang disampaikan melalui simbol-simbol visual, bentuk-bentuk, dan metafora. Selain berkarya seni rupa, materi pokok seni rupa juga mencakup penyajian karya seni rupa. Materi penyajian karya seni meliputi penyajian secara lisan di kelas dan pameran di lingkungan kelas, sekolah, bahkan juga di masyarakat. Materi pokok pameran adalah seleksi, pemajangan karya, dan publikasi. Materi pameran juga mencakup kegiatan pengorganisasian pameran, meliputi perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pameran. Pada pelaksanaannya pembelajaran praktek merancang karya seni murni dan terapan yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa Nusantara yang umum dilakukan guru adalah diskusi informasi dan pendekatan praktek atau penugasan. Pendekatan diskusi informasi yang sering dilakukan guru adalah melalui komunikasi satu arah yang lebih banyak menerima informasi dari guru dari pada berusaha sendiri. Dengan demikian peran siswa dalam pembelajaran kurang aktif dan kurang mendapatkan pengalaman yang bermakna dan timbul beberapa masalah bahwa tidak semua siswa yang mengikuti pembelajaran menguasai kompetensi yang diajarkan. Pada kenyataannya kegiatan praktek atau penugasan tersebut hanya mampu memberikan data-data yang sangat terbatas. Hal ini terjadi karena: (1) siswa pada umumnya mengalami kesulitan membaca tipe rancangan, (2) Kurangnya pengalaman belajar siswa dalam kegiatan praktek kurang memahami, (3) Kurangnya dukungan dari orang tua, 4) Rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu upaya yaitu dengan mengimplemen

tasikan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya KBM yang kondusif dan bermakna. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran tersebut adalah dengan pendekatan kooperatif Tipe Jigsaw. Pendekatan ini didesain dengan menkonfrontasikan siswa dengan masalah-masalah faktual yang memadukan teori dan praktek serta lebih terfokus pada perolehan dari pada hasil. Dalam pembelajaran ini, siswa dikelompok 6 terdiri dari 5 orang yang dibagi secara acak. *Cooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari 5 orang. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Kooperatif tipe Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, "siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan" (Lie, A., 1994). Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu

satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim / kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli. Pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli.

Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Masing-masing kelompok diberikan tugas untuk merancang seni rupa murni sesuai dengan KD mata pelajaran seni rupa masing-masing kelompok diberikan tugas untuk menyelesaikan masalah merancang dan membuat karya seni rupa murni dan terapan yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa Nusantara. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka secara eksplisif terdapat dua permasalahan dalam penelitian ini, yaitu Apakah terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS-1 dalam pembelajaran merancang karya seni rupa murni dan terapan dengan pendekatan kooperatif tipe Jigsaw di SMAN 5 Cimahi ?, Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS-1 dalam pembelajaran perancangan karya seni rupa murni dan terapan dengan pendekatan kooperatif tipe Jigsaw di SMAN 5 Cimahi"??. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran perancangan karya seni rupa murni dan

terapan dengan pendekatan kooperatif tipe Jigsaw bagi siswa kelas XI IPS-1 SMAN 5 Cimahi Tahun Pelajaran 2016/2017. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran guna menambah pengalaman belajar, Memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam menyelesaikan masalah. Dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk memperbaiki dan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas, Membantu guru secara terus menerus berusaha mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mendorong sekolah untuk mengembangkan program pembelajaran inovatif dalam upaya pengembangan profesionalisme guru dan meningkatkan kualitas lulusan.

METODE

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini, sumber penelitian dapat diperoleh dari proses kegiatan belajar mengajar siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 5 Cimahi, Seluruh siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 5 Cimahi, Silabus dan RPP yang dibuat oleh Peneliti sendiri/guru Seni Budaya Buku Daftar Nilai dan Buku Kehadiran siswa atau Jurnal siswa. Data yang dikumpulkan melalui catatan observasi dan hasil evaluasi yang dilakukan sejak awal penelitian dari siklus awal sampai siklus akhir atau siklus II.

Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur peningkatan prestasi siswa, sedangkan catatan pengamatan digunakan untuk mengukur atau mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode: Test adalah suatu alat pengumpul informasi yang berupa serentetan pertanyaan atau latihan yang dapat digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau

bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2002:29) ada tiga macam test, yaitu test diagnosis, test formatif (test tiap kompetensi dasar) dan test sumatif (test untuk tengah atau akhir semester). Adapun bentuk test dapat berupa test hasil kerja/praktikum karya, ataupun juga non test hasil aktivitas belajar siswa. Bagian refleksi dilakukan analisa data dari proses masalah dan hambatan yang dijumpai, dan dilanjutkan refleksi dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan, dilanjutkan dengan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan. Non tes berupa lembar pengamatan dan lembar observasi dengan aspek pengamatan yang dinilai sebagai berikut: perhatian ketika menerima perintah, keaktifan belajar siswa, motivasi belajar siswa, keseriusan mengerjakan tugas, tingkat kesalahan, kemampuan menanggapi masalah, kemandirian dalam belajar. Dalam penelitian kualitatif ada cara untuk menguji keabsahan atau kesahihan data, diantaranya derajat kepercayaan data, keteralihan data, kebenaran data dan kepastian data. Untuk itu maka perlu pemeriksaan data sebelum analisis dilakukan. Adapun cara-cara yang sebaiknya dilakukan adalah: Triangulasi sumber, dimaksudkan bahwa data atau informasi harus dicek kebenarannya melalui sumber data yang berbeda untuk data yang sejenis. Triangulasi metode, dimaksudkan bahwa metode atau pendekatan yang digunakan harus tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Data hasil observasi pembelajaran di analisa dan ditafsirkan berdasarkan kajian pustaka dan pengalaman guru. Sedangkan hasil belajar siswa di analisa dengan menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan nilai tes kondisi awal dengan nilai tes siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi belajar siswa pada materi Seni Kriya Mancanegara, baik Siklus I dan Siklus

II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 dengan prosentase ketuntasan klasikal lebih dari atau sama dengan 85%. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 5 Cimahi, yang berlangsung pada semester ganjil. Dan kegiatan penelitian ini dengan direncanakan menggunakan 2 siklus, yaitu: Siklus I sebelum menerapkan pendekatan kooperatif tipe Jigsaw, Siklus II setelah menerapkan pendekatan kooperatif tipe Jigsaw.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil diskusi disimpulkan penyebab sesungguhnya yang paling dominan untuk diadakan penelitian kualitas pembelajaran yang tidak kondusif bagi siswa untuk belajar secara demokratis dan menyenangkan. Akar penyebab permasalahan adalah kualitas pembelajaran, seperti: Pembelajaran cendrung satu arah dan kurang demokratis. Pembelajaran kurang membekali siswa untuk mengidentifikasi materi ajar. Pembelajaran sangat membosankan, karena kurang atau tidak menggunakan alat pembelajaran. Selama pembelajaran kurang ada pembimbingan belajar terhadap individu atau kelompok. Dari hasil tindakan kelas yang telah dilakukan dapat dilaporkan adanya peningkatan variasi gaya mengajar guru, sebagai berikut: Perubahan pembelajaran dari ego involvement (berpusat pada hasil belajar) ke pembelajaran *task involvement* (berpusat pada penyelesaian tugas) dan terjadi pembelajaran secara behavioristik (memindahkan pengetahuan kepada yang belajar).

Pada setiap pembelajaran guru selalu memperhatikan: adanya perbedaan setiap individu, organisasi kelas, inisiatif siswa, isi materi, variasi pembelajaran,

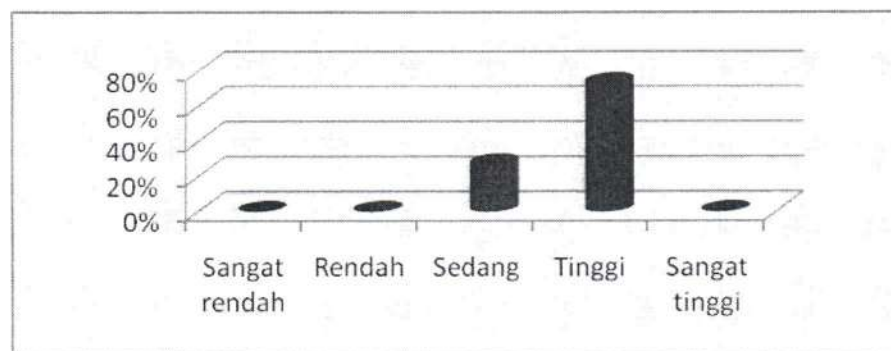
iklim belajar yang kondusif. Ada kebiasaan mengajar secara otoriter (cenderung menilai, mengarahkan, mencela, memberi perintah) berubah menjadi fasilitator (membimbing dan mengembangkan inisiatif siswa). Dengan tindakan kelas dapat menjadi indikasi bahwa upaya pengembangan perbaikan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dievaluasi dan diamati secara kolaborasi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa perhatian dan keaktifan siswa dalam belajar Seni Budaya ada peningkatan. Pertemuan I dilaksanakan secara teoritis dimana siswa diberikan handout pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa sambil memperhatikan hand outnya masing-masing. Guru sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa sehingga dengan pertanyaan tersebut, siswa lebih aktif dalam memperhatikan materi pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa sebagai tabel di atas berdasarkan hasil penilaian pembelajaran Seni Budaya masih belum memuaskan rata-rata nilai baru mencapai 74,17 dengan prosentase ketuntasan 73%, jika diukur dengan standar penilaian ketuntasan minimal 85%, sehingga perlu adanya perencanaan tindak lanjut. Untuk memacu tingkat pemahaman dan keberanian siswa terhadap materi pelajaran Seni Rupa, maka diperlukan tindak lanjut dalam proses pembelajaran mengingat tujuan utama penerapan Kooperatif tipe Jigsaw yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa baik jenis, bentuk dan cara mendesain sebagaimana dimaksudkan dalam penelitian ini. Terkait dengan uraian tersebut di atas, maka penerapan Kooperatif Tipe Jigsaw pada mata pelajaran Seni Budaya adalah untuk melatih dan memperbesar kemandirian, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Siswa dapat membuat sketsa seni kriya terapan, Jika nilai

yang telah diperoleh siswa dikelompokkan berdasarkan sistem kategorisasi nilai yang ditetapkan, maka frekuensi skornya dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Nilai Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Skor	Kategori	Persentase
1.	10 – 34	Sangat rendah	0 %
2.	34 – 54	Rendah	0 %
3.	55 – 74	Sedang	27 %
4.	75 – 84	Tinggi	73 %
5.	85 - 100	Sangat tinggi	0 %

Data hasil rekapitulasi hasil pada tabel tersebut dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Pertemuan II dilaksanakan secara praktikum dimana siswa diberikan contoh-contoh hasil karya nusantara. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, siswa sambil memperhatikan hand outnya masing-masing. Guru sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa sehingga dengan pertanyaan tersebut, siswa lebih aktif dalam memperhatikan materi pelajaran. Pelaksanaan tindakan berdasarkan observasi sebagai lanjutan dari tindakan siklus I. Jika pada siklus I pembelajaran dilaksanakan secara teoritis, maka pada siklus II materi dikembangkan dan ditindak lanjuti dalam bentuk pelaksanaan praktikum. Adapun materi yang dikembangkan pada siklus II adalah mendesain seni kriya, meliputi; bentuk-bentuk desain. Berdasarkan hasil penilaian tersebut di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya melalui pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw. Dapat

disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa sebagai tabel di atas berdasarkan hasil penilaian pembelajaran Seni Budaya cukup memuaskan rata-rata nilai sudah mencapai 79,50 dengan prosentase ketuntasan 87%, jika diukur dengan standar penilaian prosentase ketuntasan minimal 85%, sehingga tidak perlu adanya perencanaan tindak lanjut. Selanjutnya, nilai yang telah diperoleh siswa seperti tabel di atas merupakan alat bagi guru untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemajuan belajar siswa setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan, disamping itu tujuan pemberian nilai ini juga menjadi suatu stimulus dan motivasi khusus bagi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran yang telah dicapai siswa pada siklus II dirasakan cukup maksimal sesuai dengan tujuan utama pembelajaran melalui pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw sebagai berikut: Siswa dapat membuat

sketsa seni kriya terapan Jika nilai yang telah diperoleh siswa dikelompokkan berdasarkan sistem kategorisasi nilai yang ditetapkan

maka frekuensi skornya dapat ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi nilai frekuensi dan persentase hasil belajar siswa pada Siklus II

No.	Skor	Katagori	Persentase
1.	10 – 34	Sangat rendah	0 %
2.	34 – 54	Rendah	0 %
3.	55 – 74	Sedang	13 %
4.	75 – 84	Tinggi	57 %
5.	85 - 100	Sangat tinggi	30 %

Data hasil rekapitulasi hasil pada tabel tersebut dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Jika saat siklus I masih terdapat siswa yang masuk dalam kategori sedang, maka sesudah pelaksanaan tindakan siklus II dalam proses belajar mengajar sudah tidak terdapat lagi siswa pada kategori sedang. Selanjutnya, pada kategori tinggi, terjadi penurunan sebesar 8%, namun peningkatan justru terjadi pada kategori sangat tinggi. Dapat diketahui bahwa, siklus I tidak terdapat satupun siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi, namun pada siklus II, peningkatan yang terjadi pada kategori ini sangat signifikan yaitu sebesar 47%. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Aktivitas dan perubahan sikap siswa dapat diketahui melalui lembar kontrol observasi yang diisi selama proses belajar mengajar terlaksana. Adapun aktivitas dan perubahan sikap siswa tersebut dapat dilihat pada sebagai berikut: Perhatian siswa terhadap materi pelajaran

saat guru sedang menjelaskan sangat baik. Siswa yang tidak mampu dan lambat dalam memahami materi yang disajikan sangat terbantu dengan adanya rangkuman materi yang dibagikan. Pada pertemuan I masih terdapat sejumlah 3 siswa yang melakukan kegiatan lain, namun hal ini dapat diperbaiki pada pertemuan II sehingga sudah tidak terdapat lagi siswa yang melakukan kegiatan lain, kecuali hanya memperhatikan materi pelajaran yang sudah terlaksana dalam bentuk praktikum. Kehadiran siswa baik pada pertemuan I dan II mencapai 100%, tidak terdapat satu orang pun siswa yang tidak hadir dalam proses belajar mengajar. Karena hasil evaluasi siklus I dan II sudah terlihat meningkat maka tidak perlu lagi dilanjutkan kepada siklus III. Hasil evaluasi pembelajaran nontes dan unjuk kerja pada materi mengatasi masalah merancang karya seni rupa murni dan terapan dapat diklasifikasi kan sebagai berikut: Jika dilihat

dari keseluruhan aspek pengamatan tersebut di atas, bahwa proses belajar siswa berada pada kondisi “kurang”. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang digunakan. *Kooperatif Tipe Jigsaw* merupakan hal yang baru bagi siswa, sebab didalamnya hanya berisikan pokok materi yang harus dikuasai siswa dalam belajar. Kebanyakan siswa tidak memahami isi perencanaan materi pelajaran yang dibuat oleh guru. Disamping itu pula bahwa siswa belum mampu mengkaitkan interaksi antara satu konsep yang satu dengan konsep yang lainnya. Hasil evaluasi pembelajaran nontes dan unjuk kerja pada materi mengatasi masalah membuat karya seni rupa murni dan terapan yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa nusantara dapat diklasifikasi sebagai berikut: Jika dilihat dari keseluruhan aspek pengamatan tersebut di atas, bahwa proses belajar siswa berada pada kondisi “baik”. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang digunakan. *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang sudah biasa bagi siswa, sebab didalamnya hanya berisikan pokok materi yang harus dikuasai siswa dalam belajar. Kebanyakan siswa memahami isi perencanaan materi pelajaran yang dibuat oleh guru. Di samping itu pula bahwa siswa sudah mampu mengkaitkan interaksi antara satu konsep yang satu dengan konsep yang lainnya. Dari hasil analisis data kualitatif hasil penelitian kelas dan pembahasan hipotesa tindakan diperoleh hasil sebagai berikut: Permasalahan, Apakah guru Seni Budaya memiliki gambaran mengajar dengan efektif, hasil pengamatan dan diskusi pada kerja kolaborasi menunjukkan dan memberi dorongan bagi guru Seni Budaya untuk melakukan pembelajaran yang efektif

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hasil pengamatan peneliti pada setiap pembelajaran Seni Rupa, guru selalu memberitahukan tujuan pembelajaran, isi materi ajar, dan kegiatan yang akan dilakukan serta membimbing siswa yang bertujuan untuk membangun hubungan baik dengan siswa.

Permasalahan, bagaimana guru Seni Budaya dapat menemukan masalah-masalah yang diakibatkan oleh gaya mengajarnya, hasil pembahasan menunjukkan bahwa guru Seni Budaya melakukan pengamatan belajar siswa dan perilaku siswa. Setelah didiskusikan dengan teman kolaborasi ditemukan beberapa masalah, yaitu perhatian siswa rendah, gangguan kelas tinggi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran siswa rendah. Penyebab dari kesemuanya itu adalah karena rendahnya kualitas pembelajaran. Dari hasil pengamatan dan pengambilan keputusan peneliti dan teman guru pengamat diatas dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang perhatiannya rendah dan partisipasi rendah dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw cenderung mengalami kenaikan, dan pada siswa yang menunjukkan gangguan kelas cenderung mengalami penurunan pada setiap tahapan siklus. Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan, hasil belajar Seni Budaya materi pokok Teknik membuat karya seni kriya di wilayah Nusantara dengan background dari bahan triplek, belum memuaskan hal ini ditandai dengan penguasaan siswa masih dibawah standar nilai yang ditetapkan. Sebanyak 27% siswa memiliki hasil belajar di bawah rata-rata, disebabkan beberapa hal-hal sebagai berikut: perhatian ketika menerima perintah masih didominasi peran guru. keaktifan belajar siswa masih rendah/ kurang aktif, motivasi belajar siswa masih rendah, keseriusan mengerjakan tugas

belum sesuai yang diharapkan, tingkat kesalahan masih tinggi, kemampuan menanggapi masalah masih rendah, kemandirian dalam belajar masih harus di bombing oleh guru. Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan, hasil belajar Seni Budaya materi pokok Teknik membuat karya seni kriya di wilayah Nusantara dengan background dari bahan triplek sudah memuaskan hal ini ditandai dengan penguasaan siswa di atas standar nilai yang ditetapkan. Sebanyak 87% siswa memiliki hasil belajar di atas rata-rata. Pada Siklus II terlihat Siswa lebih aktif, dan guru berperan sebagai fasilitator, Siswa sudah berani menanggapi/ menyampaikan pertanyaan atau ide dan guru berperan sebagai motivator, respon siswa sangat antusias dan senang, guru berperan sebagai fasilitator. Suasana pembelajaran berlangsung lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, guru berperan sebagai fasilitator. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis melalui tindakan pada siklus I dan siklus II, baik berupa data yang diperoleh dari data hasil nontes maupun praktik, setelah dilakukan analisis selanjutnya perlu pembahasan sebagai berikut. Berdasarkan analisis hasil tes teori (27%) dan hasil unjuk kerja praktek (73%) adalah sebagai berikut: (1) Nilai rata-rata hasil meningkat sebesar 2% dari kondisi awal ke siklus I, dan 5% dari siklus I ke siklus II (2) Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 kondisi awal = 57% atau 17 siswa, siklus I = 73% atau 22 siswa dan siklus II sebesar 87% atau 26 siswa. Dengan demikian terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sebesar 13% dari kondisi awal ke siklus I dan 14% dari siklus I ke siklus II, (3) Jumlah siswa pada kondisi awal yang nilainya kurang dari 75 sebanyak 17 siswa (57%), pada siklus I sebanyak 22 siswa (73%), dan pada siklus II jumlah siswa

yang nilainya kurang dari 75 sebanyak 4 siswa (13%). Berdasarkan hasil observasi terhadap aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17 %. Sedang aktivitas belajar siswa ada perubahan tingkah laku dari cukup berubah menjadi baik. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw dapat memberikan respon yang positif. Berdasarkan hasil jurnal siswa terdapat adanya peningkatan aktifitas siswa sebesar 23%, sedang perubahan tingkah laku terjadi perubahan yaitu baik menjadi sangat baik. Dengan demikian, respon/tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw melalui media flowchart dapat memberikan respon yang positif.

Berdasarkan pengamatan, menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran berlangsung dalam suasana yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran seperti keadaan tersebut adalah pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013, yaitu PAKEM: pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dari hasil catatan guru pada siklus I diperoleh gambaran sebagai berikut: (1) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah/masih lambat, (2) Perilaku siswa dalam menanggapi dan menyampaikan pertanyaan atau ide masih rendah, (3) respon siswa dalam pembelajaran masih rendah dan masih banyak warna yang didominasi peran guru, (4) Suasana pembelajaran berlangsung tertib dan menyenangkan, tetapi kemampuan memprediksi dalam menganalisa masalah kerusakan televisi masih rendah,. (5) Penerapan kooperatif tipe Jigsaw belum menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Sedang hasil catatan guru/ jurnal guru pada siklus II diperoleh gambaran sebagai berikut: (1) Siswa lebih aktif, guru berperan sebagai fasilitator (2) Siswa

belajar secara mandiri dan berdiskusi dalam kelompok dan guru berperan sebagai motivator. (3) Respon siswa sangat antusias dan senang (4) Suasana pembelajaran berlangsung lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta telah ada peningkatan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam memprediksi/menganalisa masalah kerusakan televisi. (5) Penerapan Kooperatif Tipe Jigsaw telah menunjukkan peningkatan kompetensi/hasil belajar. Dengan kenyataan hasil yang dicapai dari penelitian bahwa lebih dari 75% kelompok mencapai skor minimal 75, maka pembelajara dikatakan berkualitas. Hal ini sesuai dengan Mulyasa (2004:101) bahwa proses pembelajaran dikatakan berkualitas dapat pula dilihat dari segi hasil, yaitu sekurang kurangnya 85% siswa tuntas belajar. Dari uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa peningkatan aktivitas dan kompetensi hasil belajar siswa mengatasi masalah power suply tegangan rendah "dapat" dilakukan dengan pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw. Hal ini sangat mungkin karena pembelajaran dengan pendekatan *kooperatif tipe Jigsaw* memberikan kegiatan-kegiatan pembelajaran lebih bermakna karena siswa mendapatkan pengalaman langsung yang bermanfaat bagi dirinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kondisi pelaksanaan tindakan maka dapat diformulasikan beberapa simpulan sebagai berikut: Berdasarkan analisis hasil tes teori (27%) dan hasil unjuk kerja praktek (73%) adalah sebagai berikut: (1) Nilai rata-rata hasil meningkat sebesar 2% dari kondisi awal ke siklus I, dan 5% dari siklus I ke siklus II (2) Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75 kondisi awal = 57% atau 17 siswa, siklus I = 73% atau 22 siswa dan siklus II sebesar 87% atau 26 siswa. Dengan demikian terdapat peningkatan jumlah siswa yang mencapai

nilai ≥ 75 sebesar 13% dari kondisi awal ke siklus I dan 14% dari siklus I ke siklus II, (3) Jumlah siswa pada kondisi awal yang nilainya kurang dari 75 sebanyak 17 siswa (57%), pada siklus I sebanyak 22 siswa (73%), dan pada siklus II jumlah siswa yang nilainya kurang dari 75 sebanyak 4 siswa (13%). Berdasarkan hasil observasi terhadap aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17 %. Sedang aktivitas belajar siswa ada perubahan tingkah laku dari cukup berubah menjadi baik. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw dapat memberikan respon yang positif. Pembelajaran dengan pendekatan *kooperatif tipe Jigsaw* mendapat respon (tanggapan) yang positif dari siswa. Dari hasil catatan guru pada siklus I diperoleh gambaran sebagai berikut: (1) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah/ masih lambat, (2) Perilaku siswa dalam menanggapi dan menyampaikan pertanyaan atau ide masih rendah, (3) respon siswa dalam pembelajaran masih rendah dan masih banyak warna yang didominasi peran guru, (4) Suasana pembelajaran berlangsung tertib dan menyenangkan, tetapi kemampuan memprediksi dalam menganalisa masalah kerusakan televisi masih rendah,. (5) Penerapan kooperatif tipe Jigsaw belum menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Sedang hasil catatan guru/jurnal guru pada siklus II diperoleh gambaran sebagai berikut: (1) Siswa lebih aktif, guru berperan sebagai fasilitator (2) Siswa belajar secara mandiri dan berdiskusi dalam kelompok dan guru berperan sebagai motivator. (3) Respon siswa sangat antusias dan senang (4) Suasana pembelajaran berlangsung lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta telah ada peningkatan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam memprediksi/ menganalisa masalah

kerusakan televisi. (5) Penerapan Kooperatif Tipe Jigsaw telah menunjukkan peningkatan kompetensi/hasil belajar. Dengan kenyataan hasil yang dicapai dari penelitian bahwa lebih dari 85% mencapai nilai ketuntasan dengan skor minimal 75, maka pembelajara dikatakan berkualitas. Berdasarkan hasil yang dicapai dari penelitian ini, maka pembelajaran mengatasi masalah hasil dan aktivitas belajar siswa sebaiknya dilakukan secara dinamis dengan pendekatan *Kooperatif Tipe Jigsaw*, sehingga menumbuhkan aktivitas belajar yang tinggi. Demikian pula agar pembelajaran berlangsung secara interaktif dan mandiri pada siswa. Diharapkan pembelajaran pendekatan *Kooperatif Tipe Jigsaw* dapat diterapkan khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya untuk materi yang lainnya dan umumnya untuk semua mata pelajaran agar semua siswa dapat belajar dengan aktif dan hasil belajar yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Catharina Tri, Ahmad Rifa'I, Edi Purwanto, Daniel Purnomo, 2006, *Psikologi Belajar*, Semarang, Unnes Press
- Aqib Zaenal, 2002, *Profesional Guru dalam Pembelajaran*, Surabaya, Insan Cendikia
- Depdiknas, Direktorat Pendidikan Menengah Atas, 2013, Kurikulum SMP Edisi 2013, Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas, 2013, *Standar Kompetensi Nasional Seni Budaya* Departemen Pendidikan Nasional.
- Kawentar, 2006, *Penerapan Pembelajaran Elaborasi untuk Meningkatkan Ketrampilant*, PTK, Tidak diterbitkan
- Made Suci Ni. 2008, *Penerapan Model Koopetaif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Teori Seni Rupa* Undiksha, www.freewebs.com diunduh 16 April 2016
- Mulyasa. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas No. 41, 2007, *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta, BSNP
- Santyasa I Wayan, 2008, *Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kooperatif*, www.freeweb.com diunduh 30 Maret 2016
- Zakir Supratman, 2006, *Strategi Pengembangan Komptensi Siswa dengan Manajemen Berbasis Sekolah*, http//: fortip.org, diunduh 16 April 2016