

PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI MELALUI METODE DISKUSI KELOMPOK MODEL JIGSAW

Sri Muldyahatmi

SMA Batik 1 Surakarta

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada beberapa permasalahan, antara lain Kriteria Ketuntasan Minimal, (KKM) belum tercapai, motivasi belajar kurang, tidak kreatif, pembelajaran *teacher centered*, serta adanya problem umum di masyarakat seperti perilaku menyimpang yang banyak dilakukan oleh remaja. Tujuan penelitian adalah mengetahui efektifitas metode diskusi kelompok model *Jigsaw* dalam meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar Sosiologi. Subjek penelitian sebanyak 38 siswa SMA. Analisis data menggunakan perbandingan nilai mean dan skor rata-rata subjek pada siklus I dan siklus II. Metode pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok dengan model *Jigsaw*. Hasil analisis menyatakan bahwa metode diskusi kelompok dengan model *Jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar Sosiologi pada siswa SMA.

Kata Kunci: Kreativitas Belajar, Hasil Belajar, Sosiologi, Model Jigsaw

PENDAHULUAN

Banyak permasalahan yang dihadapi oleh para guru dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi di SMA, namun dari sekian banyak masalah yang ada, yang paling mengganggu adalah rendahnya kualitas dan hasil belajar siswa. Dimana permasalahan tersebut: *Pertama* sampai sekarang pelajaran Sosiologi di sekolah masih dianggap merupakan pelajaran yang enteng bagi banyak siswa, padahal Sosiologi adalah mata pelajaran yang menjadi salah satu materi dari ujian nasional yang mestinya siswa harus lebih banyak membaca, mempelajarinya sehingga lebih banyak tahu dan hal itu sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. *Kedua*, sekalipun dalam banyak kesempatan sering dikatakan bahwa Sosiologi merupakan ilmu yang sangat berguna bagi kehidupan manusia, termasuk bagi kehidupan sehari-hari, banyak orang yang belum mengaplikasikan Sosiologi dalam kehidupan sehari-hari mereka terbukti dengan mulai melunturnya nilai-nilai sosial pada zaman sekarang.

Analisis kebutuhan penelitian (*research need analysis*) selain dari asumsi yang telah disebutkan di atas melalui observasi, pengalaman dan fenomena yang penulis amati di SMA Batik 1 Surakarta. Ada beberapa hal yang menarik dan perlu dicermati terutama berkaitan dengan kreativitas belajar dan pembelajaran Sosiologi antara lain sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil riset awal diketahui belum semua siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran Sosiologi, sehingga banyak yang memperoleh ketuntasan minimal secara remidi, meskipun nilai Intelligensi (IQ) sebagian besar berada pada level rata-rata (*average*) bahkan beberapa diantaranya masuk dalam kategori sangat cerdas.
2. Pola pembelajaran Sosiologi yang selama ini lebih berorientasi pada guru (*Teacher Centered*) dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran tidak kondusif sehingga siswa pasif dan kurang kreatif.
3. Mencermati kehidupan pada era globalisasi sekarang banyak terjadi penyimpangan perilaku. Remaja kehilangan nilai-nilai pegangan dan menimbulkan berbagai dampak negatif misalnya, perilaku seks bebas, aborsi, prostitusi, penyalahgunaan narkoba, merosotnya penghargaan siswa terhadap guru dan orang tua, serta rendahnya kepedulian sosial.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Penelitian Masalah Khusus dan Umum

Problem Khusus	Indikator/Parameter
a. Problem khusus 1. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belum tercapai 2. Motivasi belajar kurang 3. Siswa kurang kreatif 4. Pembelajaran terlalu guru sentris	Banyak siswa remidi Kurang aktif, malas, tidak disiplin Takut bertanya, pasif diskusi Ceramah, satu arah
b. Problem Umum di Masyarakat 1. Perilaku menyimpang remaja 2. Sikap & kepribadian siswa 3. Kondisi Psikososial	Maraknya peredaran narkoba, seks bebas, aborsi, dan lain-lain Cuek, kurang hormat, kurang berempati, gaya hidup negatif Tawuran, perilaku kenakalan

Metode diskusi kelompok dengan model *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan teori Psikologi sosial. Dalam teori ini sinergi yang muncul dalam kerja kooperatif menghasilkan motivasi yang lebih daripada individualistik dalam lingkungan kompetitif. Kerja kooperatif meningkatkan perasaan positif satu dengan lainnya, mengurangi keterasingan dan kesendirian, membangun hubungan dan menyediakan pandangan positif terhadap orang lain.

Model ini mempunyai beberapa kelebihan antara lain didasarkan pada prinsip bahwa para siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap belajar teman-temannya dalam tim dan juga dirinya sendiri, serta adanya penghargaan kelompok yang mampu mendorong para siswa untuk kompak, setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang timnya mendapat nilai yang maksimum sehingga termotivasi untuk belajar. Model *Jigsaw* memiliki dua dampak sekaligus pada diri para siswa yaitu dampak instruksional dan dampakertaan.

Dampak instruksional yaitu penguasaan konsep dan keterampilan, kebergantungan positif, pemrosesan kelompok, dan kebersamaan. Dampakertaan yaitu kepekaan sosial, toleransi atas perbedaan, dan kesadaran akan perbedaan. Kelemahan yang mungkin ditimbulkan dari penerapan metode ini adalah adanya perpanjangan waktu karena kemungkinan besar tiap kelompok belum dapat menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan sampai tiap anggota kelompok memahami kompetensinya.

Untuk mengatasi kesulitan proses pembelajaran dalam pelajaran Sosiologi di atas, maka usaha yang akan ditempuh dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang diharapkan akan terjadi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM). Oleh karena itu model pembelajaran *Jigsaw* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang akan dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam beberapa tahap pembelajaran. Tema dalam penelitian tindakan ini adalah: Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Sosiologi Pokok Bahasan Perilaku Menyimpang Dengan Metode Diskusi Kelompok Model *Jigsaw* Pada Siswa Kelas X SMA Batik 1 Surakarta. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil belajar Sosiologi dan kreativitas belajar siswa sebelum menerima metode diskusi kelompok dengan model

Jigsaw; (2) Meningkatkan aktivitas dan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi melalui penggunaan pembelajaran metode diskusi kelompok model *Jigsaw*.

TINJAUAN PUSTAKA

Kreativitas Belajar

Menurut Munandar (2004) kreativitas adalah kemampuan a) untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur yang ada, b) berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban, c) yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Munandar (2004) menyatakan bahwa lingkungan yang responsif merupakan faktor utama terjadinya proses perkembangan intelegensi dan mempunyai dasar yang kuat untuk pertumbuhan kreativitasnya. Sikap kritis yang sebagian tergantung dari tingkat kecerdasan dan sebagian merupakan watak atau karakter juga berpengaruh terhadap kreativitas. Karakter merupakan suatu faktor penting dalam perkembangan kreativitas, karena akan menimbulkan sikap mental yang positif seperti sikap ingin tahu, minat untuk menyelidiki lingkungan atau hal-hal baru, dorongan untuk melakukan eksperimen, perasaan tergantung untuk menangani masalah-masalah rumit dan untuk menemukan banyaknya lingkungan pemecahan masalah.

Menurut Hurlock (2006) lingkungan merupakan salah satu stimulan yang berperan dalam menumbuhkan kreativitas seperti status sosial ekonomi, lingkungan (kota dibanding desa) adanya perbedaan perlakuan antara anak laki-laki dan anak perempuan, dan ukuran keluarga. Kondisi lingkungan yang dapat menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas, yaitu: (a) Sikap sosial, dimana sikap yang tidak positif terhadap anak yang kreatif dan kurangnya penghargaan sosial bagi kreativitas dapat membekukan perkembangan kreativitas; (b) Kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya, ketika kreativitas mulai berkembang, seperti adanya waktu bebas, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana untuk bermain, bereksperimen dan berekspresi, bimbingan untuk berkreasi, hubungan orangtua dan anak yang positif, didikan demokratis, serta kesempatan memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa timbul, tumbuh, dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi oleh faktor internal yang meliputi karakter, kebebasan bertindak, terbuka menerima hal baru, mandiri, *locus of control* yang internal, kemampuan untuk bermain, motivasi, keterampilan dan kemampuan intelektual, serta adanya faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan keamanan, kebebasan psikologis untuk mengungkapkan pikiran individu, sehingga kedua faktor baik internal maupun eksternal saling mempengaruhi suatu hubungan timbal balik antara individu dengan lingkungannya.

Hasil Belajar

Suryabrata (2002) berpendapat bahwa belajar merupakan proses terjadinya perubahan pada individu baik lahir maupun batin dan bersifat positif, yaitu perubahan yang menuju kearah perbaikan. Namun tidak semua perubahan yang terjadi disebabkan oleh proses belajar misalnya pada bayi yang semula tidak bisa memegang benda kemudian dapat memegang, hal ini terjadi karena proses kematangan (*maturity*).

Sardiman (1996) mengatakan belajar sebagai upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru, dan lain sebagainya. Atau dengan kata lain belajar sebagai kegiatan psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena dalam belajar perlu ada proses internalisasi, sehingga akan menyangkut matra kognitif, afektif dan psikomotorik.

Azwar (1999) memberi batasan tentang hasil belajar (*achievement*) sebagai hasil pengukuran tentang apa yang diketahui atau apa yang dapat dilakukan oleh seseorang, setelah belajar. Pengukuran yang dimaksud adalah sebagai alat yang dipakai untuk menyediakan balikan bagi siswa dan pihak lainnya, untuk menentukan posisi siswa dalam hubungannya dengan tujuan yang telah ditetapkan. Apa yang diketahui (pengetahuan) itu, dapat berupa sejumlah materi, seperti kebenaran, prinsip, dan informasi. Atau, dapat berupa informasi spesifik bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan dan sikap, untuk melakukan pekerjaan/tugas tertentu yang dapat dilakukannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah

yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, dalam hal ini adalah pelajaran Sosiologi.

METODE

Penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama sama untuk peneliti dan *decision maker* tentang variabel yang dimanipulasikan dan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X SMA Batik 1 Surakarta berjumlah 38 siswa dengan rincian 14 laki-laki dan 24 perempuan. Variabel yang diteliti adalah Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Sosiologi Pokok Bahasan Perilaku Menyimpang Pada Siswa Kelas X SMA Batik 1 Surakarta.

Data yang diambil adalah data kuantitatif dari hasil tes, presensi, angket, nilai tugas serta data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa, partisipasi dan kerjasama dalam diskusi, kemampuan atau keberanian siswa dalam melaporkan hasil. Instrumen yang dipakai berbentuk: soal tes, observasi, angket, catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengukur indikator keberhasilan yang sudah dirumuskan.

Penelitian dirancang dalam dua siklus dengan menggunakan pendekatan partisipatori kolaboratif untuk melakukan perubahan konstruktif secara sistematis agar meningkatkan prestasi belajar atau kompetensi siswa SMU pelajaran Sosiologi. Perubahan yang diharapkan dalam penelitian ini tidak hanya guru saja tetapi juga siswa. Perubahan yang diharapkan pada guru adalah perubahan kemampuan melaksanakan proses pembelajaran mampu mengubah perilaku. Sementara analisis data tentang hasil belajar siswa digunakan dengan penilaian acuan patokan (PAP). Analisis data hasil sebelum dan sesudah perlakuan/treatment digunakan rumus Mean atau pencarian nilai rata-rata.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada siklus I diketahui ada 16 (42,1 %) siswa memiliki kreativitas rendah, dan 22 (57,9%) memiliki kreativitas belajar sedang. Skor tertinggi yaitu 44 diperoleh Beryhl Vito Arrohman dan Suci Wulaningrum, skor terendah 40 diperoleh Satrio Prasetyo Aji. Adapun pada hasil test pelajaran sosiologi diketahui terdapat 5 (13,2 %) siswa mendapat hasil belajar baik, 25 (65,8%) mendapat hasil cukup, 6 siswa (15,8) mendapat hasil kurang dan 2 (6,67%) siswa mendapat hasil sangat baik. Nilai tertinggi 80 diraih oleh dua orang yaitu Beryhl Vito Arrohman dan Mukhammad Jovan Krouski, sedangkan nilai terendah 40 ada 4 orang yang memperoleh yaitu Wara Andriani Nur Aziza, Yasinta Vitra Rahma Dewi, Anatri Nur Rumaisya, Anggun Nilla Monica

Adapun responden yang memiliki kategori baik hanya mencapai 13,6% dan kategori sangat baik 5,36%. Berdasarkan data yang diperoleh maka tingkat pemahaman siswa tentang perilaku menyimpang masih belum optimal, jadi akan diadakan penelitian kembali yaitu pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus II diketahui ada 16 (42,11 %) siswa memiliki kreativitas tinggi, dan 22 (57,89%) memiliki kreativitas belajar sedang. Skor tertinggi yaitu 55 diperoleh Syaifudin Muh Zuhri, skor terendah 35 diperoleh Satrio Prasetyo Aji.

Adapun pada hasil test pelajaran sosiologi diketahui terdapat 2 (5,3%) siswa mendapat hasil belajar baik, 35 (92,1%) mendapat sangat baik dan 1 siswa (2,6%) mendapat cukup. Nilai tertinggi 90 diraih oleh delapan orang, dan skor paling rendah 60 diperoleh satu orang yaitu Restu wahyuning asih.

Berdasarkan data yang diperoleh maka tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sosiologi khususnya pada bahasan perilaku menyimpang cukup tinggi sehingga dapat diasumsikan metode diskusi kelompok dengan model *jigsaw* efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar sosiologi pada bahasan perilaku menyimpang.

Tabel 2. Persentase Peningkatan Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar antara Siklus I dengan II

No	Hasil Belajar Sosiologi			Kreativitas Belajar		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	70	90	20 %	38	50	12%
2	40	80	40 %	35	40	5%
3	40	75	35 %	28	40	12%
4	60	80	20 %	32	40	8%
5	80	90	10 %	44	50	6%
6	70	80	20 %	30	50	20%
7	60	80	20 %	29	40	11%
8	50	80	30 %	35	43	8%
9	60	80	20 %	41	47	6%
10	60	90	30 %	36	50	14%
11	50	70	20 %	35	42	7%
12	40	80	40 %	32	45	13%
13	40	80	40 %	35	55	20%
14	50	80	30 %	30	40	10%
15	50	80	30 %	33	51	18%
16	60	80	20 %	34	52	18%
17	60	75	15 %	29	40	11%
18	70	80	10 %	36	44	8%
19	80	80	0 %	38	43	5%
20	50	80	30 %	32	48	16%
21	50	90	40 %	31	40	9%
22	45	80	35 %	30	52	22%
23	65	80	35 %	35	40	5%
24	50	70	20 %	44	43	-1%
25	60	60	0 %	38	50	12%
26	60	70	10 %	36	43	7%
27	70	80	10 %	34	42	8%
28	60	90	30 %	30	39	9%
29	60	80	20 %	25	35	10%
30	70	90	20 %	44	49	5%
31	60	80	20%	42	55	13%
32	60	90	30%	35	40	5%
33	50	80	30%	36	51	15%
34	40	80	40%	30	52	22%
35	40	80	40%	34	42	8%
36	50	80	30%	31	45	14%
37	50	90	40%	32	44	12%
38	60	70	10%	33	48	15%

Dari pemahan dua siklus di atas hampir semua siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, pada hasil belajar sosiologi hanya 2 siswa yang tidak

mengalami peningkatan yaitu Mukhammad Jovan Krouski dan Restu Wahyuning Asih. Jovan yang nilai pada siklus I sudah di atas standar, dia mencapai nilai 80 setelah diteliti ternyata saat mengikuti pembelajaran siklus II dia sedang sakit dan keaktifan dalam proses KBM tidak terlalu antusias padahal dia termasuk siswa yang pandai di kelas. Sedangkan Restu menurut pengamatan, sudah menganggap dirinya bisa karena sudah mendapat nilai 60 pada siklus I karena dia menganggap bahwa ada yang lain di bawah dia nilainya. Sedangkan pada siklus 2 semua teman yang pada siklus I nilainya 60 mengalami peningkatan. Adapun pada variabel kreativitas hanya 1 siswa yang tidak mengalami peningkatan yaitu Rahmah Novita Putri, namun tersebut tidak berpengaruh terhadap tingkat atau kondisi kreativitas belajar, masih dalam kategori yang sama yaitu sedang.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan diskusi kelompok melalui model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran Sosiologi dan kreativitas belajar. Hasil ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Suyanto (2008) dengan teknik *Jigsaw* guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan siswa dalam suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi. *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Kunci tipe *Jigsaw* ini adalah interdependensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tugas dengan baik.

Melalui diskusi peserta akan terlibat secara aktif dalam memecahkan permasalahan sehingga memperoleh pengetahuan sebagai dasar perilaku yang lebih mantap dan mendalam, akibat peningkatan pengetahuan sebagai dasar perubahan perilaku mereka akan lebih tahan lama. Dalam diskusi kelompok ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan seperti masalah yang menuntut pemecahan, moderator atau pimpinan diskusi.

Menurut Ibrahim (2001) dalam penerapan *Jigsaw*, siswa dibagi berkelompok dengan lima atau enam anggota kelompok belajar heterogen. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari, menguasai bagian tertentu bahan yang diberikan

kemudian menjelaskan pada anggota kelompoknya. Dengan demikian terdapat rasa saling membutuhkan dan harus bekerjasama secara kelompok untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Para anggota dari kelompok lain yang bertugas mendapat topik yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut. Kelompok ini disebut kelompok ahli. Kemudian anggota tim ahli kembali ke kelompok awal (asal) dan mengajarkan apa yang telah dipelajarinya dan didiskusikan di dalam kelompok ahlinya untuk diajarkan kepada teman kelompoknya sendiri.

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan dan evaluasi maka model diskusi kelompok dengan teknik *Jigsaw* merupakan salah satu alternatif pilihan strategis, efektif untuk mentransformasikan sikap dan perilaku belajar dan keterbukaan siswa. Namun demikian masih terdapat beberapa keterbatasan pada penelitian tindakan kelas ini antara lain: (1) Tidak semua siswa (peserta) cocok berada dalam kelompok, beberapa diantaranya membutuhkan perhatian dan intervensi individual, karena tidak semua siswa memiliki sikap yang sama, terbuka dan jujur dalam mengemukakan pendapat, banyak tidak merasa nyaman dengan pembelajaran model *Jigsaw* dengan alasan tidak cocok dengan teman satu kelompok; (2) Persoalan pribadi satu-dua anggota kelompok mungkin kurang mendapat perhatian dan tanggapan sebagaimana mestinya, karena perhatian kelompok terfokus pada persoalan pribadi anggota yang lain, sebagai akibat siswa tidak akan merasa puas; (3) Peran guru menjadi lebih menyebar dan kompleks, karena yang dihadapi tidak hanya satu kelompok tetapi banyak kelompok. Guru harus mampu secara simulasi mengarahkan setiap siswa, memberi respon interaksi di antara para anggota dan mengamati dinamika dari kelompok tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan latihan yang intensif dan khusus, apabila guru tidak mempunyai dasar teori dan terlatih untuk memimpin kelompok dikhawatirkan justru membuat lebih buruk keadaan daripada memperbaikinya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan selama penelitian berlangsung dari siklus I sampai siklus II, dapat disimpulkan beberapa hal yakni: Pertama, pelaksanaan model pembelajaran melalui metode diskusi kelompok dengan teknik atau *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini membantu siswa untuk mengatasi masalah belajarnya yaitu hafalan pada pelajaran IPS yang begitu banyak

karena siswa membentuk satu tim yang akan saling membantu satu sama lain baik dalam mengerjakan latihan soal maupun dalam hafalan, karena siswa akan membagi hafalan yang begitu banyak bersama teman/anggota kelompoknya, setelah itu, dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, tiap orang akan memaparkan temuannya dan ini memudahkan siswa untuk dengan mudah menyerap materi pembelajaran. Dengan begitu, siswa juga dapat melatih aspek berbicara di depan banyak orang dan bagaimana menghargai suatu pendapat juga masukan dari sesama temannya.

Kedua, model pembelajaran metode diskusi teknik *Jigsaw* dapat dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Sosiologi pada bahasan perilaku menyimpang, karena ketika diskusi berlangsung, para siswa membentuk suatu kelompok belajar yang mengharuskan mereka untuk bekerjasama sebagai tim yang selalu memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Dengan metode diskusi teknik *Jigsaw*, pembagian kelompok yang biasanya dilakukan sendiri oleh siswa menjadi kelompok belajar yang homogen dan banyak membantu supaya tidak ada lagi istilah "Yang pintar makin pintar, yang tidak tahu apa-apa semakin terpuruk dengan ketidaktahuannya itu".

Ketiga, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran diskusi kelompok dengan teknik *Jigsaw* ini. Terbukti dengan jumlah nilai rata-rata siswa yang sebelumnya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan setelah penerapan model pembelajaran tipe *Jigsaw* nilai rata-rata siswa dapat memenuhi KKM. Selain itu, bukan hanya hasil belajar siswa yang meningkat, tetapi juga antusiasme dan kreativitas belajar siswa terhadap pelajaran meningkat dengan adanya kelompok *Jigsaw* ini.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran baik itu untuk sekolah, guru maupun siswa. Bagi pihak sekolah antara lain: (a) Sekolah hendaknya ikut aktif mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru-gurunya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran contohnya seperti pengadaan kursi yang dapat diputar sehingga mobilitas siswa lebih efektif dan efisien; (b) Perlu dilakukan pembinaan terhadap guru-guru dalam rangka meningkatkan kualitas

pembelajaran, dengan melakukan seminar atau pelatihan yang berkaitan metode pembelajaran dengan menghadirkan tokoh atau ahli dalam bidang pendidikan.

Sementara bagi guru diharapkan: (a) Menggunakan model diskusi kelompok dengan model *Jigsaw* sebagai pendamping metode pembelajaran konvensional (ceramah), karena terbukti model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar Sosiologi pada bahasan perilaku menyimpang; (b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus benar-benar dibuat secara lengkap sebelum melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), sehingga dapat diketahui sejauhmana tingkat keberhasilan dan kekurangan pada pembelajaran yang dilakukan dan bagaimana perbaikan ke depannya; (c) Guru harus mampu memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam setiap proses pembelajaran yang menarik dan tidak menimbulkan rasa jenuh dalam belajar, misalnya dengan memberikan *reward and punishment*.

Dan bagi kalangan siswa diharapkan agar memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, mempunyai visi dan orientasi yang jelas dalam setiap pembelajaran yang diikuti, tidak hanya mementingkan nilai, namun wawasan dan pembahasan materi secara lebih komprehensif. Serta diharapkan pula dapat lebih bersifat terbuka dengan metode-metode baru yang diajarkan oleh guru. Selain itu siswa perlu menambah wawasan materi tidak hanya melalui buku, namun bisa juga melalui diskusi dengan teman, guru, melalui internet, bimbingan belajar, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. 1999. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E.B. 2006. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terj. Istiwidayati Soejarwo. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, M. 2001. *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2004. *Kreativitas dan Keberbakatan-Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Suyanto K.E. 2008. *Model-model Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Suryabrata, S. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.