PENGIMPLEMENTASIAN METODE PEMBELAJARAN JIGSAW DALAM PEMBELAJARAN KARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI DISALAHSATU SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI DI KABUPATEN KARAWANG

Oleh
Nina Kodariah
SMAN 4 Karawang
Email: kodariahnina@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dalam pembelajaran seni tiga dimensi disalahsatu SMAN di Kabupaten Karawang. Dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan mtode Jigsaw yang mampu menjadi penawar mujarab terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa pada pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi. Peneliti menguraikan bahwa hasil belajar siswa pada masa pra-siklus adalah 47, 22%. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 72,22%. Terakhir, hasil belajar siswa dengan menerapkan metode Jigsaw pada pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi ini menjadi naik secaras signifikan menjadi 88,89%. Kenaikan hasil belajar ini pada tiap siklus ini menunjukan bahwa metode jigsaw dalam penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil untuk menaikan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa tiga dimensi ini.

Kata Kunci: ***Jigsaw, PTK, Seni Rupa***

PENDAHULUAN

Salahsatu cara untuk mengentaskan kemiskinan pengetahuan dan keterampilan adalah dengan tetap terus mengupayakan pendidikan dalam segala aspek literasi pendidikan termasuk salahsatunya pendidikan Seni dan Budaya. Dengan cara menanamkan arti pentingnya pendidikan termasuk pendidikan Seni dan Budaya akan menyadarkan bagaimana cara berpikir, berkreasi, dan melembutkan rasa. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menajamkan pada pembelajaran Seni dan Budaya dalam sekolah. Menilik pernyataan tersebut, pada kalimat sebelumnya, pembelajaran Seni dan Budaya dalam konteks pendidikan baiknya dibangun secara berkelanjutan oleh guru dan pihak terkait. Tentu saja guru tidak boleh abai terhadap penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan kontekstual, sebab abai terhadap penggunaan metode yang sesuai akan berpotensi menyebabkan tranfer ilmu terhadap siswa menjadi tidak dapat dipahami secara utuh. Penerapan metode yang tepat dan kontekstual yang dipilih serta diterapkan oleh guru ini dimaksudkan agar proses belajar dan mengajar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang menjadi harapan guru.

Terkait harapan guru tentang penerapan metode ajar yang tepat dan kontekstual ini sering membuat guru berpikir dan berefleksi serta mencoba satu metode ke metode lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti merasa tergerak untuk mengimplementasikan sebuah metode jigsaw yang tampaknya tepat untuk mengatasi tantangan siswa dalam meningkatkan hasil belajar Seni dan Budaya disalahsatu sekolah menengah atas negeri di Karawang ini. Ihwal pengambilan metode Jigsaw ini oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode ini dianggap tepat karena menekankan kepaduan dan sinergitas antar pembelajar dalam proses belajar Seni dan Budaya. Belajar sendiri bermakna sebuah hasil dari aktifitas yang menyebabkan perubahan pengetahuan, perilaku, keterampilan, dan sikap dalam suasana yang interaktif serta hasilnya permanen (Wahab dan Solehuddin: 1999 & Winkel dalam Purwanto: 2011). Sehingga pola belajar secara tepat dan kontekstual dapat

dideskripsikan secara benderang jika siswa dilakukan beberapa tes sehingga terlihat peningkatan hasil belajarnya. Perubahan terhadap hasil dari cara belajar dapat ditingkatkan salahsatunya melalui penerapan metode belajar tertentu seperti metode Jigsaw.

Suprijono (2012) memandang bahwa metode jigsaw akan menstimulasi siswa agar aktif secara kognitif dalam terhadap proses pembelajaran. Senada dengan pendapat dari Supriyono tersebut, Silberman (2009) berkeyakinan keterlibatan silaturahmi ilmu antar siswa dari suatu kelompok ke kelompok lain telah dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berkerjasama mengenai topik tertentu terhadap teman sejawat diskusinya. Wena (2009) berpendapat dalam memulai langkah-langkah pembelajaran dengan pengimplemetasian metode Jigsaw, diantaranya; *Pertama,* siswa dibagi menjadi *small group discussion*, *kedua,* diberikan topik tertentu dan dari *small group discussion* tersebut diambil seorang siswa yang dipandang menguasai pembahasan topik tersebut; *ketiga*, dari seorang siswa yang diambil tersebut akan membentuk lagi kelompok spesifik untuk mendiskusikan topik tersebut, *keempat,* setelah salah seorang siswa tersebut diskusi dalam kelompok ahli tersebut, maka siswa tadi akan kembali terhadap kelompok semula untuk menerangkan apa yang telah didiskusikan dalam kelompok ahli tadi, *kelima*, peran guru disini sebagai fasilitator dan motivator selama proses belajar dilakukan, *keenam,* tahapan evaluasi secara tentatif dan terjadwal, dan langkah *terakhir* adalah *rewards* bagi siswa yang hasil belajarnya mengalami kemajuan.

Selanjutnya pada tataran ilmu Seni rupa tiga dimensinya tiga dimensinya, peneliti berusaha mensitesikannya bahwa tiga dimensi akan mengandung unsur tinggi, lebar, dan panjang serta memiliki makna secara utuh dari unsur estetik dan artistik (Susanto, 2011, hal. 106;& Sumanto, 2005, hal. 14). Sehingga tiga dimesi ini dapat bermakna harus dapat dipandanga dari segala arah baik dari sisi tingginya objek, lebarnya objek, dan tentu dari kepanjangan objek tersebut. Mengingat pentingnya pembelajaran Seni dan Budaya ini maka telah menggugah minat peneliti untuk meneliti terkait isu ini. Selain itu, penelitian ini merupakan salahsatu ikhtiar akademik dari peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni dan Budaya disalahsatu SMAN di kabupaten Karawang.

Adapun fokus penelitian ini adalah bagaimanakah pengimplementasian metode pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi disalahsatu SMAN di Kabupaten Karawang? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengimplementasian metode pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi disalahsatu SMAN di Kabupaten Karawang. Selain itu, penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis hasil dari penelitian ini merupakan pengayaan sumber bacaan mengenai pengimplementasian metode Jigsaw dalam pembelajaran Seni dan Budaya. Sementara itu, manfaat praktis dari penelitian ini adalah guru dapat mengetahui langkah-langkah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar seni rupa tiga dimensi dalam pembelajaran Seni dan Budaya dalam lingkup sekolah menengah atas.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunaka metode penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini. PTK dapat didefinisikan sebagai penelitian yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan hasil belajar siswa yang tidak meningkat dan untuk mengetahui persoalan tersebut maka diperlukan sebuah penelitian yang berupa tindakan agar permasalahan siswa terpecahkan dan hasil belajarnya meningkat (Aqib dkk, 2011; & O'Brien dalam Mulyatiningsih, 2011). Tujuan dari pengimplementasian PTK pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni dan Budaya. Untuk lokasi penelitian dilakukan disalahsatu SMAN

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)

di kabupaten Karawang. Sementara itu, peneliti mengambil partisipan yakni siswa di kelas X di SMAN tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pada masa pra-siklus, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami hambatan dalam menerima dan memahami karya seni rupa tiga dimensi tersebut. Secara presentase kemampuan siswa pada pra-siklus baru sekitar 47.22 % dan presentase ini termasuk dalam kategori rendah. Setelah masa pra-siklus dilakukan, peneliti kemudian menerapkan siklus I dan peneliti memperoleh skor presentasi kemampuan rata-rata kelas menjadi 72.22%. Hasil dari siklus I belum menunjukan peningkatan hasil belajar siswa dalam bidang seni rupa tiga dimensi secara signifikan. Dengan demikian, peneliti melanjutkan penelitian siklus ke II dan hasil peningkatan belajar siswa adalah 88.89 %. Pada siklus ke II ini, hasil belajar siswa mengenai seni rupa tiga dimensi mengalami kenaikan yang pesat.

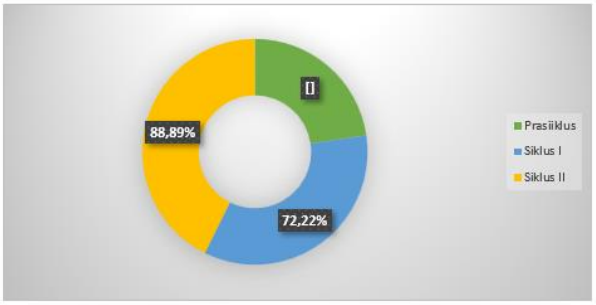
Pembahasan

Penelitian ini menerapkan PTK sebagai metode penelitiannya. Dalam pembahasan ini PTK ini peneliti melakukan berupa Tindakan Siklus I, dan Siklus II. Bagian penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan indakan, observasi, dan refleksi.

Peneliti mengamati bahwa hasil penelitian pada siklus I terkait antusiasme siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar dan mengajar mendapatkan nilai dengan kategori cukup.. Dari segi kemampuan siswa dalam menyimpulkan diskusi, kelancaran siswa dalam menjawab pertanyaan, kelancaran mengemukakan ide, keaktifan siswa dalam diskusi, keaktifan dalam bertanya dan keaktifan siswa dalam mencari sumber belajar, mendapatkan nilai kurang dengan rentang nilai < 60%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa masih mendapatkan tantangan atau hambatan dalam proses KBM ini. Nilai rerata hasil belajar siswa pada siklus I ini mengalami peningkatan sebesar 25 %.

Proses pembelajaran siklus II dilakukan sesuai dengan rencana. Peneliti mendapatkan hasil analisis dari siklus II yakni siswa-siwa menalami antusiasme yang sangat tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar seni rupa tiga dimensi ini dan keaktifan siswa dalam mencari sumber referensi belajar mendapat kriteria sangat baik dengan rentang skor 86–100 yaitu mendapat 87%. Kelancaran diskusi dalam mengemukakan ide untuk memecahkan masalah, keaktifan siswa dalam diskusi, keaktifan siswa dalam menyimpulkan diskusi, keaktifan dalam bertanya, keaktifan siswa dalam mencari sumber belajar dan kelancaran tim ahli dalam presentasi mendapatkan nilai kriteria sangat baik dengan rentang nilai yakni mencapai 74%. Pada siklus II ini, hasil belajar siswa dalam belajar seni rupa tiga dimensi ini mengalami peningkatan sebesar 16.67% dari siklus I.

Gambar 1: Grafik rata-rata hasil ulangan tiap akhir siklus



Peneliti menguraikan gambar 1 terkait grafik rerata hasil ulangan tiap siklus mengalami kenaikan hasil belajar siswa dalam KBM seni rupa desain tiga dimensi ini. Hal ini menunjukan bahwa penelitian tindakan ini menyokong teori Jigsaw yang membuat siswa aktif dalam belajar. Hasil ini sejalan dengan teori yang diutarakan oleh Suprijono (2012), Silberman (2009), dan Wena (2009) yang berpendapat bahwa teori Jigsaw dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) dapat menstimulasi siswa belajar aktif dan bekerjasama dalam *small group discussion* secara baik. Sehingga hasil kriteria ketuntasan

yang diperoleh oleh para siswa menunjukan hasil yang selalu meningkat ditiap siklusnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran seni rupa tiga dimensi ini menerapkan dua siklus. Metode pembelajaran Jigsaw dapat membantu siswa dalam belajar dengan suasana yang nyaman. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pengimplementasian metode pmbelajara Jigsaw dapat meningkatkan hasill belajar siswa pada pemmbelajaran karya seni tiga dimensi disalahsatu SMAN di Karawang. Selain itu, hasil dari ketuntasan yang diperoleh siswa juga terus menunjukan peningkatan, pada prasiklus 47,22%, Siklus I meningkat menjadi 72,22%, siklus II 88,89%. Oleh karena itu, pengimplementasian metode Jigsaw dalam pembelajaran karya seni rupa tiga dimensi dalam penelitian dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

[1] Aqib, Zainal, dkk. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB,* dan *TK*. Bandung: Yrama Widya
[2] Mulyatiningsih, Endang. (2011) *Metode penelitian terapan bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
[3] Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
[4] Rochmat Wahab & Solehuddin. (1999). *Perkembangan dan belajar peserta didik*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
[5] Silberman, Melvin L. (2009). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Alih Bahasa: Sarjuli). Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
[6] Sumanto. (2005). Pengembangan kreativitas Seni Rupa anak TK. Jakarta: Depdiknas.
[7] Susanto, Mikke. (2011). Diksi rupa. Yogyakarta: Penerbit Dicti Art Lab dan DJagad Art House.
[8] Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
[9] Wena, M. (2009). Strategi pembelajaran inovatif kontemporer. Jakarta: Bumi aksara.

ISSN 2798-3471 (Cetak)
ISSN 2798-3641 (Online)