

UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN MEDIA *WORD SQUARE*

Rizki Fatmala¹, Sigit Santoso², Asri Diah Susanti^{3*}

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami
No. 36A, Surakarta

Rizkiifatmala98@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research was to obtain empirical evidence regarding the increase in learning activeness of student in class X AKL SMK through the application of the cooperative model learning Jigsaw assisted by paired word square media. This research was a classroom action research. The subjects of this study were students in class X AKL of Vocational High School, totaling 19 students. The data collection techniques used in this study are observations and interviews. Data validity test used was methods and sources triangulation. Data analysis techniques of this research are descriptive quantitative and qualitative descriptive analysis. This research has decided the key performance indicators 75% from the whole students who could get the category of active. The results of this research indicated that the application of the cooperative model learning Jigsaw assisted by paired word square media can increase activeness to learn. In the pre-action, it was obtained that the percentage of students who reached the activeness indicator in the active category was 5.26% from the number of students with the activeness indicator of 39.75%. In the first cycle, the percentage of students who achieved activeness in the active category increased to 26.31% from the number of students with an activeness indicator of 58.99%. In cycle II, the percentage of students who achieved activeness in the active category increased to 100% from the number of students with an activity indicator of 80.41%.

Keywords: *Jigsaw, Paired Word Square Media, Learning Activeness.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris mengenai peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas X AKL SMK melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *word square*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X AKL SMK yang berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi metode dan sumber. Teknik analisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator kinerja pada penelitian ini sebesar 75% dari keseluruhan peserta didik mencapai **kategori aktif**. Hasil penelitian pratindakan mencapai indikator keaktifan dalam kategori aktif sebesar 5,26% dari jumlah peserta didik dengan indikator keaktifan sebesar 39,75%. Pada siklus I persentase peserta didik yang mencapai keaktifan dalam kategori aktif mengalami peningkatan menjadi 26,31% dari jumlah peserta didik dengan indikator keaktifan sebesar 58,99%. Pada siklus II persentase peserta didik yang mencapai keaktifan dalam kategori aktif mengalami peningkatan menjadi 100% dari jumlah peserta didik dengan indikator keaktifan sebesar 80,41%.

Kata Kunci: *Jigsaw, Media Word Square, Keaktifan Belajar.*

PENDAHULUAN

Kasus penyebaran virus COVID-19 yang belum terselesaikan memberikan dampak ke berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan keputusan nomor 35492/A.A5/HK/2020 seluruh lembaga pendidikan dihimbau untuk melakukan aktivitas belajar mengajar secara mandiri di rumah dengan memanfaatkan teknologi. Penyampaian materi yang tidak lagi tatap muka secara tidak langsung akan berimplikasi pada guru, guru harus memperbarui metode pengajaran dan cara penyampaiannya, selain itu menciptakan metode dan media yang dapat membangun keaktifan, interaksi, dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Proses pembelajaran yang ideal yaitu dengan menciptakan kondisi kreatif dan peserta didik dituntut untuk aktif serta guru sebagai fasilitator (Saputra, 2015: 2). Peserta didik yang memiliki keaktifan belajar tinggi cenderung memiliki prestasi belajar yang tinggi dibandingkan peserta didik yang memiliki keaktifan belajar rendah (Ramlah, dkk, 2014:75). Melalui adanya keaktifan, dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran perbankan dasar rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan respon peserta didik pasif saat guru mengajukan pertanyaan dan keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan rendah. Berdasarkan data observasi awal dari 19

peserta didik, skor rata-rata keaktifan belajar peserta didik dari lima indikator yaitu sebesar 39,75% dalam kategori kurang aktif. Terdapat 13 peserta didik yang memiliki kriteria keaktifan belajar dengan kategori kurang aktif dan 5 peserta didik lainnya memiliki kriteria keaktifan belajar cukup aktif dan 1 lainnya dalam kategori aktif. Pembelajaran perbankan dasar berpusat pada guru dan belum melibatkan partisipasi aktif yang berasal dari peserta didik secara keseluruhan. Sehingga peserta didik tidak banyak melakukan aktivitas dan menyebabkan peserta didik menjadi pasif saat pembelajaran. Belum adanya variasi metode pembelajaran yang inovatif yang melibatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang kreatif untuk menyampaikan materi belum pernah diterapkan untuk mendukung pembelajaran perbankan dasar.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik akan berdampak pada melemahnya partisipasi kegiatan belajar, sehingga prestasi belajar yang diperoleh akan rendah. Suatu kelas dikatakan aktif apabila peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial setidaknya 75% dari jumlah peserta didik (Mulyasa, 2006: 256).

Berdasarkan permasalahan tersebut diberikan alternatif usaha untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan perubahan model pembelajaran yang dapat membangun partisipasi aktif peserta didik yang secara langsung akan berpengaruh terhadap keaktifan belajar yang meningkat. Usaha yang dilakukan peneliti yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang

inovatif. Salah satu pembelajaran inovatif dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Keuntungan belajar kooperatif dapat melatih peserta didik untuk memiliki keterampilan, baik itu keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kehidupan kelas (Isjoni, 2010: 23).

Pada model *Jigsaw*, peserta didik kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi kepada anggota kelompok mereka. Model ini menekankan peserta didik untuk saling bekerja sama diskusi dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran untuk memunculkan interaksi antara peserta didik Naomi & Githua (2013: 2-18). *Jigsaw* terdapat empat tahapan yaitu: tahap pendahuluan, tahap penguasaan, tahap penalaran, tahap penutup.

Melalui penerapan model pembelajaran *Jigsaw* diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memicu keaktifan belajar yang optimal. Salmah (2019); Hosseni, et al. (2014); Fariyani (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *Jigsaw* akan lebih maksimal jika dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Mahnun, 2012: 28).

Kegunaan media pembelajaran digunakan untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, indera, membuat peserta didik lebih mandiri dan aktif, serta memberikan persepsi yang sama dalam materi belajar (Sardiman, 2010: 17).

Media yang dipilih untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu media *word square*. Menurut Zirawaga et al. (2017: 58) *word square* adalah teka-teki pencarian kata ataupun pencarian kata yang terdiri dari kata-kata yang ditempatkan secara acak dalam sebuah kotak. Media *word square* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dikategorikan sebagai *games* atau permainan. *Games* biasanya berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, serta mendukung peserta didik agar lebih aktif dan memberi respon (Susanto, 2012: 13).

Media *word square* termasuk pengembangan dari metode ceramah yang diperkaya dan berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (Budimanjaya, 2016: 107). Kelebihan media *word square* antara lain: 1) meningkatkan ketelitian peserta didik. 2) membuat peserta didik berfikir kritis, karena peserta didik dituntut mencari jawaban yang paling tepat dan harus jeli dalam mencari jawaban yang sudah ada pada kotak kata yang terdapat pada tampilan. 3) mendorong pemahaman peserta didik terhadap materi. 4) melatih peserta didik untuk disiplin (Noviana dan Rahman, 2013: 92).

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan keaktifan belajar mata pelajaran perbankan dasar melalui

penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *word square* pada peserta didik kelas X AKL SMK.

Em Zul Fajri & Ratu Aprillia (2014:36) menjelaskan keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat berusaha, giat bekerja, mampu berinteraksi dan bereaksi sedangkan keaktifan merupakan suatu kesibukan. Keaktifan tidak hanya berfokus pada aktif secara fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktif yang bersifat psikis seperti mental (Sanjaya, 2013: 132). Pernyataan Hamalik (2013:173) bahwa belajar berarti beraktivitas, dikatakan belajar apabila terdapat perbuatan yang dilakukan, berarti selama proses pembelajaran peserta didik harus dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Indikator keaktifan belajar menurut Paul D. Deirich (dalam Wahyuni, 2012: 4) bahwa keaktifan belajar peserta didik dibedakan berdasarkan jenis aktivitasnya yaitu, 1) *visual activities*, 2) *oral activities*, 3) *listening activities*, 4) *writing activities*, 5) *drawing activities*, 6) *motor activities* dan 7) *mental activities* dan 8) *emotional activities*. Berdasarkan pendapat ahli di atas, indikator yang digunakan antara lain) *visual activities*, 2) *oral activities*, 3) *listening activities*, 4) *writing activities* dan 5) *mental activities*.

Pemilihan indikator keaktifan belajar di atas melalui beberapa alasan sebagai berikut:

1) Kelima indikator tersebut antara lain *visual*, *oral*, *listening*, *writing*, *mental activities* bersifat umum (*general*) selain itu lebih mudah untuk diamati oleh peneliti.

2) *Drawing Activities* tergolong kegiatan yang secara aktif jarang ditemukan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran perbankan yang dominan teori.

3) *Motor Activities* kurang terlihat jika diamati pada mata pelajaran perbankan karena hanya ada sedikit pergerakan atau mobilitas peserta didik.

4) *Emotional Activities* tidak dapat dilihat dengan jelas dan saksama karena jumlah peserta didik yang cukup banyak.

Keaktifan berperan efektif dalam proses pembelajaran. Adanya keaktifan belajar, dapat diketahui bahwa peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan. Langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *word square* terdapat tahapan-tahapan yaitu: 1) menyampaikan tujuan dan materi peserta didik, 2) penguasaan, 3) penalaran, 4) menarik kesimpulan, 5) memberikan penghargaan.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *word square* dapat meningkatkan keaktifan belajar perbankan dasar pada peserta didik kelas X AKL SMK.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus hingga indikator tercapai dan setiap siklusnya meliputi empat kegiatan yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi; (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah

peserta didik kelas X AKL SMK yang berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data keaktifan belajar perbankan dasar yang diamati melalui kegiatan fisik pada saat pelaksanaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantu media *word square*.

Penelitian ini menggunakan teknik uji validitas triangulasi metode dan sumber sebagai pelengkap. Triangulasi metode dilakukan dengan melakukan observasi untuk mendapatkan data tentang keaktifan belajar. Triangulasi sumber adalah membandingkan derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda seperti wawancara pada tiga atau lebih sumber, sedangkan triangulasi metode merupakan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif Teknik analisis data kuantitatif yaitu dengan menghitung rata-rata keaktifan belajar peserta didik. Untuk mengetahui skor rata-rata keaktifan belajar yaitu dengan cara skor total dibagi dengan skor maksimum kemudian dikali 100%.

Analisis data kualitatif berupa catatan lapangan yang disajikan secara lengkap selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila sebesar 75% dari jumlah peserta didik mampu mencapai keaktifan belajar dalam kategori aktif. Kriteria indikator keaktifan belajar dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Indikator Keaktifan Belajar

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Tidak Aktif

(Sumber: Riduwan, 2016)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan peneliti pada mata pelajaran perbankan dasar di kelas X AKL, permasalahan yang terjadi adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Pada kegiatan pra tindakan ini dilaksanakan observasi awal pada peserta didik. Pada observasi awal diperoleh data skor keaktifan belajar peserta didik sebesar 39,75% atau dalam kriteria tidak aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar perbankan dasar masih rendah karena belum memenuhi minimal yang ditentukan yaitu minimal 61%. Hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti, keaktifan belajar yang masih rendah dipengaruhi oleh pembelajaran perbankan dasar yang dilakukan di kelas berpusat pada guru dan peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa memberikan respon balik. Belum adanya variasi metode pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik agar mampu menumbuhkan keaktifan dalam belajar. Penerapan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung pembelajaran perbankan dasar.

Tabel 2. Skor Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

No.	Indikator	Skor
.	<i>Visual Activities</i>	64,47%
.	<i>Oral Activities</i>	52,62%
.	<i>Listening Activities</i>	60,52%
.	<i>Writing Activities</i>	65,78%
5.	<i>Mental Activities</i>	51,57%
	Skor Rata-rata	58,99%

Dari data observasi siklus I diatas penerapan model *Jigsaw* berbantuan media *word square* mengalami peningkatan indikator keaktifan belajar dengan rata-rata persentase 58,99% atau **dalam kriteria cukup aktif**.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Tiap Individu Siklus I

Kriteria Keaktifan	Rentang	Σ Peserta Didik	%
Sangat Aktif	81%-100%	0	0%
Aktif	61%-80%	5	26,31 %
Cukup Aktif	41%-60%	14	73,68 %
Kurang Aktif	21%-40%	0	0%
Tidak Aktif	0%-20%	0	0%

Berdasarkan Tabel 3 bahwa siklus I tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori tidak aktif dan kurang aktif, sebanyak peserta didik 14 peserta didik dalam kategori cukup aktif dengan rata-rata persentase sebesar 73,68%, dan peserta didik dalam kategori aktif sebanyak 5 peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 26,31%. Kategorisangat baik belum dicapai oleh peserta didik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan peserta didik pada siklus I masih belum memenuhi indikator capaian kinerja yaitu 75% dari jumlah peserta didik yaitu 14 peserta didik belum mampu mencapai keaktifan dalam kategori aktif.

Berdasarkan hasil tindakan dan pengamatan pada siklus I dapat dilakukan refleksi sebagai berikut: 1) Signal yang terkadang tidak memadai membuat peserta didik harus mengulang-ulang masuk aplikasi *zoom* sehingga tak sedikit peserta didik terlambat untuk mengikuti materi yang telah disampaikan sebelumnya. 2) Penjelasan guru mengenai petunjuk perpindahan grup asal ke ahli dan kembali ke asal kurang detail dan mendalam sehingga beberapa peserta didik kebingungan menemukan kelompoknya. 3) Saat sesi diskusi grup ahli dimulai beberapa peserta didik pasif dan tidak partisipatif dengan soal diskusi yang telah diberikan. 4) Peserta didik terkesan acuh dan tidak memberikan umpan balik saat peserta didik lain menyampaikan pendapat ketika *video call* dilaksanakan. 5) Beberapa peserta didik setelah berdiskusi dari grup ahli dan ketika kembali ke grup asal ahli tidak mampu menyampaikan hasil diskusi dengan maksi-

mal karena tidak memperhatikan teknis yang telah dijelaskan sebelumnya.

Berdasarkan observasi dan analisis yang telah diuraikan, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Guru mengintruksikan untuk mencari tempat yang memiliki kemudahan signal. 2) Sebelum diskusi dimulai, guru menekankan kembali teknis secara jelas dan meminta peserta didik untuk menjelaskan kembali dengan begitu guru tahu apakah peserta didik sudah paham betul atau tidak. 3) Guru mengulang kembali intruksi pengerjaan soal diskusi dengan jelas. 3) Guru memberikan poin nilai tambahan untuk setiap peserta didik yang mampu merespon dan bertanya saat teman lain sedang menyampaikan hasil diskusi. 4) Guru sebelum peserta didik kembali ke grup asal guru menanyakan kesimpulan terlebih dahulu pada tiap anggota agar guru bisa mengetahui peserta didik yang belum menguasai hasil diskusi grup ahli). **Berdasarkan hasil siklus I diketahui bahwa rata-rata persentase menunjukkan 58,99% atau dalam kategori cukup aktif. Dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut belum memenuhi ketercapaian indikator sebesar 75% dari jumlah peserta didik mencapai kategori aktif sehingga perlu dilakukan diadakannya perbaikan pada siklus II.**

Hasil Siklus II

Hasil ketercapaian indikator siklus I diketahui bahwa indikator keaktifan belajar belum mencapai target 61% atau dalam kategori aktif oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan dengan melakukan pembelajaran pada siklus II. Hasil observasi saat pelaksanaan siklus II dil-

akukan analisis sebagai berikut: 1) peserta didik dapat menjelaskan teknis perpindahan grup dari ahli ke grup asal dengan jelas, dibuktikan dengan tidak ada peserta didik yang kebingungan mencari kelompoknya. 2) peserta didik dapat menyampaikan pendapat saat guru men-tag nama peserta didik yang tidak terlihat aktif. 3) peserta didik bersemangat dan berlomba untuk menanggapi presentasi teman dan terlihat senang saat diberikan poin tambahan. 4) peserta didik mampu menjelaskan kesimpulan yang dikuasai saat diskusi grup ahli. Namun terdapat hambatan yang tidak dapat guru kendalikan yaitu ketersediaan signal yang stabil beberapa peserta didik keluar saat guru sedang menjelaskan materi pada aplikasi *zoom* sehingga menghambat penyampaian materi oleh guru.

Tabel 4. Skor Observasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

No.	Indikator	Skor
.	<i>Visual Activities</i>	84,20%
.	<i>Oral Activities</i>	75,78%
.	<i>Listening Activities</i>	80,52%
.	<i>Writing Activities</i>	85,78%
5.	<i>Mental Activities</i>	75,78%
	Skor Rata-rata	80,41%

Dari data hasil observasi diatas, rata-rata dari semua indikator telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 80,41% atau dalam kategori sangat aktif. Hal tersebut berarti

keaktifan belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sebesar 61% dalam kategori aktif.

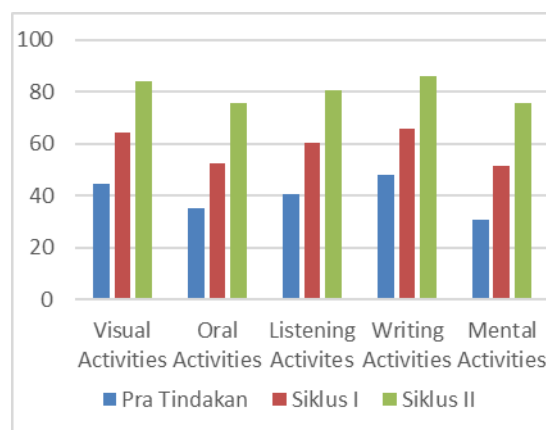
Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Tiap Individu Siklus II

Kriteria Keaktifan	Rentang	Σ Peserta Didik	%
Sangat Aktif	81%-100%	6	31,58 %
Aktif	61%-80%	13	68,42 %
Cukup Aktif	41%-60%	0	0%
Kurang Aktif	21%-40%	0	0%
Tidak Aktif	0%-20%	0	0%

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh informasi bahwa pada siklus II tidak ada peserta didik yang mendapatkan kategori tidak aktif, kurang aktif, dan cukup aktif. Sedangkan sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 68,42% termasuk dalam kategori aktif selain itu 6 peserta didik meraih kategori sangat aktif dengan persentase sebesar 31,58%. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik siklus II sudah memenuhi indikator capaian kinerja yakni mencapai kategori aktif, karena lebih dari 75% atau sebanyak 19 dari 19 peserta didik termasuk dalam kategori aktif. Penerapan model *Jigsaw* berbantu media *word square* ini diterapkan untuk memberikan suasana menyenangkan dan pengalaman baru untuk peserta didik.

Penerapan model dan media ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta memberikan suasana yang berbeda se-

hingga peserta didik tertarik dan aktif untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar di setiap siklusnya. Perbandingan keaktifan belajar peserta didik pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat



dilihat pada Gambar 1 berikut.

Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Belajar Berdasarkan Indikator

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan peningkatan indikator keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh sebelum diterapkannya model *Jigsaw* berbantuan media *word square* keaktifan belajar peserta didik hanya 39,75%. Pada pelaksanaan siklus I keaktifan belajar kelima indikator tersebut meningkat menjadi 58,99% selanjutnya mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 80,41%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diketahui bahwa hasil perolehan skor rata-rata keaktifan belajar setelah diterapkan model *Jigsaw* berbantu media *word square* pada siklus I dan II keaktifan belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Pen-

ingkatan keaktifan belajar pada siklus II menurut logika peneliti dibuktikan dengan terlihatnya indikator disetiap penerapan langkah-langkah model *Jigsaw* dipadukan dengan media *word square* seperti berikut.

- 1) Pada langkah model *Jigsaw* indikator *visual activities* meningkat dengan penggunaan aplikasi *zoom* dan media *powerpoint* untuk menyampaikan materi, hal ini menjadi pengalaman baru bagi peserta didik karena sebelumnya belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang inovatif. Indikator *oral activities* meningkat pada langkah penerapan model *Jigsaw* terdapat diskusi kelompok ahli, lalu berpindah ke kelompok asal, serta presentasi kelompok asal setelah semua materi disatukan. Hal ini membuat peserta didik yang sebelumnya malu untuk bertanya pada guru dapat teratasi dengan saling menjelaskan soal diskusi sesama teman dan adanya presentasi tiap grup asal membuat peserta didik mampu menyuarakan pendapat.
2. Indikator *listening activities* ditingkatkan melalui langkah-langkah model *Jigsaw* peserta didik dituntut untuk mendengarkan penyampaian materi oleh guru dan penyampaian hasil diskusi kelompok ahli. Selain itu, peserta didik mampu mendengarkan jalannya diskusi kelompok ahli maupun asal dengan saling memberikan respon.
3. Indikator *writing activities* meningkat pada penerapan model *Jigsaw* setelah guru menyampaikan materi, peserta didik mencatat dan merangkum materi yang telah diberikan guru dalam bentuk *powerpoint*

selain itu peserta didik harus menulis hasil diskusi materi kelompok asal dengan bahasa mereka sendiri.

4. Indikator *writing activities* meningkat saat tahap penutup peserta didik harus menjawab dan menyelesaikan soal, soal yang diberikan berbentuk media *word square*. Rata-rata peserta didik dapat menyelesaikan soal yang diberikan dan menjawab dengan benar. Selain itu, peserta didik mampu menyampaikan respon atau tanggapan pada peserta didik lain saat presentasi kelompok asal.

Pada penerapan siklus II terjadi peningkatan keaktifan belajar sehingga membuktikan bahwa model *Jigsaw* berbantuan media *word square* membantu peserta didik untuk meningkatkan keaktifan belajar. Menurut Hossemi, et al. (2014) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* membuat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam hal mendiskusikan tugas bersama dengan berkeompok. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Naomi & Githua (2013) menjelaskan bahwa pada model *Jigsaw* peserta didik kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi kepada anggota kelompok mereka sehingga peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama, diskusi dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran untuk memunculkan interaksi antara peserta didik. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian dari Gracia (2019); Anggis (2016); Yudiastika (2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

word square juga mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian oleh Andini (2018) bahwa terdapat peningkatan keaktifan peserta didik pada aspek *visual, oral, dan mental activities* setelah media *word square* diterapkan. Serupa dengan Hossein Vossoughi (2009) menerapkan *word search puzzle* sebagai media permainan dan memperoleh hasil kelompok eksperimen lebih aktif dibandingkan yang tidak menerapkan. Menurut Zirawaga et al. (2017: 58) *Word Square* adalah teka-teki pencarian kata yang ditempatkan secara acak dalam sebuah kotak. Media *word square* hampir mirip dengan media Teka Teki Silang tetapi terdapat sedikit perbedaan yaitu dalam kotak sudah terisi huruf yang tersusun membentuk jawaban namun disamarkan dengan menambah kotak tambahan yang berisi huruf acak yang berfungsi sebagai pengecoh. Media *word square* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dikategorikan sebagai *games* atau permainan. *Games* biasanya berfungsi sebagai penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, serta mendukung peserta didik agar lebih aktif dan memberi respon (Susanto, 2012: 13).

Berdasarkan beberapa temuan di atas dapat dikatakan bahwa penerapan model *Jigsaw* berbantu media *word square* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase keaktifan belajar peserta didik yang semakin meningkat dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembaha-

san pada penelitian yang dilaksanakan di kelas X AKL SMK, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Jigsaw* media *word square* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik kelas X AKL menunjukkan peningkatan setelah penerapan model *Jigsaw* berbantu media *word square*. Hal tersebut dapat dilihat dari capaian hasil observasi telah mencapai kriteria ketuntasan pada siklus II persentase peserta didik yang mencapai keaktifan dalam kategori aktif mengalami peningkatan menjadi 100% atau sebanyak 19 peserta didik dari jumlah peserta didik dengan indikator keaktifan sebesar 80,41%. Hasil tersebut memenuhi kriteria minimal ketuntasan yang ditentukan yaitu sebesar 75% dari keseluruhan peserta didik mencapai kategori aktif sehingga membuktikan bahwa penerapan model *Jigsaw* berbantu media *word square* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut : 1) Guru lebih inovatif baik dalam memilih model maupun media pembelajaran sehingga keaktifan belajar peserta didik dapat terus meningkat sejalan dengan peningkatan kemampuan yang dimiliki. 2) Guru lebih memperhatikan kerjasama antara guru dan peserta didik untuk menciptakan suasana kondusif dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menerima materi pembelajaran. 3) Peserta didik senantiasa dapat kerjasama dengan baik untuk memecahkan masalah ataupun soal, baik dengan peserta didik lain maupun dengan guru. 4) Sekolah supaya memberikan

dorongan untuk guru dapat mengembangkan model dan media pembelajaran seperti model *Jigsaw* berbantuan media *word square* yang mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. 5) Sekolah supaya memberikan fasilitas kepada guru untuk mendapatkan pelatihan dalam inovasi model dan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, Marisa. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Word Square* Pada Materi Konsep dan Kebijakan Perdagangan Internasional Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Bangsal. *Jurnal UNESA Pendidikan Ekonomi*. 6 (3). 242-248.
- Anggis, E., V., (2016). Penerapan Model Kooperatif *Jigsaw* Berbasis *Lesson Study* Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*.
- Em Z., F., & Ratu A., S., (2014). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Fariyani. Q. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa MTs Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 10 (2), 3-7.
- Gracia, M., Z., dkk. (2019). Penerapan Model *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Kristen Petra Malang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hosseni, S. M., Maleki, R., & Mehrizi, A. A. H. (2014). On The Impact Of Using Jigsaw II Technique On The Development Of Writing Performance Of Iranian Intermediate EFL Learners. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World*, 11(4), 198-215.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemikiran Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. 2 (1) 27-33.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Naomi, Mbacho W, Prof. Bernard Nyingi Githua, PhD. (2013). Effects Of Jigsaw Cooperative Learning Strategy On Students Achievement In Secondary School Mathematics In Laikipia East District Kenya. *Asian Journal Of Management Sciences And Education*. 2 (3).
- Noviana dan Rahman. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran *Word Square* dengan bantuan Alat Peraga Pada Materi Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(5).
- Riduwan, (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Salmah. (2019). Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* (Tim Ahli) dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XII IPS Materi Jurnal Khusus Pada SMA Negeri 1 Bubon Aceh Barat. 6 (2).
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputra, K.,Y. (2015). Pengaruh Proses Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Maulana Pegayaman. 5(2).
- Susanto, Eko. (2012). *60 Games untuk Mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lukita.
- Yudiastika. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Keaktifan, Hasil Belajar dan Respon Siswa. *Jurnal Emasain*.

Zirawaga, Victor, et al. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*. 2 (1) 10-15.