



PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SENI BUDAYA ASPEK TEATER MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* SECARA DARING PADA SISWA KELAS XI SMAN 4 SELAYAR

Mahdalena^{1*}, Sumiani²

¹ Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Universitas Negeri Makassar

*penulis korespondensi: lmahdalena508@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki 2 rumusan masalah, yaitu; 1) bagaimana penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* secara daring untuk mengukur peningkatan hasil belajar mata pelajaran seni budaya aspek teater pada siswa kelas XI SMAN 4 Selayar, 2) bagaimana peningkatan hasil belajar kooperatif tipe *Jigsaw* secara daring pada siswa kelas XI SMAN 4 Selayar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI sebanyak 32 orang siswa, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya aspek teater. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran seni budaya aspek teater secara daring pada siswa kelas XI di SMAN 4 Selayar. Rata-rata nilai siswa pada kondisi pra siklus yaitu 40.5%. dan pada kondisi siklus I yaitu 84.3% dan meningkat pada siklus II yaitu 90.3%, data ketuntasan belajar klasikal secara berturut-turut adalah 12.5% pada kondisi pra siklus, dan dikondisi siklus I 84.3% dan sangat meningkat di siklus II yaitu 90.3%. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila 85% < siswa mencapai nilai KKM 70. Jadi, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya aspek teater pada siswa kelas XI SMAN 4 Selayar mengalami peningkatan dan dapat dikatakan berhasil.

Kata Kunci: *Jigsaw, Hasil Belajar, Daring, Aspek Teater*

Abstract

This research has 2 problem formulations, namely; 1) how to apply the Jigsaw type cooperative model online to measure the increase in learning outcomes of the arts and culture aspects of theater in class XI SMAN 4 Selayar, 2) how to increase the online Jigsaw type cooperative learning outcomes in class XI students at SMAN 4 Selayar. This research is classroom action research (CAR) using data collection techniques including observation, tests, interviews, and documentation. The subjects in this study were 32 students of class XI, which aims to improve learning outcomes in the arts and cultural aspects of theater. Based on the results of the study, it was found that there was an increase in Jigsaw cooperative learning to improve learning outcomes of online theater aspects of cultural arts subjects in class XI students at SMAN 4 Selayar. The average value of students in pre-cycle conditions is 40.5%. and in the condition of the first cycle, which is 84.3% and increases in the second cycle, which is 90.3%, the classical learning completeness data is 12.5% in the pre-cycle condition, respectively, and in the first cycle it is 84.3% and greatly increases in the second cycle, which is 90.3%. The indicator of success in this study is if 85% < students reach the KKM score of 70. So, this study can be concluded that the application of the Jigsaw type cooperative to improve student learning outcomes in learning arts and culture aspects of theater in class XI SMAN 4 Selayar has increased and it can be said succeed.

Keywords: *Jigsaw, Learning Outcomes, Online, Theater Lessons*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia (Padalia, 2022, 129). Pendidikan berfungsi untuk membantu dalam segala aspek baik dari pengembangan potensi, karakter pribadi yang positif dan kecakapan dalam menghadapi diri sendiri maupun lingkungannya. Menurut Jumali (2004: 18) pendidikan yaitu 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Belajar pada dasarnya adalah proses kognitif yang didukung dari fungsi aspek psikomotorik yang meliputi aktivitas mendengar, melihat, dan mengucap (Syah, 2012: 71). Dunia pendidikan sangat bergantung pada keahlian pendidik dalam mengatur sedemikian cara untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik sehingga akan mudah menerima materi yang diberikan, hal yang paling memungkinkan untuk keberhasilan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Terjadinya perubahan tingkah laku yang buruk menjadi baik secara sadar, dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak dapat mengerjakan menjadi dapat mengerjakan sesuatu menandakan telah terjadinya perubahan saat proses belajar. Belajar juga menekankan perlunya sikap saling menghargai dalam mengatasi masalah-masalah peserta didik dalam kehidupannya.

Pembelajaran merupakan acuan pendidik dan peserta didik yang diterapkan sebagai aktifitas belajar mengajar dalam kelas untuk mendapatkan hal-hal yang baru. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai tahap-tahap yang memiliki tingkatan kesulitan tersendiri berdasarkan materinya yang harus dilalui oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang bervariasi serta mengukur tingkat kemampuan peserta didik.

Seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki 4 bidang seni yaitu seni rupa, musik, tari dan teater. Pembelajaran

seni budaya dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif, tidak hanya bagi pelestarian seni, tetapi juga bagi kepentingan pendidikan itu sendiri (Yatim dan Jufri, 2015). Siswa diharapkan mampu menguasai mata pelajaran seni budaya karena merupakan aspek yang paling penting untuk membentuk manusia berkualitas tinggi, khusus pada pembelajaran aspek teater. Sadar akan besarnya manfaat pembelajaran seni terutama pada aspek teater di mana bagian dari mata pelajaran seni budaya yang tidak terlalu banyak diminati orang terkhusus siswa (Prusdianto, 2018: 30). Padahal dari segi pembelajaran pada aspek teater sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Perjalanan hidup atau kejadian yang pernah dialami bisa dituangkan dalam pembelajaran teater misalnya belajar memahami karakter seseorang, membuat cerita kisah kehidupan dan kemampuan *acting* semua bisa di pelajari melalui aspek teater tersebut. Selain itu, nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam pertunjukan teater baik dalam bentuk adegan, ekspresi tokoh/karakter, dialog, nyanyian, tari/gerak, kostum dan property mengajarkan untuk menghargai keindahan seni, keindahan moral, dan keindahan intelektual (Ramli, 2021: 123).

Realita yang terjadi pada saat ini proses pembelajaran di kelas guru masih cenderung mengejar target pencapaian kurikulum yang berlaku di sekolah tanpa memperhatikan apakah materi yang diberikan sudah tersampaikan secara baik atau tidak kepada peserta didik, karena itulah faktor suasana belajar menjadi kurang baik dan tidak menyenangkan. Sangat diperlukan kreatifitas guru dalam penyajian pembelajaran sehingga materi pelajaran tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Selain itu, muncul lagi masalah besar yang akan sangat mempengaruhi pembelajaran peserta didik. Pada awal tahun 2020 tepat pada bulan februari kita dihadapkan dengan munculnya wabah yang sangat luar biasa dan mengganggu warga masyarakat Indonesia khususnya siswa. Wabah ini dinamakan *covid-19*. Wabah ini sangat berbahaya dan memiliki dampak besar kepada seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Sehingga banyak sekolah dan kantor pemerintahan yang tutup selama pandemi.

Berkaitan dengan adanya pandemi menteri pendidikan dan kebudayaan menerbitkan surat mengenai upaya pencegahan dan penyebaran *covid-19* semua kegiatan pembelajaran konvensional mulai diliburkan sementara waktu. Sistem pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh guru sebelumnya beralih ke berbagai penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang dapat memberikan ruang interaksi antara guru dengan siswa tanpa tatap muka secara langsung. Guru dan siswa secara terpaksa beradaptasi dengan metode ini karena dalam situasi tersebut, pembelajaran daring menjadi solusi paling tepat dilakukan. Dampak dari *covid 19* mengakibatkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam pembelajaran tanpa tatap muka dan mempengaruhi hasil belajar siswa (Saenal et al, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara melalui virtual dengan Irna Satrianti (29 tahun) sebagai guru seni budaya pada tanggal 16 maret 2021 tentang standar KKM pada mata pelajaran seni budaya aspek teater dan hasil belajar siswa di SMAN 4 Selayar. Dari hari wawancara narasumber mengatakan bahwa sebelum pandemi hasil belajar siswa memang tidak jauh lebih dari standar KKM (70) kemudian setelah pandemi hasil belajar beberapa siswa mengalami penurunan dalam hasil belajar seni budaya. Cara mengajar yang tanpa model pembelajaran yang bervariasi ditambah dengan keberadaan *covid 19* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa kurang tertarik dengan metode mengajar guru yang kurang kreatif apalagi ketika pembelajaran secara daring. Lemahnya minat belajar sangat mempengaruhi kemampuan siswa dan menjadi kendala untuk mendapatkan nilai yang memuaskan, apalagi jika model pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat.

Hasil belajar adalah cara untuk mengukur dan mencari tahu tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Semakin ketatnya persaingan global pendidikan merupakan hal yang wajar apabila peserta didik selalu khawatir jika nanti mengalami kegagalan atau tidak berhasil dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan atau bahkan takut akan tinggal kelas. Upaya meningkatkan hasil belajar agar lebih baik dan mudah untuk diterima oleh siswa yaitu melalui pemilihan

model pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang bervariasi dan sudah terbukti ampuh dalam pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran salah satunya adalah model kooperatif dimana melalui model pembelajaran ini guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4-6 siswa dalam satu kelompok. Model pembelajaran kooperatif terbagi pula dengan beberapa tipe salah satunya adalah tipe *Jigsaw*. Bentuk pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, kelompok asal dan kelompok asli akan mempelajari materi dalam kelompoknya begitupun dengan siswa lainnya. Setiap kelompok terdiri atas 4-6 orang kemudian dalam kelompok tersebut siswa akan saling bergantung satu sama lain dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengaitkan dengan keadaan pandemi yang masih belum teratasi dengan baik, maka penulis melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran Seni Budaya aspek Teater.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto (2011: 2-3). PTK ini adalah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti (pendidik) untuk memperbaiki aspek kognitif, efektif dan psikomotorik dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Secara sederhana PTK adalah bentuk pertimbangan yang sifatnya aktif agar dapat membantu meningkatkan dan memudahkan aktivitas pembelajaran secara profesional dalam pembelajaran di kelas.

Peneliti ingin mengetahui peningkatan hasil belajar seni teater melalui model kooperatif dalam pembelajaran seni budaya tipe *Jigsaw* secara daring pada siswa kelas XI SMAN 4 Selayar. Maka langkah awal yang akan dilakukan peneliti adalah melakukan observasi di lapangan untuk melihat kondisi awal terkait dengan peningkatan hasil belajar mata pelajaran seni budaya aspek teater

melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* secara daring pada siswa kelas XI SMAN 4 Selayar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah ingin menganalisis Peningkatan hasil belajar mata pelajaran seni budaya aspek teater melalui model kooperatif tipe *Jigsaw* secara daring pada siswa kelas XI SMAN 4 Selayar. Upaya peneliti agar data yang diambil lebih akurat, maka peneliti akan mendatangi langsung lokasi penelitian di SMAN 4 Selayar..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil penelitian melalui model kooperatif tipe *Jigsaw* yang dibagi menjadi tiga tahap yaitu melalui tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, sebelum masuk pada ketiga tahap tersebut penulis melakukan diskusi awal dengan guru Seni Budaya pada senin 26 april 2021, dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada guru yang bersangkutan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan serta mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran di kelas XI.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru seni budaya pada kelas XI, sesuai pertimbangan dengan guru maka peneliti memutuskan untuk memilih kelas XI Mia 2 sebagai objek penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Salah satu permasalahan yang terjadi pada kelas XI Mia 2 adalah 87.5 persen nilai siswa pada mata pelajaran seni budaya dalam aspek teater sangat rendah, hal itu terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang masih menggunakan cara yang lama dan kurang bervariasi.

Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 26 april 2021 untuk memperoleh informasi kondisi kelas XI Mia 2 dalam media whatsapp pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dalam forum whatsapp, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Rendahnya hasil belajar pada pembelajaran seni budaya dalam aspek teater adalah kurangnya pemahaman tentang seni teater selain itu secara individual siswa kurang tertarik untuk mencari informasi tentang pembelajaran teater. Setelah

mengetahui permasalahan yang terjadi pada kelas tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru untuk mencari solusi atas rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran seni budaya aspek teater pada siswa kelas XI Mia 2. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, dengan pertimbangan pembelajaran secara daring terjadi kesepakatan antara peneliti dengan guru untuk membuat forum belajar sesuai dengan masalah pandemi saat ini dan mencari materi ajar tentang teater yang lebih menarik sesuai kompetensi dasar yang akan diajarkan serta memilih model pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya. Cara ini digunakan supaya menarik siswa untuk lebih menyukai materi ajar tentang seni budaya aspek teater dan memilih model pembelajaran yang lebih menarik agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Sebelum tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi prasiklus atau pra penelitian pada hari sabtu, tanggal 26 april 2021 Peneliti memulai dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran seni budaya aspek teater dan melakukan penilaian unjuk kerja seni teater siswa sebelum menerapkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Dari hasil observasi aktivitas yang menggunakan instrumen lembar observasi diperoleh persentase rata-rata Hasil Belajar prasiklus sebesar 50.3% dengan hasil ketuntasan 87.5%. siswa yang belum tuntas sebanyak 28 siswa dan siswa yang tuntas sebanyak 4 orang siswa jadi penilaian pada pra siklus ini belum mencapai kriteria ketuntasan minimum KKM.

Materi pada pembelajaran siklus I adalah Kritik Naskah Teater pada pembelajaran ini siswa akan dibagi secara berkelompok kemudian menentukan naskah teater yang akan mereka kritik setiap kelompok masing-masing satu naskah teater. Setiap kelompok berdiskusi untuk menganalisis naskah yang akan dikritik kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kritiknya.

Materi siklus II adalah Kritik video pementasan teater dengan cara yang sama pada tahap siklus I. Waktu penelitian ditentukan pada pertengahan semester genap tahun ajaran 2020/2021. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 mei 2021 dan Siklus II pada tanggal 23 mei-13 juni 2021.

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu: siswa dibagi ke dalam kelompok asal secara heterogen, siswa dibagi ke dalam beberapa sub materi kemudian siswa dengan sub materi yang sama berkumpul bersama menjadi kelompok ahli dan berdiskusi mengenai materi mereka, kelompok ahli diberikan *handout* sesuai materi masing-masing kelompok ahli, siswa kembali ke kelompok asal dan masing-masing siswa secara bergantian menjelaskan sub materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli, kelompok asal diberi soal untuk dikerjakan kemudian dipresentasikan di depan kelas dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Tahapan tersebut dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Sebelum pembelajaran pada siklus I dilaksanakan, guru menjelaskan kepada siswa terlebih dahulu bahwa pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

Berdasarkan data lembar observasi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran seni budaya aspek teater pada siklus I diketahui bahwa terdapat 5 indikator Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya aspek Teater yang belum mencapai kriteria minimal skor hasil belajar yaitu indikator membaca materi Kritik Naskah Teater (2.37%), indikator bertanya mengenai materi Kritik Naskah Teater yang belum dipahami (2.28%), indikator menyampaikan atau menyanggah pendapat (2.12%), indikator mencari materi dari sumber lain (internet atau buku pelajaran)(2.03%), indikator mengerjakan tugas atau latihan (2.09%).

Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan pada hari Selasa 23 mei – 13 juni 2021 pada jam yang sama mulai 9:30 sampai 10:30. Materi pelajaran pada siklus II ini meliputi kritik pementasan teater melalui video di youtube. Pelaksana pada siklus II ini adalah guru mata pelajaran Seni budaya dan peneliti sebagai observer Siswa yang hadir pada pembelajaran siklus II berjumlah 32 siswa.

Berdasarkan siklus II (post test) yang tuntas berjumlah 28 orang dengan presentase 93.3%, sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 3 orang atau dengan presentase 9,7 % dengan nilai rata-rata 87.4% jadi ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II (post test) adalah 90.3%. Berikut ini akan dijelaskan peningkatan hasil belajar siswa pada

siklus II (post test).

Diketahui bahwa hanya terdapat 28 (90.3%) siswa yang tuntas belajar atau mencapai nilai 70 dari 31 siswa yang terdapat di dalam kelas. Indikator keberhasilan adalah apabila terdapat 85% siswa yang mencapai nilai 75. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa Hasil Belajar seni budaya aspek teater mengalami peningkatan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 4 Selayar.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Seni budaya aspek Teater siswa kelas XI MIA 2 Tahun Ajaran 2020/2021, siklus II menunjukkan adanya peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya aspek Teater dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan ini ditunjukkan oleh masing-masing persentase indikator aktivitas yang telah diamati pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan persentase Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya aspek Teater dapat mencapai skor minimal yang telah ditentukan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Berikut ini data Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Seni Budaya aspek Teater pada siklus I dan siklus II.

Indikator membaca materi Seni Budaya aspek Teater dengan materi pembelajaran Kritik Pementasan Teater mengalami peningkatan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Siklus I menunjukkan persentase 65% setelah pelaksanaan siklus II diperoleh persentase sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa peningkatan yang terjadi adalah sebesar 10%. Peningkatan ini terjadi karena setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk dapat menjelaskan materi sesuai dengan bagian masing-masing kepada anggota kelompok sehingga setiap siswa lebih banyak membaca agar mampu menguasai materi.

Indikator bertanya mengenai materi Kritik Pementasan Teater mengalami peningkatan dengan penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Siklus I menunjukkan persentase 65% setelah pelaksanaan siklus II diperoleh persentase sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa peningkatan yang terjadi adalah sebesar 10%. Peningkatan ini terjadi karena setiap siswa pada saat berada di kelompok ahli hanya fokus mempelajari materi sesuai bagiannya sehingga untuk dapat memahami materi lain siswa memilih untuk lebih banyak bertanya kepada anggota kelompok dan guru sehingga siswa dapat memahami materi lain.

Indikator menyampaikan atau menyanggah pendapat mengalami peningkatan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Siklus I menunjukkan persentase 56.% setelah pelaksanaan siklus II diperoleh persentase sebesar 65%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa peningkatan yang terjadi adalah sebesar 14%. Peningkatan ini terjadi karena adanya diskusi dalam kelompok maupun pada saat pembahasan soal sehingga siswa belajar menyampaikan pendapatnya baik secara individu maupun mewakili kelompok. Namun berdasarkan data di atas, indikator ini belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan meskipun pada pelaksanaan tindakan mengalami peningkatan.

Indikator mencari materi dari sumber lain (internet atau buku pelajaran) mengalami peningkatan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Siklus I menunjukkan persentase 5.5%. Setelah pelaksanaan siklus II diperoleh persentase sebesar 6.5%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa peningkatan yang terjadi adalah sebesar 10%. Peningkatan ini terjadi karena siswa berusaha menjalin kerjasama dalam kelompok dan mengumpulkan materi sebanyak-banyaknya agar dapat memahami materi yang menjadi tanggung jawabnya.

Indikator menjelaskan hasil diskusi materi kepada teman di kelompok asal mengalami peningkatan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Siklus I menunjukkan persentase 5.6% setelah pelaksanaan siklus II diperoleh persentase sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa peningkatan yang terjadi adalah sebesar 19%. Peningkatan ini terjadi karena setiap siswa memiliki tanggung jawab

untuk menjelaskan materi kepada anggota kelompoknya sehingga anggota kelompoknya dapat memahami seluruh materi.

Berdasarkan pembahasan terhadap beberapa indikator Hasil Belajar Mata pelajaran Seni Budaya aspek Teater pada siswa diperoleh peningkatan persentase skor pada setiap indikatornya. Sesuai dengan pendapat Isjoni (2010: 77) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* mampu mendorong siswa untuk aktif. Selain itu, menurut Trianto (2010: 55-56) pembelajaran kooperatif peserta didik diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok berdiskusi dan sebagainya. Juweto G.A (2015) tentang *Effective of Jigsaw Cooperative Teaching/Learning Strategi and School Location on Students Achievement and Attitude Towards Biology in Secondary School in Delta State* menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat mengembangkan minat siswa dalam bekerja sama dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* merupakan teknik yang sangat berguna untuk meningkatkan minat siswa dalam bekerja sama. Melalui penggunaan teknik ini membuat siswa-siswa belajar dari satu sama lain dengan lebih baik dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan minat bekerja sama dengan teman-temannya.

4. KESIMPULAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya aspek Teater Tahun Ajaran 2020/2021 yang dibuktikan dengan data sebagai berikut.

Peningkatan persentase rata-rata Hasil Belajar pada mata pelajaran Seni Budaya aspek Teater yang diperoleh melalui penskoran data hasil observasi sebesar 16.54% berdasarkan hasil perolehan skor siklus I persentase rata-rata Hasil Belajar pada mata pelajaran Seni Budaya aspek Teater sebesar 60.29% meningkat menjadi 76.82% pada siklus II.

Kriteria minimal setiap indikator Hasil Belajar pada mata pelajaran Seni Budaya aspek

Teater adalah 75%. Pada siklus I jumlah indikator yang telah memenuhi kriteria minimal 75% sebanyak 1-6 indikator. Pada siklus II jumlah indikator yang telah memenuhi kriteria minimal 75% sebanyak 6 dari 8 indikator atau sebesar 75% dari jumlah indikator yang diamati.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komuniiasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jumali. 2004. *Landasan pendidikan*. surakarta: Muhammadiyah Universitas Press.
- Juweto, G.A. 2015. *Effective of Jigsaw Cooperative Teaching/Learning Strategi and School Location on Students Achievement and Attitude Towards Biology in Secondary School in Delta State*. Delta State University Abraka.
- Padalia, A., Jamilah, A., Yatim, H., Alimuddin, A., Handyaningrum, W., & Rahayuningtyas, W. (2022). Increasing Activeness and Learning Outcomes at the University by Applying the STAD Method to Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(2), 129-139.
- Prusdianto, P. (2018). Pendidikan seni teater; sekolah, teater dan pendidikannya. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 5(1), 39-37. <https://doi.org/10.26858/tanra.v5i1.5794>
- Ramli. A. (2021). Nilai-nilai Pendidikan dalam Pertunjukan Teater Rakyat Kondobuileng. *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 11(2). 117-124. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i2.20451>
- Saenal, S., Syakhruni, S., & Wiharja, M. K. A. K. (2022, April). Online Learning Methods for Learning Dance at School. In *1st World Conference on Social and Humanities Research (W-SHARE 2021)* (pp. 263-266). Atlantis Press.
- Syah, Muhibin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Yatim, H., dan Jufri, M. (2015). Learning Model Of The Dance Art Based On Playing As An Effort To Increase Creativity Of Children In Kindergarten. *International Journal of Academic Research*, 7.