

PENERAPAN MODEL *JIGSAW* BERMEDIA *MAGIC CIRCLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Dea Tiara Maulida¹, Nurdinah Hanifah,² Dadan Djuanda³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: dea.tiara.maulida@student.upi.edu

²Email: nurdinah.hanifah@upi.edu

³Email: dadansmd@upi.edu

Abstract

After the observation on 5th grader SDN Darangdan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, researchers found a problem in student learning outcomes in subjects Social Science material Diversity Tribe Nations and Culture in Indonesia. The low learning outcomes of students are influenced by less optimal performance of teachers and student activities. Therefore it is necessary to solve the problem through the application of model *jigsaw* by *magic circle*. This research is a classroom action research (PTK). Target achievement of learning outcomes is 93.33% of the total number of students as many as 30 people with KKM 75. After the implementation of this study the percentage of student learning outcomes exceeded the set target that is, 96.67%. So it can be concluded that the *jigsaw* model by *magic circle* can improve student learning outcomes on the material Ethnic and Cultural Diversity in Indonesia.

Key words : *Jigsaw* Model, Media *Magic circle*, dan learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan erat kaitannya dengan kehidupan manusia di dunia. Hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia berawal dari pendidikan. Menurut Sadulloh (2014, p 56) yang dimaksudkan “pendidikan seumur hidup adalah pendidikan yang berlangsung dari mulai manusia lahir sampai tutup usia”. Pendidikan tidak identik dengan persekolahan saja melainkan dengan lingkungan, keluarga, dan masyarakat. Pendidikan juga sarana untuk memanusiaikan manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Ridwan (2014, p. 27) bahwa “pendidikan merupakan proses transfer budaya dalam kehidupan manusia”. Dijelaskan selama manusia hidup tidak akan terlepas dari pendidikan karena manusia membutuhkan pendidikan untuk jasmani dan rohaninya.

Dalam era globalisasi ini generasi muda harus dibekali dengan pendidikan. Dimulai dari pendidikan keluarga oleh orang tua, pendidikan di lingkungan dengan masyarakat, dan pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal yang didalamnya terdapat interaksi antar guru sebagai penyampai informasi kepada siswa sebagai penerima informasi. Di sekolah ada banyak mata pelajaran yang diberikan oleh guru pada siswa. Namun dalam menghadapi kehidupan dunia dan kehidupan masyarakat ada mata pelajaran yang khusus mempelajarinya, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Al-Muchtar (dalam Gunawan, 2016, p. 104) menyatakan bahwa “IPS mengarahkan dan memberikan bekal peserta didik untuk menjadi pribadi yang mempunyai berbagai kemampuan, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan untuk menghadapi tantangan kehidupan”.

Di lapangan pembelajaran IPS sering dikaitkan dengan hal-hal yang membosankan. Menurut Hanifah, dkk (2009, p. 120) "Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membosankan bagi siswa karena pada pembelajarannya tidak terdapat tantangan dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang menjadikan pembelajaran IPS ini menjadi bermakna. Diperkuat oleh Setiawan (2013, p. 66) bahwa “pengajaran IPS di sekolah cenderung semakin rendah mutunya,

baik proses pembelajarannya maupun dari hasil pembelajaran". Guru-guru yang mengajarkan mata pelajaran IPS dianggap kurang mempunyai daya kreativitas, kurang dalam penguasaan materi serta kurang adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus menciptakan suasana belajar yang variatif sehingga aktivitas siswa akan meningkat yang berakibat meningkat pula hasil belajar siswa.

Selaras dengan pernyataan di atas, SDN Darangdan mempunyai masalah terhadap pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya. Setelah melakukan pengambilan data awal dengan cara wawancara guru dan siswa pada tanggal 15 Oktober 2016 ditemukan adanya permasalahan pada kinerja guru dan aktivitas siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Sehingga siswa tidak menguasai materi keragaman budaya. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara guru dan siswa bahwa kinerja guru dari mulai perencanaan sampai kepada pelaksanaan tidak maksimal. Guru menggunakan metode konvensional, tanpa adanya variasi model pembelajaran yang mendukungnya. Oleh karena itu, respon siswa pada pembelajaran IPS kurang antusias. Menurut guru pada pembelajaran IPS hampir semua materi dirasa sulit, karena mata pelajaran IPS hampir semua materinya berbentuk hafalan. Namun guru menggaris bawahi bahwa materi sekarang yang sedang diajarkan terasa sulit yaitu materi Keragaman Budaya. SDN Darangdan menetapkan KKM pada pembelajaran IPS yaitu 75.

Selain melalui wawancara, dilakukan pula observasi pada siswa yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2016 yaitu pada pengambilan data awal dimulai dari mengajar menggunakan RPP dari guru kelas V dan dinilai oleh format kinerja guru, kegiatan akhir yaitu dengan membagi tes evaluasi hasil belajar untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Suparmini, 2015, p.164) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru".

Hasil evaluasi data awal menunjukkan bahwa ada 5 orang siswa yang tuntas atau sebesar 16,67% sedangkan ada 25 orang siswa yang belum tuntas atau sebesar 83,33% dari Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75. Dengan rata-rata kelas sebesar 59,5% dari jumlah 30 siswa. Dari hasil pengambilan data awal di atas maka dapat disimpulkan bahwa kinerja guru kurang optimal baik dalam hal perencanaan maupun pelaksanaan yang berakibat pada aktivitas siswa yang cenderung pasif sehingga hasil belajar siswa pun menjadi rendah.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas V berbanding lurus dengan pendapat mereka tentang kesulitan pada mata pelajaran IPS yang telah dijadikan bahan wawancara data awal. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa-siswa mengalami kesulitan dalam belajar khususnya dalam materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Indonesia. Mereka merasa senang belajar IPS namun di satu sisi mereka menemukan kesulitan yang menghambat keberhasilan dalam materi IPS. Hampir semua menyatakan bahwa kesulitan yang dialami pada pelajaran IPS adalah menghafal. Kenyataan ini adalah sebuah dampak dari proses pembelajaran yang monoton yang hanya menuntut siswa untuk menghafal guna mencapai tujuan yang diharapkan tanpa adanya variasi model yang mendukung. Pemanfaatan media pembelajaran pun masih sangat minim, bahkan menurut sebagian siswa guru tidak pernah membawa media pembelajaran ke dalam kelas. Rendahnya hasil belajar, aktivitas pada proses pembelajaran, dan kurangnya nilai sikap pada siswa sehingga harus diadakannya solusi dan upaya yang dilakukan untuk merancang kegiatan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model *jigsaw* bermedia *magic circle*.

Jigsaw adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Dalam *jigsaw* terdapat dua kelompok yaitu, kelompok asal dan kelompok ahli. Model *jigsaw* dirancang selain untuk membantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai salah satu model untuk pembentuk karakter siswa yaitu, sikap bertanggung jawab karena seorang anggota kelompok dalam *jigsaw* bertanggung jawab

menguasai bagian dari materi ajar dan harus mengajarkan materi yang telah dikuasai kepada teman sekelompoknya. Diperkuat oleh Anita Le (dalam Suyadi, 2013, p. 74) *Jigsaw* diterapkan untuk meningkatkan sikap tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran peserta didik yang lain. Menurut Hamdayama (2014, p. 87) menerangkan bahwa “model pembelajaran *jigsaw* ini dilandasi oleh teori belajar humanistik”. Model *jigsaw* didukung oleh teori belajar humanistik karena pada pembelajaran *jigsaw* siswa dituntut untuk bertanggung jawab atas materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota yang nantinya materi kemudian diinformasikan kepada anggota kelompok lainnya. Jadi pembelajaran *jigsaw* ini melatih setiap siswa untuk mengembangkan potensi dirinya. Teori kedua dalam mendukung model *jigsaw* adalah teori konstruktivistik karena teori ini menekankan pada kemampuan membangun suatu konsep belajar dari diri siswa sendiri. Menurut Teori konstruktivistik memandang bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara terus menerus dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran siswa belajar mandiri bersama teman sekelompoknya membangun konsep mengenai materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia melalui diskusi. Teori ketiga adalah teori behaviorisme, karena model *jigsaw* ini selain membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep, membantu juga dalam hal perubahan sikap diantaranya adalah sikap menghargai, dan sikap bertanggungjawab.

Hamdayama (2014, p. 88-89) mengemukakan tahapan model pembelajaran *jigsaw* diantaranya, membagi kelompok dan mendiskusikan kelompok campuran yang beranggotakan 4-6 orang, tiap orang dalam kelompok diberi subtopik yang berbeda, setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung, dalam kelompok ahli, anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua subtopik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok, kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai *topic*, setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya, tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi, guru memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan, siswa mengerjakan tes individual atau kelompok yang mencakup semua topik.

Model *jigsaw* ini dibantu juga oleh media pembelajaran, yaitu media *magic circle*. Media *Magic circle* adalah sebuah inovasi dalam media pembelajaran khususnya pada materi IPS. *Magic circle* yang berarti lingkaran ajaib yang memuat materi yang akan di sampaikan. Media ini sangat menarik daya minat siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain yaitu dengan memutar *Magic circle* sesuka hati dan mendapatkan penjelasan langsung dari media. Media *magic circle* ini termasuk ke dalam media jenis visual tidak diproyeksikan yaitu grafis, karena dari pengertian grafis itu adalah sebuah media dua dimensi. Media ini hasil modifikasi dari sebuah poster, gambar dalam poster keragaman budaya digunting lalu ditempelkan pada kertas karton tebal berbentuk lingkaran, kemudian ditengah lingkaran ditempelkan kertas manila untuk menjelaskan gambar berbentuk nama keragaman budaya dan nama provinsi, kemudian *magic circle* didesain menjadi karakter kartun untuk menarik perhatian siswa.

Dilihat dari segi pemilihan media, *magic circle* ini termasuk kedalam media yang baik karena media ini sudah memenuhi kriteria pemilihan media yaitu, tidak susah dibuat, bahannya mudah diperoleh, praktis digunakan, dan harga bahan *relative* murah. Sesuai dengan apa yang telah di kemukakan oleh Hernawan, dkk (2007, p. 53). *Magic circle* mudah dalam pembuatannya hanya saja butuh ketelitian, *magic circle* ini juga mudah untuk dimainkan karena siswa hanya memutar dengan memperhatikan petunjuk panah yang ada di sampingnya, *magic circle* juga dirancang dengan *desain* karakter kartun yang umumnya disukai anak-anak, kemudian harga bahan-bahan *magic circle* *relative* murah karena hanya bermodalkan poster gambar, kertas karton tebal, kertas manila, spidol, lem, dan pulpen.

Oleh karena itu model *jigsaw* bermedia *magic circle* dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang ada di SDN Darangdan yaitu rendahnya kinerja guru dan aktivitas yang berakibat rendahnya hasil

belajar siswa pada pembelajaran IPS khususnya pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan Model *Jigsaw* Bermedia *Magic Circle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hanifah (2014, p.53) mengemukakan bahwa :

Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*. Keempat komponen yang berupa untaian dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*.

Lokasi pelaksanaan di SDN Darangdan yang beralamat di Desa Darangdan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Lokasi ini dipilih setelah peneliti melakukan kunjungan ke UPTD Sumedang Selatan. Adapun Subjek utama dalam penelitian tindakan kelas ini, siswa-siswa kelas V SDN Darangdan tahun ajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari siswa perempuan berjumlah 13 orang dan siswa laki-laki berjumlah 17 orang.

Berbicara mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut, *Pertama*, Observasi adalah sebuah alat pengumpul data yang digunakan untuk merekam data hasil pengamatan oleh peneliti melalui pengamatan pada proses pembelajaran berlangsung saat pengambilan data awal. Dalam PTK ini peneliti melakukan observasi dengan langkah awal yaitu, menganalisis RPP yang diberikan oleh wali kelas kelas V lalu peneliti mengaplikasikan RPP dengan mengajarkan kembali materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Selain itu observasi ini dilakukan pula untuk mengetahui aktivitas siswa. *Kedua*, Wawancara merupakan alat pengumpul data yang digunakan dengan cara mengumpulkan data dan fakta melalui subjek penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa pada saat pengambilan data awal. *Ketiga*, Tes merupakan alat pengumpul data dengan tujuan mengukur kemampuan pemahaman siswa, sehingga dapat diperoleh hasil belajar siswa guna untuk menjadi data nilai awal siswa. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan tes berupa tes tulisan kepada siswa. Tes yang diberikan ada dua macam yaitu tes kognitif dan tes afektif karena menyesuaikan dengan kompetensi dasar pada materi yang menjadi masalah. *Keempat*, Catatan lapangan merupakan catatan tertulis yang menilai selama peneliti melakukan penelitian, baik itu melalui apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. Seperti yang dikemukakan oleh Wiriati (dalam Hanifah, 2014, p. 68) “Catatan lapangan memuat deskriptif berbagai kegiatan suasana kelas iklim sekolah kepemimpinan berbagai bentuk interaksi dan nuansa-nuansa lainnya”.

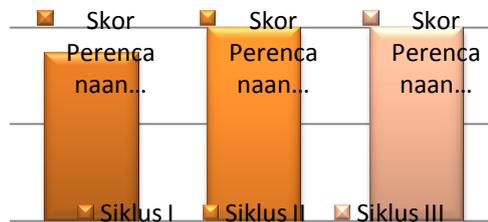
HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti mengadakan penelitian pada siswa kelas V SDN Darangdan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang terhadap permasalahan dalam hasil belajar, mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III dengan menggunakan model *jigsaw* bermedia *magic circle* diperoleh hasil observasi dari tahap perencanaan dan pelaksanaan. Pada halaman selanjutnya akan dipaparkan kenaikan dari setiap hasil baik itu pada hasil perencanaan maupun tahap pelaksanaan.

Perencanaan

Hasil dari perencanaan pada penerapan model *jigsaw* bermedia *magic circle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SDN Darangdan Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Pada perencanaan penerapan model *jigsaw* bermedia *magic circle* peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan yaitu dengan penerapan model *jigsaw* bermedia *magic circle*.

RPP yang dibuat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebanyak tiga. Dalam perencanaan selain RPP peneliti juga mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) serta alat dan bahan pendukung LKS seperti amplop keragaman yang di dalamnya terdapat kertas keragaman, lem, pulpen. Guru juga mempersiapkan materi yang akan disampaikan yaitu keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Kemudian guru mempersiapkan pula media pembelajaran yaitu, *magic circle*. Media *magic circle* ini membantu guru untuk menjelaskan mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta untuk menjadi bahan diskusi dalam pengerjaan LKS. Perencanaan terakhir adalah mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa format observasi kinerja guru, format observasi aktivitas siswa, format wawancara guru dan siswa, format catatan lapangan, dan alat tes hasil belajar siswa yang berupa soal. Pada saat penelitian dilakukan, guru sudah mempersiapkan semua yang telah direncanakan dengan baik namun pada siklus I terdapat kekurangan-kekurangan yaitu pada LKS dan media pembelajaran. Pada LKS guru kurang teliti dalam mengecek amplop keragaman karena ada kertas keragaman yang tidak lengkap. Menurut guru wali kelas LKS yang dibuat kurang dalam indikator yaitu indikator ketiga. Selanjutnya adalah media pembelajaran, guru kurang mengecek kondisi *magic circle*, akibatnya ada salah satu *magic circle* yang copot sehingga salah satu kelompok terganggu dalam kegiatan diskusi sehingga pada siklus I kinerja guru hanya mendapatkan persentase sebesar 86,67% yang artinya belum mencapai target. Namun demikian peneliti telah memperbaiki kekurangan pada siklus II dan siklus III. Guru mendapatkan skor 3 pada setiap aspeknya dari 15 aspek yang diamati dengan persentase 100% sehingga target yang ditentukan telah tercapai. Gambar 1.1 merupakan perbandingan perencanaan dari siklus I sampai siklus III.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Perencanaan Penelitian Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terbagi menjadi dua yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa. Pertama adalah kinerja guru, dalam kinerja guru terdapat aspek-aspek yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran, tiap aspek terdiri dari tiga kriteria penilaian, apabila aspek memenuhi kriteria maka akan mendapatkan skor tiga. Aspek yang digunakan peneliti dalam tahap pelaksanaan diantaranya, 1) mengkondisikan siswa; 2) melakukan apersepsi; 3) menyampaikan tujuan; 4) menyampaikan materi; 5) membagi siswa ke dalam kelompok asal kemudian; 6) membagi kelompok asal yang telah ditentukan; 7) membagi kocokan pada masing-masing kelompok; 8) membagikan atlas pada masing-masing kelompok; 9) menginstruksikan setiap anggota kelompok untuk berkumpul dengan kelompok ahli; 10) membagi media *Magic circle*, guru membagi LKS; 11) menginstruksikan setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas; 12) menginstruksikan kepada setiap anggota agar berkumpul lagi dengan kelompok asal untuk berdiskusi; 13) melakukan *ice breaking*, guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan; 18) melakukan evaluasi, guru menilai seluruh proses, pembelajaran, guru menilai hasil belajar siswa.

Pada tahap kinerja guru ini, peneliti dapat melaksanakan dengan target yang diharapkan yaitu 100%. Pada siklus I terdapat 6 aspek yang masih mendapatkan skor 2, dengan persentase sebesar 88,23% itu artinya pada siklus I tahap pelaksanaan guru belum mencapai target. Pada siklus II, kinerja guru mengalami kenaikan sebesar 98,03% karena guru bisa memperbaiki aspek sebelumnya yang mendapatkan skor 2, kini pada siklus II hanya ada 1 aspek yang mendapatkan skor 2, namun masih belum mencapai target yang diharapkan. Pada siklus III kinerja guru mengalami peningkatan kembali dan sudah dapat mencapai target yang diharapkan yaitu 100%, di karenakan semua aspek mendapatkan skor 3. Sedangkan tahap evaluasi atau penilaian kinerja guru telah mencapai target yang diharapkan yaitu dari pelaksanaan siklus I sampai siklus III yaitu sebesar 100%. Hasil penelitian menunjukkan manfaat media dalam pembelajaran seperti yang dikutip oleh Reffiane dan Mazidati, (2016) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.
5. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Diagram perbandingan peningkatan pada tiap siklusnya dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Grafik Perbandingan Pelaksanaan Penelitian Kinerja Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Aktivitas Siswa

Peneliti mengambil empat aspek untuk mengukur aktivitas siswa diantaranya adalah bekerja sama, menghargai, bertanggungjawab, dan disiplin waktu. tiap aspek terdiri dari tiga kriteria penilaian, apabila aspek memenuhi kriteria maka akan mendapatkan skor tiga.

Pada penelitian ini target dalam pelaksanaan aktivitas siswa adalah 93,33% interpretasi Baik Sekali. Pada pelaksanaan siklus I, peneliti belum mencapai target interpretasi yang diharapkan, peneliti hanya mendapatkan target interpretasi Baik Sekali sebesar 60% atau sebanyak 18 siswa yang mendapatkan interpretasi Baik Sekali, hal ini di karenakan kurangnya aktivitas siswa di dalam disiplin waktu. Pada pelaksanaan siklus II, diperoleh aktivitas siswa sebesar 90% atau sebanyak 27 siswa yang mendapatkan interpretasi Baik Sekali tetapi hasil ini belum mencapai target yang diharapkan, sedangkan pada pelaksanaan siklus III hasil observasi aktivitas siswa telah mencapai target dengan perolehan 100%

atau sebanyak 30 orang siswa yang telah mendapatkan interpretasi Baik Sekali. Berikut adalah gambar peningkatan pencapaian interpretasi Baik Sekali dari Siklus I sampai Siklus III pada halaman selanjutnya. Gambar 3 merupakan grafik perbandingan pelaksanaan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III.

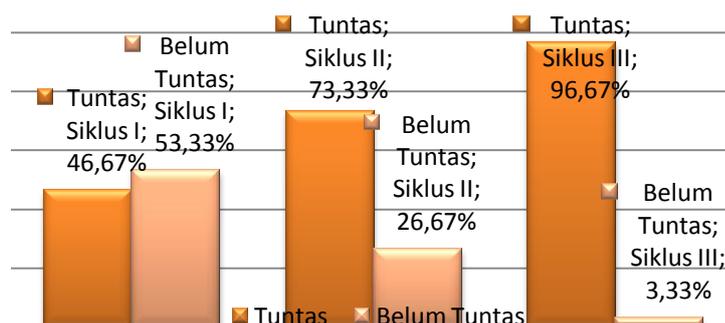


Gambar 3. Grafik Perbandingan Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Hasil Belajar Siswa

Target hasil pembelajaran yang diharapkan dalam model *jigsaw* yang bermedia *magic circle* dalam materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia di Indonesia adalah 93,33% dari semua siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM dari pembelajaran ini adalah 75. Persentase target pencapaian ini mengacu pada konsep belajar tuntas (*mastery learning*). Menurut Sukmadinata (2005, p 24) bahwa “belajar secara tuntas adalah suatu upaya belajar dimana siswa dituntut menguasai hampir seluruh bahan ajaran, karena menguasai 100% bahan ajar sangat sukar, maka yang dijadikan ukuran biasanya minimal menguasai 85% tujuan yang harus dicapai”. Alasan peneliti mengambil hasil belajar 93,33% karena dalam satu kelas ada satu orang yang sangat di bawah rata-rata, dilihat dari hasil belajar data awal. Oleh karena itu peneliti memutuskan hanya 93,33% siswa yang bisa mencapai target KKM. Persentase 93,33% diambil dari jumlah seluruh siswa dikurang dua orang kemudian dibagi kembali dengan jumlah seluruh siswa selanjutnya dikalikan dengan 100%.

Pada hasil belajar peneliti menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebagai acuan ketercapaian hasil belajar siswa. KKM yang harus dicapai siswa adalah 75. Pada penelitian ini peneliti mengambil target ketercapaian hasil belajar sebesar 93,33% dikarenakan dalam satu kelas ada dua orang yang sangat di bawah rata-rata. Pada pengambilan data awal hasil belajar siswa mencapai 5 orang siswa yang tuntas atau dengan persentase sebesar 16,67% sedangkan 25 orang siswa yang dinyatakan belum tuntas atau dengan persentase sebesar 83,33%. Pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan namun mengalami peningkatan dari hasil belajar pada pengambilan data awal. Siswa yang tuntas jumlahnya lebih sedikit daripada jumlah siswa yang belum tuntas. Siswa yang tuntas hanya ada 14 orang siswa atau dengan persentase sebesar 46,67%, dan siswa yang belum tuntas ada 16 orang siswa atau dengan persentase sebesar 53,33%. Pada siklus II hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang diharapkan namun mengalami peningkatan dari hasil belajar pada siklus I. Siswa yang tuntas ada 23 orang siswa atau dengan persentase sebesar 76,67%, dan siswa yang belum tuntas ada 7 orang siswa atau dengan persentase sebesar 23,3%. Pada siklus III hasil belajar siswa sudah mencapai target yang diharapkan dan tetap mengalami peningkatan dari hasil belajar pada siklus II. Siswa yang tuntas ada 29 orang siswa atau dengan persentase sebesar 96,67%, dan siswa yang belum tuntas ada 1 orang siswa atau dengan persentase sebesar 3,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *jigsaw* bermedia *magic circle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Jelaslah bahwa penggunaan media pembelajaran yang optimal akan memberikan manfaat optimal pula bagi siswa, Sunaengsih (2016). Dibawah ini adalah perbandingan hasil belajar dari siklus I sampai siklus III.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

SIMPULAN

Peneliti membuat kesimpulan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam perumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan model *jigsaw* bermedia *magic circle* pada siswa kelas V SDN Darangdan. Kesimpulannya adalah :

Tahap perencanaan, peneliti telah merencanakan pembuatan RPP, LKS, materi yang akan disampaikan, media pembelajaran yaitu *magic circle*, dan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa, karena perencanaan merupakan salah satu tugas guru dalam mempersiapkan segala perangkat pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Dalam tindakan siklus I guru belum dinyatakan mencapai target dikarenakan guru kurang mengecek ulang kelengkapan LKS dan media pembelajaran. Namun demikian pada siklus II dan siklus III guru sudah dapat mencapai target yang diharapkan karena guru telah memperbaiki kekurangannya. Hasil perencanaan penelitian tindakan kelas ini adalah siklus I mencapai target 86,67%, pada siklus II mencapai target 100%, dan siklus III mencapai target 100%.

Pada tahap pelaksanaan dapat dilihat pada kinerja guru dan aktivitas siswa. Target pencapaian pelaksanaan kinerja guru sebesar 100%, sedangkan target pencapaian aktivitas siswa sebesar 93,33%. Pada siklus I kinerja guru dan aktivitas siswa belum mencapai target yang diharapkan, kinerja guru hanya mencapai persentase sebesar 88,23%, dan pada aktivitas siswa dengan interpretasi Baik Sekali (BS) hanya mencapai persentase sebesar 60%. Pada siklus II kinerja guru dan aktivitas siswa belum mencapai target yang diharapkan, kinerja guru hanya mencapai persentase sebesar 98,03%, dan pada aktivitas siswa dengan interpretasi BS hanya mencapai persentase sebesar 90%. Pada siklus III kinerja guru dan aktivitas siswa sudah mencapai target yang diharapkan, kinerja guru sudah mencapai persentase sebesar 100%, dan aktivitas siswa dengan interpretasi BS sudah mencapai persentase sebesar 100% dengan target 93,33%, itu artinya melebihi target yang diharapkan.

Selanjutnya gambaran hasil belajar peneliti menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebagai acuan ketercapaian hasil belajar siswa. KKM yang harus dicapai siswa adalah 75. Dari pembahasan data yang diperoleh dari siklus I, siklus II, dan siklus III terdapat 14 siswa yang mendapat kriteria tuntas pada pelaksanaan siklus I atau dengan persentase 46,67%, hasil belajar siklus I ini belum mencapai target yang diharapkan. Siswa yang mendapatkan kriteria tuntas pada siklus II yaitu sebesar 73,33% atau sebanyak 22 siswa yang tuntas, hasil belajar siklus II ini belum mencapai target yang diharapkan. Pada siklus III siswa mendapatkan kriteria tuntas sebesar 93,33% atau sebanyak 29 siswa yang tuntas, hasil belajar siklus III ini sudah mencapai target yang diharapkan, sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I sampai siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS*. (edisi ketiga). Bandung : Alfabeta.
- Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model dan model pembelajaran kreatif dan berkarakter*. (edisi pertama). Bogor : Ghalia Indonesia.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. (edisi pertama). Sumedang : UPI Kampus Sumedang.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Hernawan, Zaman & Riyana. (2007). *Media pembelajaran sekolah dasar*. (edisi kesatu). Bandung: UPI Press.
- Reffiane, F., & Mazidati, I. (2016). IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTON PADA TEMA KEGIATAN SEHARI-HARI. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 163-170. doi:<http://dx.doi.org/10.23819/mimbar-sd.v3i2.4256>
- Ridwan, E.A. (2014). Pendidikan IPS dalam Membentuk SDM Beradab. *Jurnal pendidikan ilmu sosial prodi pendidikan ips, sps, upi*, 23 (1), p. 27.
- Sadulloh, U. (2014). *Pengantar filsafat pendidikan*. (edisi kesembilan). Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, D. (2013). Reorientasi Tujuan Utama Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Global. *e-jurnal*, 5 (2), p. 66
- Sukmadinata & Nana S. (2007) *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (PT. Remaja Rosdakarya: Jakarta, 2005).
- Sunaengsih, C. (2016). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MUTU PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR TERAKREDITASI A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190. doi:<http://dx.doi.org/10.23819/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Suparmini. (2015). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Dengan Permainan Tembar pada Siswa Kelas 4 A SDN Semboro 01 Jember*. *e-jurnal*. 4 (3). P. 161-170.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. (edisi kedua). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.