

**PENERAPAN MODEL ARIAS *SETTING* KOOPERATIF JIGSAW
DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENINGKATAN
PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD**

Oleh:

**Sofiyana Rizki¹, Triyono², Muh. Chamdani³
PGSD FKIP Universitas Negeri Sebelas Maret
Jln. Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126**

Email rizkisofiyana@gmail.com

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: The Implementation of ARIAS Model of Cooperative Jigsaw Setting Through Audio Visual Media In Improving Social Science Learning at The Fourth Grade Students. The objectives of this research are: (1) to describe the implementation of ARIAS model of cooperative jigsaw settings through audio-visual media (2) to describe the improvement of social science learning (3) to identify problems and solutions in the implementation of ARIAS model of cooperative jigsaw settings through audio-visual media. This research is Collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles. The result show that: (1) the implementation of ARIAS model of cooperative jigsaw settings through audio-visual media was carried out through five stages, namely (a) assurance stage, (b) relevance stage, (c) interest stage; application of cooperative jigsaw settings through audio-visual media, (d) assessment stage, and (e) satisfaction stage, (2) the application of ARIAS model setting cooperative jigsaw with audio visual media can improve Social Science learning (3) Problem occurred in the application of this model was classroom teachers implementing treatment did not understand the steps of model. The solution is that researchers carry out simulation model application and reflection on learning.

Keywords: ARIAS, jigsaw, audio visual, learning, Social science

Abstrak: Penerapan Model ARIAS *Setting* Kooperatif Jigsaw dengan Media Audio Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan penerapan model ARIAS *setting* kooperatif jigsaw dengan media audio visual (2) mendeskripsikan peningkatan pembelajaran IPS (3) mengidentifikasi kendala dan solusinya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan: (1) penerapan ARIAS *setting* kooperatif jigsaw dengan media audio visual dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu: (a) *assurance*; (b) *relevance*; (c) *interest*; (d) *assessment*; dan (e) *satisfaction* dan (2) penerapan model ARIAS *setting* kooperatif jigsaw dengan media audio visual dapat meningkatkan pembelajaran IPS. (3) kendalanya guru kurang memahami langkah penerapan model, hal ini dapat diatasi dengan simulasi dan refleksi.

Kata kunci: ARIAS, kooperatif jigsaw, media audio visual, pembelajaran, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, karena hakikat pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan kualitas hidup sumber daya manusia yang pada akhirnya akan turut menentukan kemajuan bangsa. Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Sapriya (2011: 43) Ilmu Pengetahuan Sosial di SD memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air. Sedangkan secara rinci Omar Hamalik (1992) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (a) pengetahuan dan pemahaman, (b) sikap hidup belajar, (c) nilai-nilai sosial dan sikap, dan (d) keterampilan (Hidayati, dkk., 2008).

Berdasarkan hasil observasi disertai wawancara dengan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Tamanwinangun diketahui bahwa saat proses pembelajaran: siswa kurang aktif dalam pembelajaran terlihat bahwa siswa kurang merespon tindakan yang di-

lakukan guru, siswa kurang percaya diri terlihat saat mengerjakan soal evaluasi siswa meminta jawaban kepada temannya, siswa juga tidak suka dengan belajar kelompok terlihat saat siswa berdiskusi mereka lebih memilih mengerjakan sendiri-sendiri.

Diketahui bahwa kegiatan proses pembelajaran belum berjalan optimal, dengan tes hasil belajar siswa pada Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS masih banyak yang belum memenuhi KKM. Presentase ketuntasan mencapai 24,3%.

Berdasarkan kondisi tersebut ternyata proses dan hasil belajar yang belum optimal selain disebabkan oleh siswa, juga disebabkan oleh faktor guru yang kurang profesional dalam menjalankan tugasnya.

Alternatif yang ditawarkan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di atas adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2011:23) pembelajaran kooperatif adalah suatu model untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*) terutama mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Berdasarkan kondisi serta alternatif-alternatif yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud menggunakan model kooperatif jigsaw. Hal ini karena Priyanto menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif jigsaw menyebabkan siswa lebih suka bertanya kepada teman dibanding kepada guru karena lebih mudah memahami materi

pelajaran serta lebih menyenangkan. (dalam Wena, 2007:197).

Menurut Priyanto (Wena, 2009: 194) dalam menerapkan pembelajaran kooperatif model Jigsaw ada beberapa langkah yaitu: a) pembentukan kelompok asal, b) pembelajaran pada kelompok asal, c) pembentukan kelompok ahli, d) diskusi kelompok ahli (induk), e) diskusi kelompok asal (induk), f) diskusi kelas, g) pemberian kuis, dan h) pemberian penghargaan kelompok.

Ahmadi (2011:70) menyatakan bahwa model pembelajaran ARIAS memiliki komponen sebagai berikut; *assurance (A)*, *relevance (R)*, *interest (I)*, *assessment (A)*, dan *satisfaction (S)*. Makna dari model ini adalah usaha pertama dalam pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin atau percaya diri pada siswa, kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik, dan memelihara minat serta perhatian siswa kemudian diadakan evaluasi dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan.

Rahman & Amri (2013:54) berpendapat bahwa model pembelajaran ARIAS merupakan model pembelajaran yang memungkinkan untuk dikolaborasikan dengan model, strategi, metode ataupun media. Dalam melaksanakan penelitian, peneliti akan menerapkan model ARIAS yang dikolaborasikan model kooperatif Jigsaw dengan media audio visual.

Hamdani (2011:254) berpendapat bahwa media audio visual yang memiliki kelebihan yaitu memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena/kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan Hal inilah yang mendorong, peneliti untuk mengguna-

kan media audio visual dalam materi IPS mengenai permasalahan sosial.

Depdiknas (2004: 37) menjelaskan sebagai media audio visual, video dapat menampilkan suara, gambar dan gerakan sekaligus, sehingga efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah guru dalam menerapkan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual pada pembelajaran IPS adalah sebagai berikut: (1) Tahap *Assurance*; menanamkan rasa percaya diri siswa, melakukan apresepsi, (2) Tahap *Relevance*; guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari, (3) Tahap *Interest*; mencari informasi dengan membaca buku dan mengamati penayangan materi masalah-masalah sosial menggunakan media audio visual dan menerapkan model jigsaw meliputi: pembentukan kelompok asal, pembelajaran pada kelompok asal, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, diskusi kelompok asal, (4) Tahap *Assessment*; melaksanakan diskusi kelas (5) Tahap *Satisfaction*; menarik kesimpulan materi pelajaran, pemberian penghargaan, pemberian evaluasi (kuis).

Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual? (2) Bagaimanakah peningkatan pembelajaran IPS? (3) Apakah kendala dan solusinya?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan model

ARIAS *setting* kooperatif jigsaw dengan media audio visual, (2) mendiskripsikan peningkatan pembelajaran IPS, (3) mengidentifikasi kendala dan solusi penerapan model.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tamanwinangun. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Alat pengumpulan data yaitu instrumen tes yang berupa soal evaluasi yang dikerjakan secara tertulis dan instrumen non tes yakni lembar observasi dan pedoman wawancara.

Sugiyono (2013) berpendapat tiga langkah pengolahan data kualitatif yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelas V SDN 2 Tamanwinangun. Observer dalam penelitian ini yaitu peneliti dan dua teman sejawat.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif yang dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Arikunto, 2010: 137). Tindakan dilakanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan dalam model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu: (1) Tahap *Assurance*; menanamkan rasa percaya diri siswa, melakukan apresepsi, (2) Tahap *Relevance*; guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari,

(3) Tahap *Interest*; mencari informasi dengan membaca buku dan mengamati penayangan materi masalah-masalah sosial menggunakan media *audio visual* (video dengan kombinasi slide bersuara) dan menerapkan model jigsaw meliputi: pembentukan kelompok asal, pembelajaran pada kelompok asal, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, diskusi kelompok asal, (4) Tahap *Assessment*; melaksanakan diskusi kelas (5) Tahap *Satisfaction*; menarik kesimpulan materi pelajaran, pemberian penghargaan, pemberian evaluasi (kuis).

Data hasil observasi terhadap kinerja guru dan respon siswa yang dilakukan oleh tiga observer terkait penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi Guru dan Siswa Tiap Siklus

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
Siklus I	78,5	74
Siklus II	88	87
Siklus III	91	89,5

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kinerja guru dan respon siswa dalam penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil observasi guru pada siklus I baru mencapai 78,5%, pada siklus II meningkat menjadi 88%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91%. Adapun persentase hasil

observasi siswa pada siklus I baru mencapai 74%, pada siklus II meningkat menjadi 87%, dan pada siklus III meningkat menjadi 89,5%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dan respon siswa terhadap pembelajaran sudah sangat baik dan optimal.

Persentase ketuntasan pembelajaran IPS yang meliputi proses dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Pembelajaran IPS
Tiap Siklus

Siklus	I	II	III
Persentase Ketuntasan (%)	78,38	93,24	98,65

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil persentase ketuntasan pembelajaran IPS pada siklus I yang mencapai 78,38%, pada siklus II meningkat menjadi 93,24%, dan pada siklus III meningkat menjadi 98,65%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan pembelajaran IPS mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

Penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif jigsaw dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmadi, dkk. (2011: 69) bahwa model ARIAS mempengaruhi motivasi berprestasi dan hasil belajar. Selain itu penerapan model ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam bertanya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Priyanto bahwa pembelajaran kooperatif jigsaw

menyebabkan siswa lebih suka bertanya kepada teman dibanding kepada guru karena lebih mudah memahami materi pelajaran serta lebih menyenangkan (Wena, 2007:197).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual dalam peningkatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015 yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan dalam model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual dalam pembelajaran IPS dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu: (a) Tahap *Assurance*; menanamkan rasa percaya diri siswa, melakukan apresepsi, (b) Tahap *Relevance*; guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari, (c) Tahap *Interest*; mencari informasi dengan membaca buku dan mengamati penayangan materi masalah-masalah sosial menggunakan media audio visual dan menerapkan model jigsaw meliputi: pembentukan kelompok asal, pembelajaran pada kelompok asal, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, diskusi kelompok asal, (d) Tahap *Assessment*; melaksanakan diskusi kelas (e) Tahap *Satisfaction*; menarik kesimpulan materi pelajaran, pemberian penghargaan, pemberian evaluasi (kuis) dalam pembelajaran

Pada siklus I yang mencapai 78,38%, pada siklus II meningkat menjadi 93,24%, dan pada siklus III meningkat menjadi 98,65%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ARIAS *setting*

kooperatif jigsaw dengan media audio visual terbukti dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamanwinangun tahun 2014/2015.

Peneliti memberikan beberapa saran agar kualitas pembelajaran semakin meningkat dengan baik yaitu: (1) bagi guru, penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual diharapkan dapat mendorong guru agar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan; (2) bagi siswa, hendaknya siswa memerhatikan dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran dan memanfaatkan kesempatan untuk bertanya pada guru; (3) bagi sekolah, hendaknya pihak sekolah mendorong guru untuk mempelajari berbagai model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif Jigsaw menggunakan media audio visual yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas; dan (4) Bagi peneliti selanjutnya yang hendak melaksanakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran ini pada mata pelajaran yang berbeda atau pada jenjang kelas yang berbeda dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Depdiknas. (2004) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- , (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, dkk. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, M., dan Amri, S. (2014). *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.