



**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PAIR JIGSAW* PADA MATERI SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 3 MEULABOH**

**Erdianis<sup>1</sup>, Mukhirah<sup>2</sup>, Rosmala Dewi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Guru SMP Negeri 3 Meulaboh Aceh Barat

<sup>2</sup>Dosen pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

Email: mukhirah@unsyiah.ac.id; rosmaladewi434@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini telah dilakukan pada materi Seni Rupa di SMP Negeri 3 Meulaboh melalui Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian yakni siswa kelas VII/2 SMP Negeri 3 Meulaboh yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data diperoleh melalui test. Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Pair Jigsaw* pada materi Seni Rupa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 77,14 dengan persentase ketuntasan 78,57 %, dan terjadi peningkatan pada siklus II nilai rata-rata 82,14 dengan persentase ketuntasan 96,43%. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil belajar yang belum menggunakan model konvensional. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *pair jigsaw* pada materi Seni Rupa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu model pembelajaran *pair jigsaw* dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

***Kata Kunci :*** *Model Pair Jigsaw, Peningkatan Hasil Belajar*

**ABSTRACT**

*This research has been conducted on the material of Fine Arts at SMP Negeri 3 Meulaboh through Classroom Action Research. The research subjects were students of class VII/2 SMP Negeri 3 Meulaboh, totaling 28 students. The instrument used to collect data was obtained through a test. The results of the study can be explained that the use of the Pair Jigsaw learning model in the Fine Arts material can increase students' motivation and learning outcomes. In the first cycle, the average score was 77.14 with a completeness percentage of 78.57%, and an increase in the second cycle the average value was 82.14 with a completeness percentage of 96.43%. The results showed that there was a significant increase compared to learning outcomes that had not used conventional models. It can be concluded that the use of the pair jigsaw learning model in Fine Arts material can improve student learning outcomes. Therefore, the pair jigsaw learning model can be applied to other subjects.*

**Keywords:** *Pair Jigsaw Model, Improving Learning Outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Meulaboh adalah lembaga pendidikan tingkat pertama dan lulusan dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan guna melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Mata Pelajaran Seni Budaya adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP Negeri 3 Meulaboh. Sejak kurikulum KTSP tahun 2006, pelajaran Seni Budaya mulai berlaku pada jenjang SMP/SMA, yang merupakan perubahan dari Mata Pelajaran Kesenian. Sehubungan hal tersebut penulis ingin mempergunakan model pembelajaran *Pair Jigsaw*. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 di SMP Negeri 3 Meulaboh, mengingat masih kurangnya tingkat prestasi siswa.

Menurut Dimiyati (2006:156) bahwa Belajar adalah merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai suatu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sementara Slameto (2003:02) mengemukakan belajar adalah suatu

proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya. Selanjutnya Sardiman (2009:20) mengatakan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menambah pengetahuan. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Senada yang diungkapkan Azhar Arsyad (2007:01) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar tidak hanya dapat dilakukan disekolah saja, namun dapat dilakukan dimana-mana, seperti dirumah ataupun dilingkungan masyarakat.

Nasution (Tumimin, 2010:08) berpendapat bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri atau segala aspek pada pribadi seseorang. Didalam belajar,

siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu, karena itu menurut Slavin (Trianto, 2009:16) belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.

Upaya untuk peningkatan mutu, proses pembelajaran baik di kelas maupun di ruang pustaka, merupakan inovasi yang harus terus dilakukan. Salah satu inovasi mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendekatan pembelajaran yang berbasis mengajar, diubah kedalam bentuk pembelajaran berbasis belajar. Ciri utama pembelajaran berbasis belajar adalah terbangunnya kemandirian untuk membangun pengetahuan di dalam diri siswa. Dalam hal ini tugas guru bukan hanya sebagai pendidik tetapi juga mengupayakan proses pembelajaran agar lebih menarik dan diminati siswa, sehingga siswa lebih aktif dengan begitu belajar lebih bermakna. Upaya

untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pemilihan berbagai variasi pendekatan, strategi serta metode yang sesuai dengan situasi pembelajaran, baik dari aspek guru maupun siswa, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran (Fitriana dan R. Dewi, 2015:368). Selanjutnya hasil penelitian Ruchayanti (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *group jigsaw* dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab terhadap materi secara pribadi dan disampaikan kepada kelompok, serta lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

Berdasarkan kutipan tersebut, salah satu strategi untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dapat ditempuh dengan menggunakan model pembelajaran *Pair Jigsaw* yang melibatkan interaksi siswa. Model pembelajaran kooperatif tersebut dipandang tepat untuk menghilangkan kejenuhan siswa karena keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Seperti yang dikatakan Wingkel (1997:168) bahwa proses belajar yang dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, tata nilai, sikap dan ketrampilan. Adanya perubahan tersebut terlihat pada hasil belajar yang diperoleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dari kegiatan belajar seseorang dan merasa puas dengan apa yang diperolehnya.

Mata pelajaran Seni Budaya, materi seni rupa untuk meningkatkan hasil pengetahuan siswa tentang seni murni dan seni terapan. Oleh karena itu, setelah mengikuti pelajaran tersebut para siswa diharapkan dapat mengetahui tentang seni murni seni terapan. Hal ini sangat penting untuk menambah ilmu pengetahuan siswa. Selama ini proses penyampaian materi di SMP Negeri 3 Meulaboh, guru memberikan metode ceramah tanya jawab dan diskusi. Sebagian siswa,

terutama siswa laki-laki kelihatan tidak semangat, dan kurang motivasi belajar, sehingga materi seni murni materi seni terapan tidak mendapatkan hasil yang diharapkan, belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu diharapkan melalui penggunaan model pembelajaran *Pair Jigsaw* pada materi seni rupa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Meulaboh.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2008), PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (berkolaborasi) dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Melalui penelitian tindakan kelas akan menyediakan bukti mendasar bagi

peningkatan praktik pembelajaran oleh guru dan dapat meningkatkan perolehan hasil belajar dan keterampilan berpikir, sikap dan kerjasama siswa. Hal ini tentu akan mendukung proses reformasi pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa (Jufri, A.W., 2010:51)

Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian sistematis dalam upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Selanjutnya Nurdin, S (2016) menyatakan Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian sistematis dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi dan hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

Pada penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Setelah refleksi Siklus I, dilakukan refisi sesuai dari hasil pengamatan, dan dilanjutkan

dengan Siklus II. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII/2 SMP Negeri 3 Meulaboh dengan jumlah 28 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data melalui pembelajaran materi seni murni dan seni terapan. Pada siklus I, berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat melalui RPP, guru melaksanakan pembelajaran dan dilakukan pengamatan oleh guru Seni Budaya serta refleksi. Pengamat melakukan pengamatan dan mencatat aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Pada bagian akhir dilakukan pos tes sebagai perbandingan hasil belajar siswa dan nilai yang diperoleh Hasil pengamatan dan reflesi dijadikan sebagai perbaikan pada siklus II.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan model pembelajaran Pair Jigsaw pada materi seni rupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas VII/2 SMP Negeri 3 Meulaboh. Sebelum dilakukan pembelajaran siswa

diberikan motivasi agar suasana kelas kondusif dan siswa termotivasi untuk belajar dengan menayangkan macam-macam contoh seni rupa murni dan seni rupa terapan melalui multi media. Ternyata siswa benar-benar termotivasi namun waktu sangat terbatas yaitu selama 10 menit dengan menganalisis hasil pre tes skor tertinggi 18 dan skor terendah 8 dari skor maksimum 20 dari jumlah siswa 28 orang, atau sama dengan nilai 90 nilai tertinggi dan nilai terendah 40 dari nilai maksimum 100 dengan nilai rata-rata 66,79 dengan tingkat persentase ketuntasan minimal (KKM) yakni 75 hanya mencapai 28,57% belum memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi guru yang dilakukan oleh tim pengamat yakni guru SMP Negeri 1 Kaway XVI Meulaboh dan guru SMP N 3 Meulaboh yang merupakan guru Seni Budaya, penggunaan model pembelajaran Pair Jigsaw disimpulkan bahwa kemampuan guru termasuk dalam katagori baik. Namun ada beberapa item sangat perlu ditingkatkan pada pembelajaran semestinya seperti halnya pada

penelitian. Salah satu aspek tersebut adalah mengenai kemampuan guru dalam mengatasi berbagai kendala dan mengkondisikan sesuai situasi belajar, seperti kejenuhan, ketidakmenarikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, serta memanfaatkan berbagai sumber untuk menciptakan strategi pembelajaran yang baik.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Pair Jigsaw dengan bantuan multi media pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 77,14 dan persentase ketuntasan mencapai 78,57% yang artinya telah terjadi signifikan 50%. Untuk tes yang dilakukan oleh peneliti pada akhir siklus, yakni siklus II diperoleh rata-rata 82,14 dengan persentase ketuntasan mencapai 96,43% dan sangat memuaskan hasilnya.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Seni Rupa menurut kegunaanya setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model Pair Jigsaw dibandingkan dengan hasil sebelumnya

dimana pembelajaran belum menggunakan model *Pair Jigsaw*. Meskipun demikian masih terdapat beberapa orang siswa yang mengalami kesulitan belajar. Salah satu faktor akibat masih adanya sikap malas belajar pada siswa tersebut.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Pair Jigsaw*, materi Seni Rupa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas VII/2 SMP Negeri 3 Meulaboh, diperoleh rata-rata nilai pre tes yaitu 66,79 tingkat ketuntasan hanya 28,57%. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Pair Jigsaw* dengan bantuan multimedia pada siklus I dengan nilai rata-rata menjadi 77,14 menjadi presentase ketuntasan 78,57% yang artinya telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan 50 %. Selanjutnya untuk data hasil tes siklus II diperoleh rata-rata skor 82,14 dengan presentase

ketuntasan 96,43%, terjadi peningkatan yang sangat memuaskan bagi peneliti sendiri sebagai pelaku tindakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Pair Jigsaw* pada materi Seni Rupa dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Terjadi peningkatan hasil belajar dan perubahan positif terhadap kemajuan pelaksanaan pembelajaran.

### **Saran**

Model pembelajaran kooperatif *Pair Jigsaw* memudahkan siswa memahami pelajaran dan serius menghadapi pelajaran dan tidak cepat bosan, dan juga tidak mengantuk terutama dengan memakai alat infokus atau media lainnya. Memperdalam pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran *Pair Jigsaw* yang tepat, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dalam pembelajaran.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dimiyati, Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Dalyono. M. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Darsono, Max. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: CV. IKIP Semarang Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Fadhly. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw*. [Online].  
<http://sumsel.kemenag.go.id/file/dokumen/modeljigsaw>.
- Fitriana., Rosmala Dewi. 2015. *Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh*. Prosiding Konvensi Nasional APTEKINDO Se-Indonesia.  
<http://jurnal.upi.edu/proceedingfptk/view/3026/Peran%20Guru%20dalam%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Siswa%20pada%20Pelajaran%20Vokasional%20Melalui%20Model%20Pembelajaran%20Kooperatif%20Tipe%20Pair%20Jigsaw%20di%20SMP%20Negeri%2018%20Banda%20Aceh>
- Gunarso, S.D., Gunarso Y.D., 2002. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. BPK Gunung Mulia.
- Hulock, B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jufri, A.Wahab. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Antara Teori dan Praktek*. Jurnal Pijar MIPA Volume V No, 2.  
<http://jurnalkip.unram.ac.id>
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurdin, Syafrudin. 2016. *Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Educative Studies. Volume 1 No.1.  
<http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id>
- Ruchayanti Listiana, Rosmala Dewi, Fitriana. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Group Jigsaw pada Materi Pemanfaatan Tekstil untuk Benda Kerajinan di SMP Negeri 16 Takengon*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan

Kesejahteraan Keluarga Volume  
2 No. 2.  
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pkk/article/view/5629/0>.

Sardiman. 2009. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Karya Cipta