

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIVE MODEL JIGSAW PADA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR EKONOMI

Triyani Pancawati dan Kodiran*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Ekonomi melalui penerapan model *jigsaw* pada siswa kelas XI MIPA3 SMA Negeri 1 Kasihan tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XI MIPA3 SMA Negeri 1 Kasihan. Tahapan penelitian meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, pedoman observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *jigsaw* pada pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan: (1) kreativitas belajar siswa yang ditunjukkan dari 65,63% di siklus I menjadi 78,13% di siklus II; (2) prestasi belajar siswa dengan rata 68,09 di prasiklus, menjadi 77,97 di siklus I, dan 82,19 di siklus II.

Kata Kunci: kreativitas, prestasi belajar, *jigsaw*

This research aims to increase students' learning creativities and achievement in learning economics through jigsaw model for 9th grade students of MIPA 3 in SMA Negeri 1 Kasihan academic year 2015/2016. This is classroom action research with 32 students of 9th grade class in SMA Negeri Kasihan as subjects of research. Research steps include planning, acting, observing, and reflecting. Collecting data technique use questionnaires, observation sheets, and test. Data analysis use quantitative descriptive using percentage. The results of this research show that the use of jigsaw model in economics can increase: (1) students' learning creativities shown by 65,63% in pre-cycle, become 78,13% in 1st cycle; (2) students' learning achievement with avarage score 68,09 in pre-cycle, become 77,97 in 1st cycle, and 82,19 in 2nd cycle.

Keywords: learning creativities, learning achievement, jigsaw

* Triyani Pancawati adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta dan Kodiran adalah Guru Besar Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Pelajaran ekonomi merupakan suatu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa kelas XI, termasuk kelas MIPA sesuai perminatan. Dengan mempelajari ekonomi, siswa dapat menguasai teori dan dapat mempraktikkan dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran di setiap kompetensi mata pelajaran ekonomi diharapkan dapat membuka kesempatan siswa untuk mengembangkan ide, kreativitas, kerja sama, interaktif, inovatif, inisiatif, ketangguhan, optimisme, keterampilan adaptasi, dan dapat menghargai pendapat orang lain.

Beberapa teori strategi pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dengan kerjasama dan kompetisi untuk meningkatkan prestasi belajar dengan kerja sama dan kompetisi untuk mengembangkan kreativitasnya. Strategi pembelajaran kooperatif meliputi beberapa metode, di antaranya *student teams achivement divisioan* (STAD), *jigsaw*, investigasi kelompok (IK). STAD merupakan strategi belajar dengan kerja sama anggota kelompok dan kompetisi antarkelompok. Siswa belajar dalam kelompok untuk diskusi dengan teman dan mentransfer ilmunya kepada temannya. *Jigsaw* merupakan metode belajar secara kerja sama dengan anggota kelompok dalam kelompok *jigsaw* dan kelompok ahli. Investigasi kelompok merupakan strategi belajar kelompok dengan guru sebagai sumber informasi.

Sesuai Undang-undang Replubik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 39 ayat 1 bahwa tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. Di ayat 2 disebutkan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Sesuai dengan hal tersebut, maka seorang tenaga pendidik, yaitu guru mempunyai peran yang sangat besar pada proses pendidikan. Berhasil dan tidaknya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh peran guru. Guru juga harus mempunyai metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat meraih prestasi yang maksimal. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Kasihan Bantul. Di SMA Negeri 1 Kasihan, pada proses pembelajaran, peran dari guru masih dominan. Meskipun demikian, metode pembelajaran secara diskusi sudah dilaksanakan. Namun, pada kenyataan hasil diskusi belum membuat kreativitas dan prestasi belajar siswa maksimal. Dari hasil ulangan harian kelas XI MIPA3 SMA Negeri 1 Kasihan, peneliti memperoleh nilai rata-rata siswa adalah 68 dengan KKM 75, sedangkan kreativitas siswa masih belum optimal. Dari 32 siswa, yang kreatif sekitar 50% ditunjukkan dengan motivasi saat berdiskusi, menyampaikan ide dan inovasi baru saat diskusi.

Menurut Lie dalam Rusman (2010: 218), pembelajaran kooperatif model *jigsaw* merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling bergantung secara positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Sementara itu, menurut Rogers dalam Munandar (2012: 18), kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Selanjutnya prestasi menurut Syah (2003: 14) adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Hal senada disampaikan oleh Umiarso dan Gojali (2010: 226) bahwa prestasi merupakan suatu indikator dari perkembangan dan kemajuan siswa atas penguasaannya terhadap bahan pelajaran yang telah diberikan guru kepada siswa. Prestasi merupakan hasil penilaian pendidikan atas perkembangan dan kemajuan siswa dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas menurut Madya (2006: 9) adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka serta terhadap situasi tempat pratik tersebut dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2015/2016 yang direncanakan berlangsung kurang lebih 3 bulan, mulai Januari sampai Maret 2016. Subjek penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Kasihan, semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 siswa. Tahapan penelitian ini meliputi 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket, pedoman observasi, dan tes. Berdasarkan data yang diperoleh, berupa dokumentasi, hasil observasi, tes, dan wawancara, maka analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan nilai rerata hasil belajar sebelum dan sesudah diberlakukan pembelajaran kooperatif metode *jigsaw*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Hasil observasi kreativitas belajar siswa kelas XI MIPA 3 prasiklus tahun 2016 dapat kita lihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus

| No. | Aspek yang diamati | N | F | Persentase |
|-----|----------------------------|----|----|------------|
| 1. | Memperhatikan | 32 | 25 | 78,12 % |
| 2. | Mengajukan pertanyaan | 32 | 5 | 15,62 % |
| 3. | Menjawab pertanyaan | 32 | 7 | 21,87 % |
| 4. | Mengerjakan tugas | 32 | 30 | 93,75 % |
| 5. | Kerja sama dengan kelompok | 32 | 25 | 78,12 % |

Keterangan:

N: Jumlah seluruh siswa

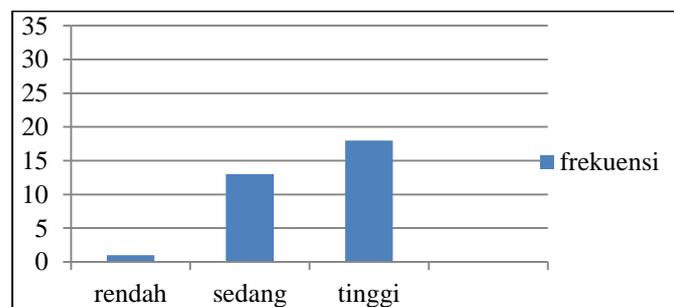
F: Jumlah siswa yang melakukan kegiatan sesuai indicator

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil siswa yang memperhatikan sebanyak 25 siswa (78,12%), mengajukan pertanyaan 5 siswa (15,62%), menjawab pertanyaan 7 siswa (21,87%), mengerjakan tugas 30 siswa (93,75%), dan kerja sama dengan kelompok sebanyak 25 siswa (78,12%). Pengukuran kreativitas belajar siswa diukur dengan angket pada tahap prasiklus, terdiri dari 20 pertanyaan. Hasil pengukuran kreativitas siswa dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Pengukuran Kreativitas Berdasarkan Angket Pada Prasiklus

| No. | Rentang Skor Kreativitas Belajar | Tingkat kreativitas Belajar | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|----------------------------------|-----------------------------|--------------|------------|
| 1 | 20 – 40 | Rendah | 1 | 3,125 % |
| 2 | 41 – 60 | Sedang | 13 | 40,63 % |
| 3 | 61 – 80 | Tinggi | 18 | 56,25 % |
| Jumlah Siswa | | | 32 | 100 % |

Berdasarkan tabel tersebut, untuk kreativitas belajar siswa pada pra siklus dalam kategori tinggi pada persentase 56,25%. Adapun grafik kreativitas belajar siswa dapat digambarkan pada histogram sebagai berikut.



Gambar 1. Kreativitas Belajar Siswa Pada Prasiklus

Prestasi belajar ekonomi ditunjukkan dari tes prestasi belajar. Hasil pengujian didapat nilai terendah 43 dan nilai tertinggi 88, rata-rata sebesar 68,094. Berdasarkan analisis terhadap prestasi belajar ekonomi siswa prasiklus diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Rangkuman Prestasi Belajar Ekonomi Prasiklus tahun 2016

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------|--------------|------------|
| < 75 | 25 | 78,125 % |
| ≥ 75 | 7 | 21,875 % |
| Jumlah | 32 | 100,00 % |

Dapat diamati bahwa masih 78,125% siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasilnya masih belum memuaskan. Dari tabel tersebut, diperoleh hasil bahwa ketuntasan nilai mata pelajaran ekonomi sebesar 75 dengan frekuensi 7 siswa (21,88%) atau kurang dari 50 % siswa yang mencapai ketuntasan.

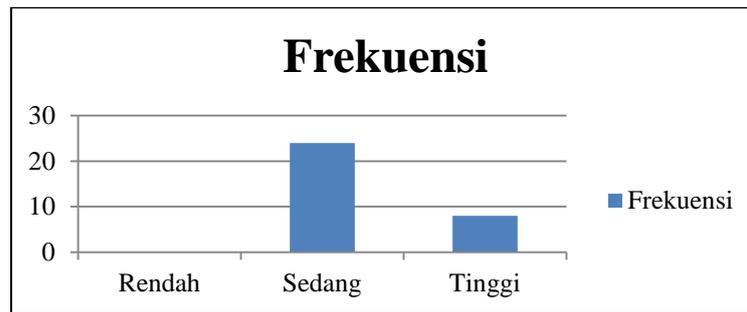
2. Siklus I

Berdasarkan kriteria yang ditentukan, maka kreativitas belajar ekonomi pada siklus I terlihat cukup bagus. Hampir semua siswa memperhatikan seluruh proses pembelajaran. Hanya ada beberapa siswa yang terlihat melakukan aktivitas lain selain belajar pada saat guru memberikan keterangan singkat mengenai pembelajaran. Kreativitas belajar masih belum optimal. Hasil angket kreativitas belajar siswa pada siklus I dapat dideskripsikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Pengukuran Kreativitas Berdasarkan Angket Siklus I

| No. | Rentang Skor Kreativitas Belajar | Tingkat kreativitas Belajar | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|----------------------------------|-----------------------------|--------------|------------|
| 1 | 20 – 40 | Rendah | 0 | 0 % |
| 2 | 41 – 60 | Sedang | 11 | 34,38 % |
| 3 | 61 – 80 | Tinggi | 21 | 65,63 % |
| Jumlah Siswa | | | 32 | 100 % |

Berdasarkan tabel tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar ekonomi siswa mengalami kenaikan. Hal tersebut dapat dilihat dan dibuktikan pada siklus I, kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi yaitu pada 65,63%. Adapun grafik kreativitas belajar siswa dapat digambarkan pada histogram berikut.



Gambar 2. Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan analisis terhadap prestasi belajar ekonomi siswa pada siklus I, maka diperoleh data berikut.

Tabel 5. Rangkuman Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siklus I Tahun 2016

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase |
|-----------------|--------------|------------|
| < 75 | 9 | 28,13 % |
| ≥ 75 | 23 | 71,88 % |
| Jumlah | 32 | 100 % |
| Rata-rata | 77,97 | |
| Nilai tertinggi | 100 | |
| Nilai terendah | 50 | |

Rekapitulasi data prestasi belajar ekonomi siswa siklus I dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata siswa 77,97 sedangkan perolehan nilai terendah di akhir siklus I adalah 50 dan perolehan nilai tertinggi dicapai nilai 100. Sementara ketuntasan belajar pada siklus ini sudah mencapai 71,88%, artinya keberhasilan yang dicapai dalam siklus ini berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 71,88% dan 28,13% masih berada di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

3. Siklus II

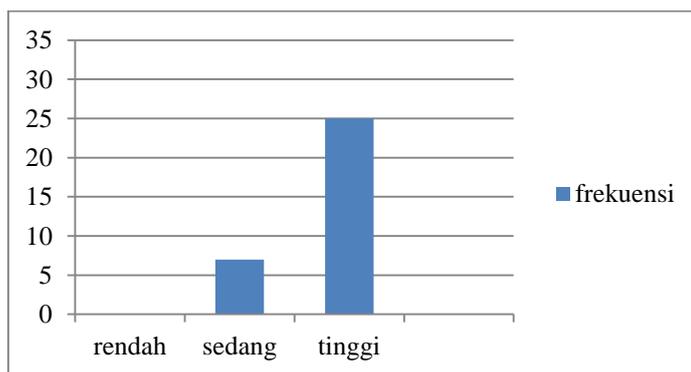
Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka kreativitas belajar ekonomi pada siklus kedua sudah terlihat baik. Siswa sudah memperhatikan seluruh proses pembelajaran. Siswa tidak ada melakukan aktivitas lain selain belajar dan menjelaskan materi ke teman satu kelompok. Kreativitas siswa sudah lebih baik atau optimal. Hasil angket

keaktivitas siswa pada siklus II dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Kreativitas Belajar Siswa Siklus II tahun 2016

| No. | Rentang Skor Kreativitas Belajar | Tingkat kreativitas Belajar | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------|----------------------------------|-----------------------------|--------------|------------|
| 1 | 20 – 40 | Rendah | 0 | 0 % |
| 2 | 41 – 60 | Sedang | 7 | 21,86 % |
| 3 | 61 – 80 | Tinggi | 25 | 78,13 % |
| Jumlah Siswa | | | 32 | 100 % |

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar ekonomi mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan pada siklus II, kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi, yaitu pada persentase 78,13%. Adapun grafik kreativitas belajar siswa dapat digambarkan pada histogram berikut.



Gambar 3. Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

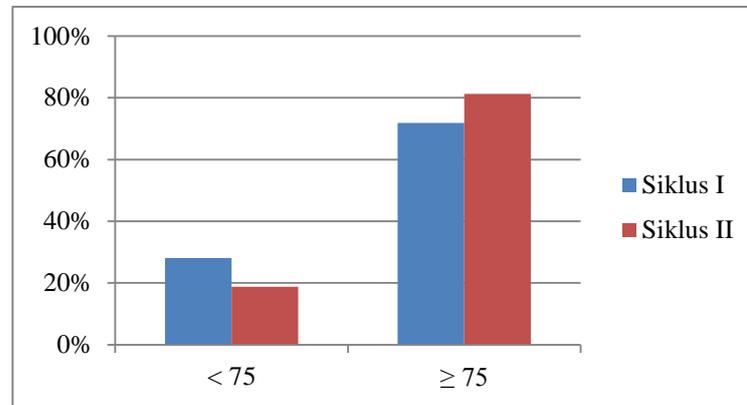
Berdasarkan analisis terhadap prestasi belajar ekonomi siswa pada siklus II ditunjukkan dari hasil tes prestasi belajar yang diadakan di siklus II. Nilai prestasi belajar didapat nilai terendah 60, nilai tertinggi 93, rata-rata 82,194. Sementara itu, mengacu pada ketuntasan belajar, maka dapat dideskripsikan prestasi belajar mata pelajaran ekonomi sebagai berikut.

Tabel 7. Rangkuman Prestasi Belajar Siklus I dan II tahun 2016

| Nilai | Siklus I | | Siklus II | |
|--------|----------|------------|-----------|------------|
| | N | Persentase | N | Persentase |
| < 75 | 9 | 28,13 % | 6 | 18,75 % |
| ≥ 75 | 23 | 71,88 % | 26 | 81,25 % |
| Jumlah | 32 | 100 % | 32 | 100 % |

Sumber: Nilai Siklus I dan Siklus I

Berdasarkan tabel di atas, dapat digambarkan rangkuman prestasi belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 4. Prestasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Apabila melihat tabel dan gambar di atas, siswa yang tuntas belajar pada siklus II mengalami peningkatan, yaitu sebesar 9,37% pada siklus I sebesar 71,88% dan di siklus II meningkat menjadi 81,25%.

Pembahasan

1. Peningkatan Kreativitas Belajar melalui Penerapan Metode *jigsaw*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *jigsaw* pada pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Ksihan tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat ditunjukkan dengan tabel berikut.

Tabel 8. Perbandingan Partisipasi Siswa pada Siklus I dan II Tahun 2016

| No. | Aspek yang diamati | Siklus I | | Siklus II | |
|-----|---------------------------|----------|-------|-----------|-------|
| | | F | % | F | % |
| 1. | Memperhatikan | 30 | 100 | 32 | 100 |
| 2. | Mengajukan pertanyaan | 8 | 25 | 10 | 31,25 |
| 3. | Menjawab pertanyaan | 5 | 15,62 | 10 | 31,25 |
| 4. | Mengerjakan tugas | 32 | 100 | 32 | 100 |
| 5. | Kerjasama dengan kelompok | 28 | 87,5 | 32 | 100 |

Pada siklus I pembelajaran dengan metode *jigsaw*, siswa tampak belum percaya diri menjelaskan materi, mengajukan pertanyaan ataupun

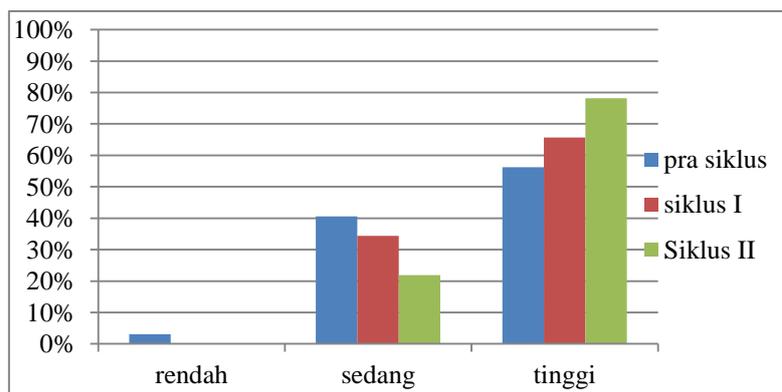
menjawab pertanyaan dari teman. Pada siklus II, siswa sudah mulai tampak memiliki kreativitas menyampaikan materi ataupun bertanya, menjawab, dan kerja sama satu kelompok. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa mengalami peningkatan.

Pada siklus II, siswa sudah lebih percaya diri karena siswa sudah lebih paham tata cara menggunakan metode *jigsaw* sehingga saat belajar, tim ahli akan bekerja sama apabila ada materi yang belum dipahami untuk saling menjelaskan materi hingga dapat dipahami. Peningkatan kreativitas belajar dengan metode *jigsaw* juga terlihat dari angket kreativitas belajar yang diisi oleh siswa, seperti pada tabel berikut.

Tabel 9. Persentase Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II Tahun 2016

| No. | Tingkat Kreativitas Belajar | Persentase | | |
|-----|-----------------------------|------------|----------|-----------|
| | | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Rendah | 3,125 | 0 | 0 |
| 2. | Sedang | 40,63 | 34,38 | 21,86 |
| 3. | Tinggi | 56,25 | 65,63 | 78,13 |
| 4. | Rata-rata | 59,22 | 61,25 | 63,38 |

Berdasarkan tabel tersebut, persentase peningkatan kreativitas belajar siswa berdasarkan angket dapat digambarkan pada histogram sebagai berikut.



Gambar 5. Persentase Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar histogram tersebut, dapat dijelaskan bahwa kreativitas belajar siswa pada kategori tinggi mengalami peningkatan sejak menggunakan pembelajaran metode *jigsaw*, yaitu pada siklus pertama sebesar 65,63% dan pada siklus kedua sebesar 78,13%.

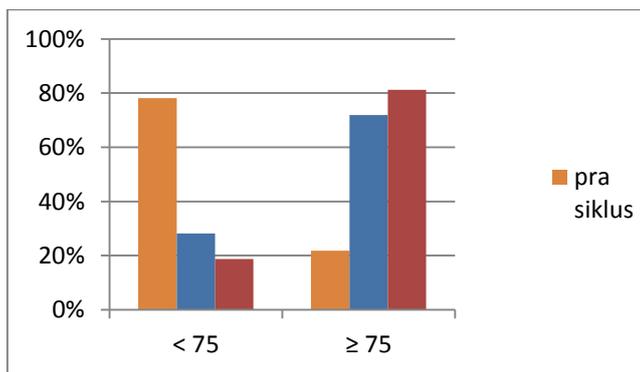
2. Peningkatan Prestasi Belajar melalui Penerapan Metode *Jigsaw*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata prestasi belajar mata pelajaran ekonomi. Pada prasiklus nilai rata-rata siswa 68,094 dan yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 7 siswa atau 21,875 %. Pada siklus I, nilai rata-rata 77,97 dan yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sudah mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 23 siswa atau 71,88%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan menjadi 82,184 dan yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebanyak 26 atau 81,25%. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Persentase Peningkatan Prestasi Belajar Ekonomi Berdasarkan Nilai KKM Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

| Nilai | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|-----------|------------|--------|----------|--------|-----------|--------|
| | N | % | N | % | N | % |
| < 75 | 25 | 78,125 | 9 | 28,13 | 6 | 18,75 |
| ≥ 75 | 7 | 21,875 | 23 | 71,88 | 26 | 81,25 |
| Jumlah | 32 | 100,00 | 32 | 100,00 | 32 | 100,00 |
| Rata-rata | 68,09 | | 77,97 | | 82,19 | |

Berdasarkan tabel tersebut, persentase peningkatan prestasi belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6. Peningkatan Persentase Siswa Yang Mencapai KKM

3. Penerapan Metode *Jigsaw* Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI MIPA 3

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 3, siswa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan metode ini daripada metode ceramah yang sering dilakukan oleh guru. Dengan metode ini, siswa diberi kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa harus lebih kreatif menyampaikan materi agar dapat dimengerti dan dipahami oleh teman yang lain.

Dengan model belajar *jigsaw*, siswa dilatih untuk lebih percaya diri dan berani mengeluarkan kemampuan serta berlatih berbicara yang bisa dapat dimengerti oleh temannya. Sesuai kemampuan dan kreativitas siswa, model ini dapat melatih siswa untuk menularkan kepandaianya kepada temannya. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa dapat kita lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Persentase Kreativitas Belajar dan Nilai Evaluasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Kreativitas Belajar | | | | Prestasi Belajar | | |
|------------|---------------------|--------|--------|-----------------|------------------|-------|-----------------|
| | Rendah | Sedang | Tinggi | Peningkatan (%) | < 75 | ≥ 75 | Peningkatan (%) |
| Pra Siklus | 3,125 | 40,63 | 56,25 | 0 | 78,12 | 21,87 | 0 |
| Siklus I | 0 | 34,38 | 65,63 | 9,38 | 28,13 | 71,88 | 50,01 |
| Siklus II | 0 | 21,86 | 78,13 | 12,5 | 18,75 | 81,25 | 9,37 |

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan, bahwa setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa, maka peneliti menemukan bahwa peningkatan tersebut setelah menggunakan metode pembelajaran *cooperative* model *jigsaw* pada pembelajaran ekonomi dari siklus I dan siklus II.

Dalam tujuan penelitian dijelaskan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa, maka peneliti menemukan upaya peningkatan tersebut dengan menjelaskan tata cara dan aturan model pembelajaran *cooperative* metode *jigsaw* pada pembelajaran ekonomi. Metode *jigsaw* sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan tidak hanya kreativitas siswa yang meningkat tetapi juga prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada pembelajaran model *jigsaw* ini memberi dampak bahwa siswa menjadi lebih percaya diri, berani berbicara, dan mengemukakan pendapat sesuai dengan materi yang telah mereka pelajari. Siswa juga dilatih untuk dapat menyusun catatan dengan kalimatnya sendiri sesuai dengan pemahaman masing-masing siswa.

Metode pembelajaran model *jigsaw* sangat disenangi siswa sehingga terlihat antusias dan semangat siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran terasa menyenangkan serta siswa menikmati pembelajaran dan siswa merasa waktu yang diberikan kurang hal ini terlihat pada siklus I atau siklus II pada pertemuan pertama dan kedua materi yang dipelajari sama. Meskipun demikian, untuk pertemuan kedua materi harus tersampaikan pada teman satu kelompok tujuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Metode *jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi. Hal ini ditunjukkan dalam observasi bahwa terjadi peningkatan kreativitas belajar pada siklus I dan siklus II. Pada

siklus II jumlah siswa yang memperhatikan 100%, siswa yang mengajukan pertanyaan 31,25%, siswa yang menjawab pertanyaan 31,25%, siswa yang mengerjakan tugas 100%, dan siswa yang bekerja sama dalam kelompok 100%. Peningkatan kreativitas belajar siswa juga terlihat dari angket kreativitas bahwa peningkatan kreativitas siswa secara berturut-turut dari siklus I dan II ditunjukkan dengan persentase jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi dan selalu meningkat, yaitu pada siklus I sebesar 65,63% dan pada siklus II menjadi 78,13%.

2. Metode *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dapat terlihat dari prasiklus nilai rata-rata siswa 68,09 dan mengalami kenaikan pada siklus I sebesar 77,97 kemudian meningkat pada siklus II, yaitu sebesar 82,19. Metode *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar ekonomi. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) meningkat dari prasiklus sebesar 21,87% menjadi 71,88% di siklus I dan 81,25% di siklus II.

Saran

Dengan menggunakan pembelajaran model *jigsaw* akan lebih optimal dalam proses pembelajaran hal ini dapat terlihat:

1. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran setiap siklus terlihat peningkatan yang signifikan sehingga pembelajaran model *jigsaw* perlu dilanjutkan.
2. Kreativitas siswa pada proses pembelajaran ekonomi model *jigsaw* dari siklus I sampai siklus II mengalami kenaikan yang cukup signifikan sehingga perlu dilanjutkan agar siswa tertarik dan merasa menyenangkan saat belajar.
3. Prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan meskipun masih ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Guru masih terus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengaktifkan siswa pada pembelajaran. Guru menerapkan metode *jigsaw* secara berkelanjutan,

memotivasi siswa, dan selalu mengadakan perbaikan agar hasil belajar siswa lebih optimal.

4. Hambatan pada pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dari siklus I dan siklus II mengalami penurunan. Hambatan pada pembelajaran perlu diminimalis lebih lanjut agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Munandar, Utami. 2012. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana.

Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Umiarso & Imam Gojali. 2010. *Manajemen Mutu Sekolah*. Jogjakarta: IRCiSoD.

Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.