



Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa SMAN 1 Rantau Selatan Melalui Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Rismawati

rismawati7523@gmail.com

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Rantau Selatan

Received: 19 01 2023. Revised: 18 02 2023. Accepted: 23 02 2023.

Abstract : This study aims to determine whether there is an increase in student learning outcomes and an increase in student learning activities in the subject of Cultural Arts through the Jigsaw Cooperative Learning Model. This research was conducted at SMA Negeri 1 Rantau Selatan. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using Jigsaw Cooperative learning. The results obtained from this study were that the first cycle obtained the percentage of learning completeness of 62.5% and the grade score of 58.8% with the lowest score of 50 and the best score of 80. In the second cycle, the percentage of student learning completeness was obtained by 100% and the score for mastery class 90.3% with the lowest score 70 and 90. So that value already meets the indicators of success. Then the students' Cultural Arts learning activities through Jigsaw Cooperative Learning in class XII SMA Negeri 1 Rantau Selatan in cycle I was 62.9%, while in cycle II it was 76.8%. While teacher activity in the first cycle was 76%, while in the second cycle it was 86%. So that there is a significant increase with Jigsaw Cooperative Learning in the subject of Cultural Arts on student learning outcomes in class XII SMA Negeri 1 Rantau Selatan.

Keywords : Learning outcomes, Cultural Arts, Cooperative Jigsaw

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya melalui Model pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah siklus I diperoleh presentase ketuntasan belajar 62,5% dan skor nilai ketuntasan kelas 58,8% dengan nilai terendah 50 dan nilai terbaik 80. Pada siklus II diperoleh presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 100% dan skor nilai ketuntasan kelas 90,3% dengan nilai terendah 70 dan nilai 90. Sehingga nilai tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan. Kemudian aktivitas belajar Seni Budaya siswa melalui Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* di kelas XII SMA Negeri 1 Rantau Selatan pada siklus I sebesar 62,9%, sedangkan pada siklus II sebesar 76,8%. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 76%, sedangkan pada siklus II sebesar 86%. Sehingga terdapat peningkatan yang signifikan dengan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* pada mata pelajaran Seni Budaya terhadap hasil belajar siswa di kelas XII SMA Negeri 1 Rantau Selatan.

Kata Kunci : Hasil belajar, Seni budaya, Kooperatif *Jigsaw*

PENDAHULUAN

Materi pembelajaran Seni Budaya sebagian besar berisi pembelajaran keterampilan praktik berkarya seni, wawasan apresiasi dan kritik seni serta pameran dan pertunjukan karya seni, tetapi pada hakikatnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pembelajaran lainnya di sekolah maupun dalam kehidupan di luar sekolah (Suriani, 2021). Pendidikan melalui mata pelajaran Seni Budaya ini pada hakikatnya merupakan proses pembentukan manusia (peserta didik) melalui seni. Pendidikan Seni Budaya secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap peserta didik menemukan pemenuhan dirinya (*personal fulfillment*) menjadi pribadi yang utuh. Makna budaya dalam pembelajaran Seni Budaya menunjukkan upaya mentransmisikan (melestarikan dan mengembangkan) warisan budaya (kesenian) yang tersebar diberbagai suku bangsa di Indonesia (Depdiknas, 2004). Melalui aktivitas pembelajaran seni budaya, sebagai peserta didik difasilitasi untuk memperluas kesadaran sosial dan dapat digunakan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan. Belajar merupakan proses penting perubahan perilaku setiap orang yang mencakup perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, bahkan persepsi seseorang (Hamalik, 2005). Selanjutnya belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu (Sagala, 2005).

Namun kegiatan belajar-mengajar pembelajaran Seni Budaya, guru Seni Budaya hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah, dan tidak luput setiap harinya hanya dengan mencatat buku yang dibacakan oleh guru itu sendiri sehingga membuat siswa bosan dan tidak suka dengan mata pelajaran Seni Budaya, dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar atau ketuntasan belajar siswa. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan banyak didominasi guru, sehingga mengakibatkan keaktifan siswa rendah, dan jika guru memberikan tugas kepada kelompok, maka tanggung jawab siswa dalam kelompok tersebut sangat rendah, sehingga tugas yang diberikan guru pada kelompok tersebut hanya satu atau dua orang saja. Demikian juga ketika terjadi diskusi, sebagian besar anggota hanya diam (tidak aktif).

Hal tersebut juga dialami di SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Dari hasil pengamatan di SMA Negeri 1 Rantau Selatan ditemukan beberapa kesenjangan sikap siswa khususnya kelas XII dalam mempelajari Seni Budaya. Siswa hanya bertindak sebagai penerima materi dan

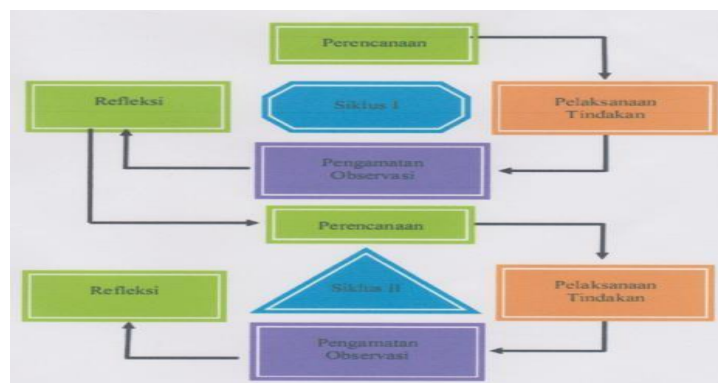
informasi sehingga interaksi yang bersifat arah tidak terjadi, metode pembelajaran yang dilakukan guru cenderung konvensional dan berpusat pada guru, sehingga menimbulkan sikap negatif siswa terhadap pelajaran Seni Budaya. Siswa diam dan tidak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan guru. Kemudian ditunjukkan juga dengan lembar observasi yang peneliti laksanakan, dimana pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi dan ada yang tidak menanggapi sama sekali, bahkan ada siswa yang ribut dan permisi pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Pola pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Menghadapi kenyataan tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan-tindakan perbaikan pembelajaran Seni Budaya, khususnya materi Seni Budaya melalui penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang peneliti lakukan mengenai penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Secara umum pengelolaan pendidikan bertujuan untuk memenuhi tuntutan globalisasi sebagai usaha untuk memacu keberhasilan pendidikan di sekolah yang bersangkutan dan melalui pendidikan pembelajaran yang diterapkan diharapkan mampu bersaing dengan hasil pendidikan di daerah-daerah lain, bahkan sangat diharapkan daya saing pendidikan tersebut mampu menembus persaingan pendidikan negara-negara maju (BSNP, 2007). Sehingga perlu dikembangkan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir maupun aktivitas siswa kemudian juga mengatasi rendahnya aktivitas siswa (Sanjaya, 2009).

Maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* yang dapat meningkatkan aktivitas maupun nilai belajar siswa. Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain (Dewi, Bawa, Sugama, 2021). Melalui pembelajaran *Jigsaw*, setiap siswa dilibatkan dalam setiap aktivitas pembelajaran dan berinteraksi penuh baik dengan guru maupun siswa lain dengan demikian, diharapkan para guru dapat mengantarkan siswa untuk lebih mengenal dirinya sendiri sehingga tercapai hasil belajar (Munandar, 1999). Oleh karena itu, peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN Rantau Panjang Labuhanbatu Sumatera Utara pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rantau Selatan. Objek penelitian adalah Pengembangan pembelajaran Seni Budaya dengan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* materi pokok Seni. Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XII SMA Negeri 1 Rantau Selatan, Kecamatan Rantau selatan Kabupaten Labuhan Batu, Provinsi Sumatera Utara dengan jumlah 39 siswa. Jenis Penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Parnawi, 2020; Supriyadi, 2005). Ada empat tahapan rencana pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hubungan ke empat komponen dipandang sebagai suatu siklus yang digambarkan pada Skema Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas berikut.



Gambar 1. Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas Versi Kurt Lewin

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa tes dan observasi. Pemberian tes awal kepada siswa adalah sebagai acuan dalam membagi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar agar setiap kelompok memiliki anggota yang berbeda kemampuannya. Tes awal ini diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Dalam pengumpulan data selama proses pembelajaran berlangsung, juga dibantu oleh observer yaitu guru di sekolah tersebut. Adapun perannya adalah mengamati aktivitas pembelajaran yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan serta memberikan penilaian berdasarkan pengamatan yang dilakukan. Hasil observasi ini diserahkan kembali kepada peneliti untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian pembelajaran. Lembar observasi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut ditujukan kepada aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran (Heryanto, Hamid, 2007; Purwanto, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan hasil belajar tes awal, siklus I dan siklus II terlihat mengalami kenaikan sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Tes Awal dan Nilai Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II.

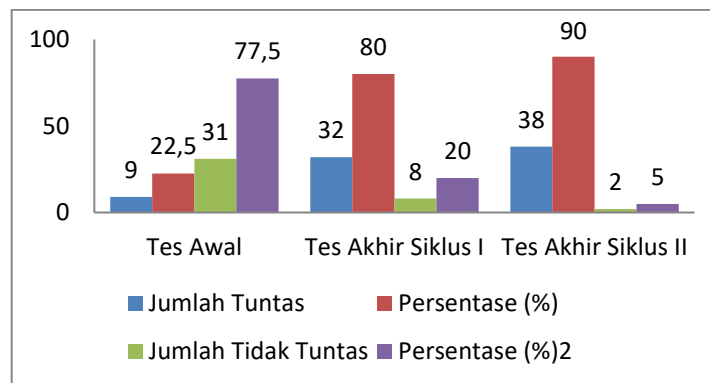
No	Statistik	Tes Awal	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	40	40	40
2	Kriteria Ketuntasan Minimal	70	70	70
3	Tuntas	9	32	38
4	Belum Tuntas	31	8	2
5	Nilai Tertinggi	75	90	95
6	Nilai Terendah	35	55	60
7	Rentang Nilai (Jangkauan)	42	47	37
8	Rata-Rata (Mean)	56,125	74,630	80,750
9	Simpangan Baku	12,531	10,883	7,725

Tingkat ketuntasan belajar siswa pada tes awal, tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tingkat ketuntasan Belajar Siswa

No	Kegiatan	Jumlah Tuntas	(%)	Jumlah Tidak Tuntas	(%)
1	Tes Awal	9	22,5	31	77,5
2	Tes Akhir Siklus I	32	80	8	20
3	Tes Akhir Siklus II	38	90	2	5

Tingkat ketuntasan belajar siswa pada Tabel 2 dapat juga dilihat melalui diagram batang seperti pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa

Dari Tabel 2 dan diagram batang pada Gambar 2 menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa yang terjadi peningkatan. Hasil tes akhir siswa yang tuntas hanya 9 orang, pada siklus I menjadi 32 orang dan pada siklus II siswa yang tuntas menjadi 38 orang. Hal ini menunjukkan prestasi belajar siswa setelah dilakukan tindakan kelas baik pada siklus I maupun siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan kelas khususnya penerapan model pembelajaran dengan *power two* dalam pelajaran Seni Budaya di kelas XII telah terjadi peningkatan yang

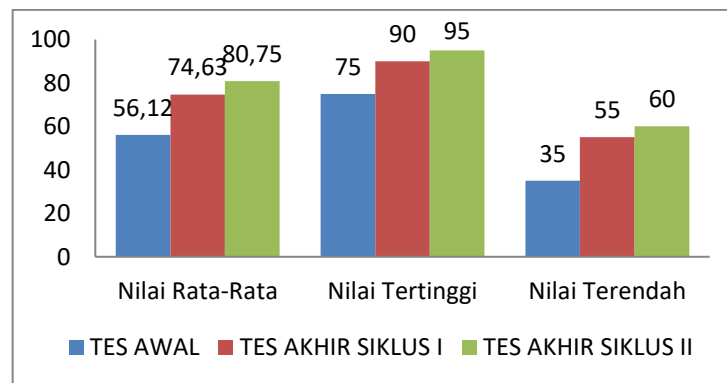
sangat signifikan. Dimana presentase nilai rata-rata penguasaan siswa dari 56,125 % (kategori kurang) meningkat menjadi 74,630 % (kategori sedang) pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,750 % (berada pada kategori tinggi).

Tingkat prestasi belajar siswa pada tes awal, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tingkat Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Statistik	Tes Awal	Tes Akhir Siklus I	Tes Akhir Siklus II
1	Nilai Rata-Rata	56,125	74,630	80,750
2	Nilai Tertinggi	75	90	95
3	Nilai Terendah	35	55	60

Selanjutnya tingkat prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebagaimana yang terdapat pada Tabel 3 dapat juga ditunjukkan dengan diagram pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tingkat Prestasi Belajar Siswa

Tabel 3 dan grafik yang ditunjukkan pada Gambar 3 menunjukkan gambaran prestasi siswa yang meningkat. Nilai tertinggi yang diperoleh pada tes awal adalah 75, itupun hanya 1 (satu) orang, nilai tertinggi pada tes akhir siklus I adalah 90 dan nilai 95 pada akhir siklus II (ada sebanyak 1 orang). Demikian pula nilai terendah pada tes awal adalah 35, pada tes akhir siklus I meningkat menjadi 55 dan pada akhir siklus II nilai terendah menjadi 60.

Selanjutnya perubahan keaktifan siswa Selama berlangsungnya penelitian yaitu pada siklus I dan siklus II, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada awal pembelajaran siklus I masih banyak siswa yang tidak hadir, setelah dilakukan tindakan kelas dengan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* ternyata siswa menjadi tertarik dan kehadirannya mengalami peningkatan. Kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran pun semakin meningkat Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan lisan juga semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang memberikan jawaban benar, pada siklus I siswa yang memberikan jawaban benar hanya 13 orang tetapi pada siklus II meningkat menjadi

37 orang. Hal ini, sejalan dengan hasil penelitian (Wirawan, 2022) yang menyatakan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa terhadap perlakuan pembelajaran. Demikian pula keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas rumah semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya frekuensi siswa yang menyelesaikan tugas rumah tepat sesuai pada waktunya, dimana pada siklus I tercatat sebanyak 86 kali meningkat menjadi 152 kali pada siklus II. Peningkatan ini disebabkan peran guru dan alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran seni. Hal ini sependapat dengan (Usman., dkk. 2020) bahwa penggunaan alat peraga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas.

Perhatian siswa terhadap penggunaan buku pegangan (referensi) semakin meningkat. Pada siklus II para siswa banyak memiliki buku bacaan yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar. Perubahan yang juga menggembirakan dalam keterlibatan siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama dengan sesama teman dalam hal memecahkan masalah yang diberikan guru. Pada awal siklus II ini sebanyak 90 % siswa secara aktif memecahkan persoalan melalui kelompoknya. Hal ini sesuai dengan hasil riset (Aprianto., dkk. 2021) bahwa buku bacaan bagi siswa dalam belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan kesimpulan yang diambil dalam penelitian adalah sebagai berikut. 1) Ada peningkatan hasil pembelajaran siswa dengan menerapkan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* yang secara signifikan. Sebelum dilaksanakan tindakan kelas nilai rata-rata mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas XII adalah 56,130 dengan simpangan baku 12,531 (dengan kategori rendah). Setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I nilai hasil belajar siswa rata-ratanya menjadi 74,630 dan standar deviasi 10,883 (kategori sedang). Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa terjadi peningkatan yaitu 80,750 berada pada kategori baik dengan simpangan bakunya 7,725. 2) Ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya melalui penerapan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*. Sebelum dilakukan tindakan kelas, tingkat ketuntasan belajar adalah 22,50 % (dari 40 orang siswa hanya 9 orang yang tuntas). Pada siklus I setelah dilakukan tindakan maka ketuntasan siswa menjadi 80 % (32 orang yang tuntas dari 40 siswa). Pada siklus ke 2 setelah dilaksanakan tindakan lebih lanjut sebagai hasil dari refleksi siklus I presentase tingkat ketuntasan siswa menjadi 95 %. 3) Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I dan siklus II semakin meningkat. Pada siklus I rata-rata kehadiran siswa 95,5 %

dan pada siklus II kehadiran siswa menjadi 98,5 %. Demikian pula dalam melakukan aktifitas pembelajaran telah terjadi perubahan tingkah laku yang cukup baik dan siswa menjadi lebih mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprianto, S., Mascita, D. E., & Khaerudin, I. R. (2021). Pengembangan Buku Nonteks Pelajaran Cerita Rakyat Cirebon Sebagai Suplemen Bahan Bacaan Kegiatan Literasi di SMA/SMK. *Jurnal Tuturan*, 10(1), 50-61. <http://dx.doi.org/10.33603/jt.v10i1.5226>
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). *Peraturan menteri Pendidikan Nasional RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan Pendidikan dasar dan Menengah*. Depdiknas. (2004). *Kurikulum KTSP*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Dewi, P. A. R., Bawa, P. W., & Sugama, I. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dapat Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Nusantara (Seni Tari) Kelas X (MM) 1 di SMK Negeri 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Batarirupa: Jurnal Pendidikan Seni*, 1(2), 50-55. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/batarirupa/article/view/1760>
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heryanto, N., Hamid. (2007). *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Jakarta: Deepublish.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Sanjaya. (2009). *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sriwilujeng, D. (2008). *Buku Seni Budaya untuk Sekolah Dasar Kelas VI*. Jakarta:ESIS
- Supriyadi. (2005). *Penulisan Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Suriani, M. (2021). *Kompetensi Profesional guru Seni Budaya (Seni Musik) Kelas X Di SMK Negeri 1 Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). <https://repository.uir.ac.id/7749/>
- Usman, A., Fauzi, A., Karnasih, I., & Mujib, A. (2020). Kemampuan Spasial Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Alat Peraga Berbahan Pipet.

Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 4(2), 321-330.
<https://doi.org/10.36526/tr.v4i2.999>

Wirawan, S. E. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar TIK Materi Menu dan Icon Microsoft Office Word Melalui Penerapan Metode Tutor Sebaya Pada Siswa Kelas VIII E Di SMP Negeri 2 Panggul Trenggalek. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(1), 9-20.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v5i1.117>