

Penerapan Pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong

Rasuna. A

Sekoah Dasar Nomor 38 Rejang Lebong
rasunaa5@gmail.com

Abstract : This study aims to increase student activity with the implementation of Cooperative Approaches Jigsaw Memorizer on Civics Lesson in the class IV Elementary School 38 Rejang Lebong. And to improve student achievement in learning civics with the implementation school 38 Rejang Lebong. The problems of this study are: Does the implementation of Cooperative Approaches Jigsaw Memorizer can enhance students' active learning in civics class IV Elementary school 38 Rejang Lebong? And is Jigsaw Cooperative Learning Approach Memorizer can improve student learning outcomes civics class IV elementary school 38 Rejang Lebong?. Kind of research is a class action research (classroom action research) conducted in two cycles using two variables, namely the independent variabel is a Cooperative Approach Jigsaw Memorizer while the dependent variabel is the student's activity and student achievement. The instruments in this study is the observation sheet and test sheet. The subjects were students/ student and 14 female students .. Observation data were analyzed descriptively by looking at average scores, the criteria scores, the range of values each criteria, the difference in scores, the highest score, the lowest score. The test data were analyzed qualitatively using the formula average value of students and the percentage of students in the classical absorption. Thus obtained result of a study of the activity of students and teachers that the student activity than the average score of 22.75 with the criteria both the first cycle to 29.25 with really good criteria in the second cycle, while the activity of the teacher than the average score of 35.25 neither the criteria in the first cycle increased to 41.25 with the criteria neither the criteria in the first cycle students average score of 6.82 with the percentage of students absorption of 64%, while in the second cycle students average score 8.56 with the percentage of students 92% absorption. Based on these studies, the implementation of cooperative approaches to learning civics jigsaw memorizer can enhance the activity and student achievement in fourth grade rejang state 38 lebong.

Keywords: Jigsaw Cooperative Approach Memorizer, Civics Achievement, Learning Outcomes.

Abstrak : Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dengan mengimplementasikan pendekatan hapalan Jigsaw di mata pelajaran kewarganegaraan di kelas IV SDN 38 Rejang Lebong. Dan untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam pembelajaran kewarganegaraan dengan mengimplementasikannya di sekolah Rejang Lebong. Masalah dari pembelajaran

ini adalah: terlaksananya implementasi dari pendekatan kesinambungan hapalan Jigsaw yang bisa meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa di mata pelajaran kewarganegaraan kelas IV SDN 38 Rejang Lebong? dan apakah pendekatan pembelajaran kesinambungan hapalan Jigsaw bisa meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN 38 Rejang Lebong? Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada dua siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kertas observasi dan kertas ujian. Subjeknya adalah siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan. Data observasi adalah analisis deskriptif dengan melihat nilai rata-rata, kriteria penilaian, rentang nilai dari setiap kriteria, perbedaan nilai, nilai tertinggi, nilai terendah. Tes data adalah analisis kualitatif menggunakan formula rata-rata nilai dari siswa-siswa dan persentase dari siswa di kelas absorsi. Yang pencapaian hasil dari aktivitas pembelajaran dari siswa dan guru bahwa aktivitas siswa adalah rata-rata 22,75 dengan kriteria dari dua siklus yang ada yaitu siklus pertama adalah 29,25 dengan kriteria sangat baik di siklus dua yang mana aktivitas dari guru adalah berkisar 35,25 yang juga kriteria di siklus pertama meningkat menjadi 41,25 dengan kriteria di siklus pertama dari siswa berkisar 6,82 dengan persentase dari siswa absorsi adalah 64% sedangkan di siklus kedua dari siswa berkisar 8,56 dengan persentase dari 92 % siswa absorsi. Berdasarkan pembelajaran ini pengimplementasian dari pendekatan kooperatif kepada pembelajaran kewarganegaraan hapalan Jigsaw bisa meningkatkan aktivitas dan pencapaian siswa di kelas IV SDN Rejang Lebong.

Kata Kunci: *Pendekatan Kooperatif Jigsaw Memorizer, Kewarganegaraan, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pendidikan Kewarganegaraan mengarahkan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi, 3. Berkembang secara positif dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Santoso dalam Erniati pembelajaran kooperatif adalah “kegiatan belajar mengajar dalam kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja

sama untuk sampai pada pengalaman individual maupun kelompok”.¹ Esensi pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individu maupun kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap keberuntungan positif yang menjadikan kerja kelompok berjalan optimal. Keadaan ini mendorong siswa dalam kelompoknya belajar, bekerja, dan bertanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai selesainya tugas-tugas individu dan kelompok.

Sesuai standar ketuntasan belajar PKN dalam Depdiknas dalam Hartati suatu pembelajaran dinyatakan tuntas jika 85% siswa mampu mencapai standar ketuntasan minimal sekolah.² SD Negeri 38 Rejang Lebong menetapkan nilai standar ketuntasan nilai 65 ke atas untuk mata pelajaran PKN. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong yang peneliti dilakukan dalam survei awal, menemukan bahwa pembelajaran PKN di kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong menunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang baik, rendahnya nilai evaluasi atau ketuntasan siswa pada akhir pelajaran, dan hilangnya kebermaknaan materi dibuktikan pada saat guru *me-review* materi yang telah diajarkan hanya sedikit siswa yang masih mengingat materi pelajaran sebelumnya. Sejumlah 68% siswa (17 orang dari 25 siswa) masih harus mendapatkan bimbingan lebih dalam penguasaan mata pelajaran PKN, yang merupakan indikator kurang diserapnya materi ajar yang mereka pelajari.

Selain itu peneliti juga memperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai ulangan bulanan PKN pada bulan Maret 2015 yaitu nilai rata-rata siswa 4,54 dengan nilai tertinggi 8,7 dan nilai terendah 0,5. Hanya 5 orang siswa yang memenuhi standar ketuntasan belajar atau nilainya diatas 65. Nilai-nilai tersebut mengalami penurunan mutu, karena berdasarkan data ulangan bulanan PKN pada bulan Februari, nilai rata-rata siswa 5,01 dengan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah 1.

¹ Erniati, Justu, *Penerapan Metode Kooperatif Jenis Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 74 Kota Bengkulu*, (Bengkulu : SDN 74 Kota Bengkulu, 2008), 11.

² Hartati, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Assement Portofolo Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Negeri 03 Kota Bengkulu*. (Bengkulu : Universitas Bengkulu, 2009), 7.

Sedangkan jumlah siswa yang memenuhi standar ketuntasan belajar adalah sebanyak 8 orang. Berdasarkan penjelasan guru kelas IV, PKn kurang mendapat minat dari siswa karena jam pelajarannya pada siang hari, sehingga membuat siswa tidak aktif dan fokus lagi pada pelajaran. Selain itu juga karena guru lebih banyak menggunakan cara konvensional daripada menggunakan media dan kreasi pembelajaran lainnya. Salah satu kritik yang cukup tajam adalah bahwa proses belajar mengajar yang nampak sekarang ini lebih banyak sekedar mengejar target pencapaian kurikulum yang telah ditentukan. Pengajaran yang hanya mengejar target seperti itu menyebabkan terjadinya pemaksaan terhadap peserta didik untuk melahap semua informasi yang diberikan, tanpa diberi peluang sedikit pun melakukan perenungan maupun refleksi secara kritis. Ironisnya materi yang disajikan itu berupa konsep-konsep, aturan-aturan, dan keterampilan yang sudah terstruktur. Akibatnya cara penyampaiannya atau metodologi yang dipakai cenderung bersifat monolog dan monoton. Untuk itu murid harus diberi kesempatan berdiskusi untuk memecahkan masalah, dan bukan sekedar diberi materi yang bersifat hapalan.

Menindak lanjuti permasalahan di atas, peneliti bersama guru kelas IV SD N 38 Rejang lebong merasa perlu melakukan tindakan strategi sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn, sehingga menumbuhkan keaktifan, tanggung jawab siswa baik individu maupun kelompok, membangkitkan suasana yang menyenangkan, dan memaksimalkan fungsi otak siswa dalam mengingat materi pelajaran. Upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn perlu dilakukan perbaikan pembelajaran. Dari berbagai literatur penulis menemukan salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dan dianggap efektif, yaitu pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer*.

Pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer* ini ditekankan pada keaktifan dan tanggung jawab siswa terhadap tugas individu yang terkait dengan tugas kelompok. Menurut Asri Budiningsih, “penerapan pendekatan pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang suatu konsep dan ide dimana siswa terlibat langsung dan siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.”³ Pendekatan kooperatif

³ C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran.*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), 58

Jigsaw *Memorizer* ini juga bisa menciptakan kondisi belajar siswa lebih aktif dan guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang sangat membantu mencapai tujuan belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1. Apakah penerapan pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong ? 2. Apakah pembelajaran dengan pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong ?

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1. untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan penerapan pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer* pada pembelajaran PKn dengan penerapan pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer* di kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong. 2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn siswa Kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong.

Manfaat dari penelitian ini adalah : 1. Guru dapat mengatasi permasalahan dihadapi atau yang muncul di dalam kelasnya, karena melalui PTK guru berusaha mengatasi permasalahan melalui usaha perbaikan-perbaikan berulang dan bersiklus sampai dicapai peningkatan proses dan hasil belajar siswa yang maksimal. 2. Siswa minimal merasakan adanya perubahan perbaikan kualitas proses, karena melalui PTK guru dan siswa akan merasakan pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif dan setidaknya pembelajaran sudah mengarah pada situasi yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil pembelajaran. Diungkapkan oleh Arikunto dalam buku Kasihani Kasbolah penelitian tindakan kelas “merupakan penelitian praktis bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan dan berbagai permasalahan di kelas .”⁴

⁴ Kasihani Kasbolah, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti, 1998), 2.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 38 Rejang Lebong yang beralamatkan di Kecamatan Curup Selatan Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, pada tanggal 13 Oktober 2014 sampai dengan 13 November 2014. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 38 Rejang Lebong yang berjumlah 25 orang, dengan 11 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dan siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data pengamatan (observasi) dan tes.

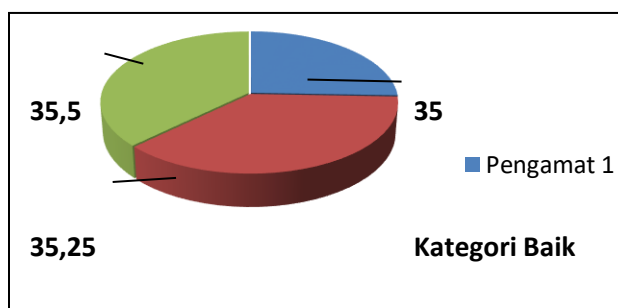
HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

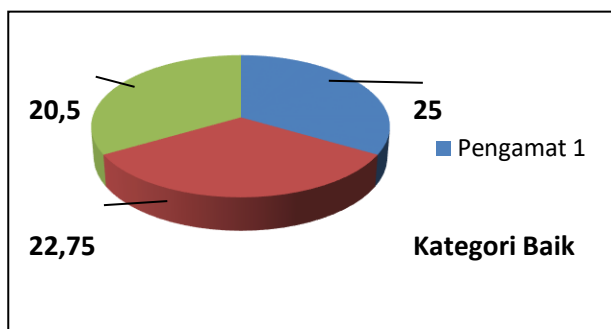
Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada 20 Oktober 2014 pukul 08.00-09.45 WIB dan 27 Oktober 2014 pukul 08.00-09.45 WIB. Hasil analisis data observasi aktivitas guru yang diberikan oleh dua orang pengamat pada siklus I merupakan gambaran aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer*. Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas guru, secara kualitatif kemampuan guru dalam mengajar ditunjukkan pada diagram berikut :

Gambar 1.
Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari pengamat 1 dan 2 pada observasi aktivitas guru adalah 35,25 termasuk dalam kategori baik (rentang 31-40). Hal ini mempunyai arti bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I sudah baik. Dari hasil observasi secara keseluruhan terlihat ada beberapa aspek yang diamati berada pada kategori baik dan cukup.

Gambar 2.
Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I



Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari pengamat 1 dan 2 pada observasi aktivitas siswa yaitu 22,75 termasuk dalam kategori baik (rentang 22-28). Hal ini mempunyai arti bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran oleh siswa pada siklus I sudah baik. Dari hasil observasi secara keseluruhan terlihat ada beberapa aspek yang diamati berada pada kategori baik, cukup, dan kurang.

Tes yang dilaksanakan pada siklus I yaitu *post test* untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran. Dari analisis hasil belajar tes siklus I diperoleh nilai rata-rata 6,82 dan ketuntasan belajar secara klasikal 64% termasuk dalam kriteria sedang. Nilai tertinggi adalah 10 dan nilai terendah 2,5.

Hasil di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I ini belum termasuk dalam kategori tuntas dalam belajar. Dari 25 orang siswa, yang mendapat nilai di atas 6,5 adalah sebanyak 16 orang atau 64%. Berdasarkan hasil tes, siklus I dinyatakan belum tuntas dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif Jigsaw *Memorizer*.

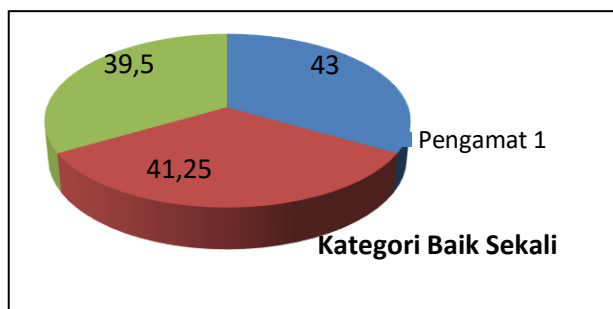
Ketidaktuntasan hasil belajar ini dikarenakan proses pembelajaran PKn dengan menerapkan pendekatan kooperatif *Jigsaw Memorizer* belum terlaksana dengan optimal karena adanya kekurangan pada pelaksanaan tindakan, baik tindakan aktivitas guru maupun tindakan aktivitas siswa.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada 03 November 2014 pukul 08.00-09.45 WIB dan 10 November 2014 pukul 08.00-09.45 WIB.

Hasil analisis data observasi aktifitas guru yang dilakukan dua orang pengamat pada siklus II merupakan gambaran aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Kooperatif *Jigsaw Memorizer*. Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas guru secara kualitatif kemampuan guru dalam mengajar ditunjukkan pada tabel diagram lingkaran berikut :

Gambar 3.
Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II

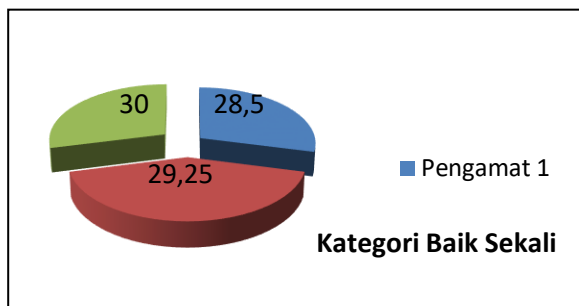


Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari pengamat 1 dan 2 pada observasi aktivitas guru adalah 41,25 termasuk dalam kategori baik sekali. Ini berarti bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus II sudah sangat baik. Dari hasil observasi secara keseluruhan terlihat ada beberapa aspek yang perlu diamati dan berada pada kategori baik sekali, baik dan cukup.

Hasil analisis data observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua orang pengamat pada siklus II merupakan gambaran aktivitas siswa

dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer*. Berdasarkan hasil analisis data observasi aktivitas siswa secara kualitatif kemampuan guru dalam mengajar ditunjukkan pada diagram berikut:

Gambar 4.
Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor dari pengamat 1 dan 2 pada observasi aktivitas siswa adalah 29,25 termasuk dalam kategori sangat baik. Ini berarti bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran oleh siswa pada siklus I dan II sudah baik. Dari hasil observasi secara keseluruhan terlihat ada beberapa aspek yang perlu diamati dan berada pada kategori baik sekali, baik dan cukup. Dengan hasil ini maka siklus II dinyatakan tuntas dalam pembelajaran.

B. PEMBAHASAN

Menurut penelitian Piaget perkembangan intelektual anak kelas IV SD berada pada fase operasional konkrit. Operasional yang dimaksud adalah usaha untuk memperoleh data tentang dunia realitas dan mengubahnya dalam pikiran kita sedemikian rupa sehingga dapat disusun atau diorganisasi dan digunakan secara selektif dalam pemecahan masalah-masalah. Pada tahap ini operasi itu "*internalized*", artinya dalam menghadapi suatu masalah ia tidak perlu memecahkannya dengan percobaan atau perbuatannya, ia telah dapat

melakukannya dalam pikirannya. Internalisasi ini sangat penting karena dengan itu ia telah memiliki sistem simbolis yang menggambarkan dunia ini.⁵

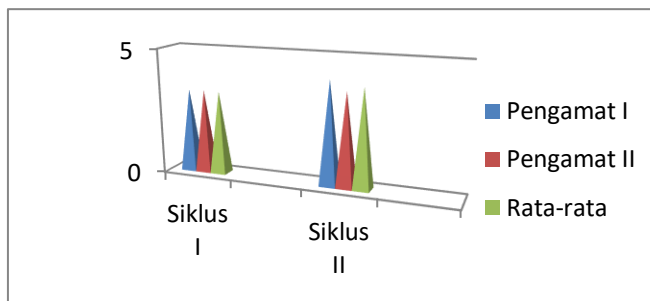
Sejalan dengan pendapat Piaget di atas, memang dari segi usia peserta didik sekolah dasar berada pada rentang usai 6-12 tahun. Dimana pada usia ini anak mengembangkan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal terpenting yang harus dipertimbangkan seorang guru dalam mengajarkan konsep-konsep pokok ialah membantu anak itu secara berangsur-angsur dari berfikir konkrit kearah berfikir secara konseptual. Dalam pembelajaran salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu pendekatan belajar. Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang diajarkan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran tertentu.

Pendekatan dalam hal ini yaitu Kooperatif Jigsaw *Memorizer* yang merupakan seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu. Hasil penelitian dengan menerapkan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* dari kegiatan siklus I sampai pada kegiatan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi dalam hal proses (meliputi guru dan siswa) dan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* sangat berpengaruh dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn terutama pada materi Lembaga Pemerintahan Provinsi.

Berikut ini akan disajikan diagram perbandingan analisis data observasi aktivitas guru dan siswa, dan hasil belajar yang menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi dari pelaksanaan siklus I hingga siklus II :

⁵Kahar Muzakar, *Penerapan Strategi Peta Konsep dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IVC SD Negeri 74 Kota Bengkulu* (Bengkulu : SD Negeri 74 Kota Bengkulu , 2008), 53.

Gambar 5.
Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II



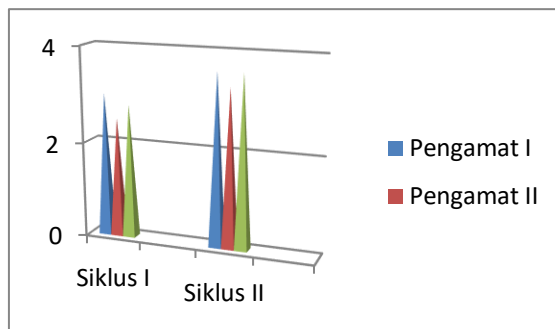
Berdasarkan diagram perbandingan observasi aktivitas guru dalam pembelajaran di atas benar-benar menunjukkan bahwa peranan guru cukup besar sebagai fasilitator dan motivator siklus I rata-rata skornya 35,25 yang termasuk dalam kategori baik lalu meningkat menjadi 41,25 yang merupakan kategori baik pada siklus II.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* memberi kesempatan bagi siswa sebagai anggota kelompok untuk berperan serta dalam penyelesaian tugas tertentu. Sejalan dengan pendapat Sri Anitah bahwa beberapa manfaat belajar kooperatif adalah “(1) meningkatkan hubungan antar kelompok, (2) memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna materi pelajaran, (3) menumbuhkan realisasi kebutuhan siswa untuk berfikir, dan (4) meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain, tenggang rasa, serta mempunyai rasa andil terhadap keberhasilan tim”.⁶

Untuk melihat kegiatan pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar peneliti menggambarannya pada diagram berikut :

⁶ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka. 2007), 115.

Gambar 6.
Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



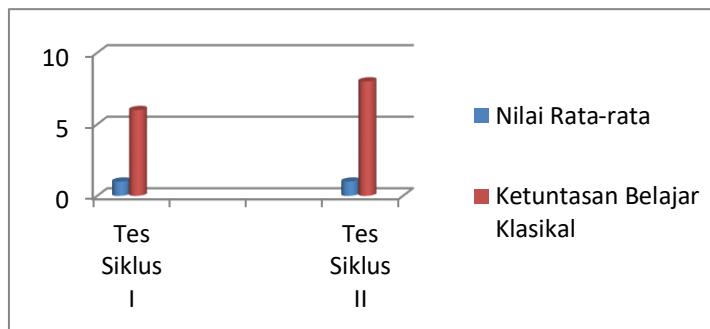
Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dilihat bahwa proses belajar oleh siswa juga mengalami peningkatan yang tinggi, hal ini dikarenakan siswa sudah mampu memahami skenario pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer*. Selain itu siswa secara umum telah mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok, memahami adanya kesamaan tujuan dan ketergantungan positif, serta tanggung jawab individu.⁷

Peningkatan proses pembelajaran oleh siswa yang cukup signifikan ini dapat dilihat dari nilai observasi aktivitas siswa yaitu pada siklus I siswa mendapat skor rata-rata 22,75 yang termasuk dalam kategori baik lalu meningkat menjadi 29,25 yang masih termasuk dalam kategori baik pada siklus II.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran PKn dengan menerapkan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer*, secara langsung diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan penerapan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* diikuti secara aktif oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang diperoleh kegiatan pembelajaran siklus I hingga siklus II dapat dilihat dari diagram berikut :

⁷ Nila Kencana, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Make A Match dengan Bermain Peran sebagai upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VA SD Negeri No. 07 Kota Bengkulu*, (Bengkulu : Universitas Bengkulu 2009), 19.

Gambar 7.
Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

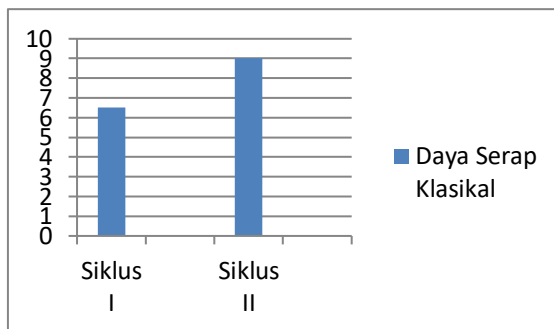


Hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kegiatan siklus I hingga siklus II, yaitu rata-rata siswa dari 6,82 menjadi 8,56 dan ketuntasan belajar klasikal dari 64% menjadi 92%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II telah dikategorikan belajar tuntas karena dari 25 orang siswa kelas IV, yang mendapat nilai di atas 6,5 adalah sebanyak 23 orang atau 92%. Hasil yang dicapai dalam siklus II sudah sesuai dengan acuan Depdiknas bahwa pembelajaran dianggap tuntas bila nilai ketuntasan belajar PKn secara klasikal adalah 85% siswa memperoleh nilai di atas 6,5.

Meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran secara tidak langsung meningkatkan juga presentase daya serap klasikal untuk mata pelajaran PKn dengan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer*.⁸ Berikut perbandingan daya serap klasikal siswa kelas IV siklus I dan II :

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), 84.

Gambar 8.
Perbandingan Daya Serap Klasikal Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan data yang dipaparkan pada diagram di atas, terlihat kenaikan yang signifikan dari siklus I ke siklus II untuk daya serap klasikal. Siklus I 68,20% kemudian setelah dicobakan siklus II naik menjadi 85,60%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* sudah dilakukan dengan baik dan pembelajaran tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan antara lain : Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran PKn dengan menerapkan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* mengalami peningkatan dengan kriteria baik sekali. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dengan rata-rata 35,25 meningkat pada siklus II menjadi 41,25 dan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata 22,75 meningkat pada siklus II menjadi 29,25. 2. Penerapan pendekatan Kooperatif Jigsaw *Memorizer* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu pada siklus I pada sebesar 64% dan siklus II mencapai 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, 2007, *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Budiningsih, C. Asri, 2005, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Erniati, Justti, 2008. *Penerapan Metode Kooperatif Jenis Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 74 Kota Bengkulu*
- Hartati, 2009, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Assement Portofoli Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 03 Kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu
- Kasbolah, Kasihani, 1998, *Penelitian Tindakan Kelas*. Depdiknas Dirjen Dikti
- Kencana, Nila, 2009, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Make A Match dengan Bermain Peran sebagai upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VA SD Negeri No. 07 Kota Bengkulu*. Universitas Bengkulu
- Muzakar, Kahar, 2008, *Penerapan Strategi Peta Konsep dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IVC SD Negeri 74 Kota Bengkulu*
- Sudjana, Nana, 2006, *Penilaian Hasil Prose Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Halaman ini sengaja dikosongkan