

## PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI TINJAU DARI MOTIVASI BERPRETASI

M. Zainal Mustamiin, I Wayan Lasmawan, Nengah Bawa Atmadja

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: zainalmustamiin@pasca.undiksha.ac.id, lasmawan@pasca.undiksha.ac.id,  
nengah.bawa@pasca.undiksha.ac.id

### Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi. Penelitian ini menggunakan rancangan *The Posttest-Only Control Group Design* dengan melibatkan sampel sebanyak 80 orang siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan ANAVA berbantuan *SPSS 17.00 for windows*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu kuesioner motivasi berprestasi dan tes hasil belajar IPS. Hasil analisis data sebagai berikut. *Pertama*, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan kelompok siswa yang mengikuti model konvensional ( $F_{hitung}=5,052 > F_{tabel}=3,960$ ). *Kedua*, terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPS ( $F_{hitung}=0,019 < F_{tabel}=3,111$ ). *Ketiga*, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi ( $Q_{hitung}=11,3 > Q_{tabel}=2,95$ ). *Keempat*, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti model konvensional pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah ( $Q_{hitung}=10,9 > Q_{tabel}=2,95$ ).

**Kata kunci:** Kooperatif Tipe Jigsaw, Hasil Belajar IPS, Motivasi Berprestasi, Sekolah Menengah Pertama

### Abstract

The main purpose of this research is to investigate the effect of learning model *Cooperative Type Jigsaw* on social study learning achievement and achievement motivation. This using *The Posttest-Only Control Group Design*, involving 80 students as research sample. Data obtained were analyzed using ANAVA with the help of *SPSS 17.00 for windows*. Instruments used were achievement motivation questionnaire and social study test. The result shows; First, there is a difference between social study learning achievement between group of students who followed cooperative learning model type jigsaw and group of students who followed conventional model ( $F_{hitung}=5,052 > F_{tabel}=3,960$ ). Second, there's an effect between learning model on achievement motivation and social study learning achievement ( $F_{hitung}=0,019 < F_{tabel}=3,111$ ). Third, there is a difference in social study learning achievement between students who followed cooperative learning model type jigsaw and students who followed conventional learning model in students who have high achievement motivation ( $Q_{hitung}=11,3 > Q_{tabel}=2,95$ ). Fourth, there is a difference in social study learning achievement between students who followed cooperative learning model type jigsaw and those who followed conventional model in students who have low achievement motivation ( $Q_{hitung}=10,9 > Q_{tabel}=2,95$ ).

**Keywords:** Cooperative Type Jigsaw, Social Study Learning Achievement, Achievement Motivation, Junior High School

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan Indonesia saat ini banyak sekali menghadapi masalah yang berkaitan dengan mutu, baik proses maupun produknya. Disamping itu banyak kalangan yang menempatkan masalah pendidikan terbatas pada pembelajaran di kelas, sehingga makin memepertajam krisis yang terjadi dalam dunia pendidikan (Dantes, 2008). Kaitannya dengan itu Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diwajibkan untuk kurikulum pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi, sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 37. Berdasarkan hal tersebut IPS tidak bisa dianggap remeh karena merupakan mata pelajaran yang diwajibkan, sehingga upaya-upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi harus terus ditingkatkan.

Pendidikan IPS merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan, seperti pengadaan buku-buku

pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen (komponen) yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan elemen peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Hubungan antara elemen peserta didik (siswa) dengan pendidik (guru) seharusnya tidak hanya bersifat satu arah saja berupa penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Proses belajar mengajar justru lebih baik jika dilakukan secara aktif oleh kedua belah pihak yaitu guru dan peserta didik agar terjadi interaksi yang seimbang antara keduanya.

Praktek pendidikan di dunia persekolahan untuk mewujudkan tujuan pendidikan dikelola melalui proses pembelajaran. Hal ini tentu berdampak pada perubahan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran yang menekankan pada pencapaian Hasil Belajar seperti diterapkan dalam kurikulum.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Pada pembelajaran di kelas, guru hendaknya berusaha menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan

materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh siswa.

Situasi pembelajaran yang menyenangkan ini sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Obyek IPS bersifat konkrit, sehingga belajar IPS memerlukan daya nalar yang tinggi. Dalam pembelajaran, guru hendaknya mampu mengkonkritkan obyek-obyek IPS dengan baik sehingga siswa dapat memahami obyek IPS yang diajarkan. Namun, sering kali para siswa berasumsi bahwa IPS adalah pelajaran yang sulit. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat dan menjadi bosan serta tidak fokus dalam belajar.

Pembelajaran IPS di sekolah Dasar menengah cenderung didominasi oleh pembelajaran konvensional yang lebih mengandalkan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dampak dari dominannya guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru sehingga pada akhirnya prestasi belajar siswa pun akan meningkat.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Lasmawan (2010;296) menyatakan bahwa model *cooperative learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Hal senada juga dinyatakan Hakiim (2009) yakni pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan

aktivitas siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya, seperti menemukan dapat memecahkan masalah, dalam pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama.

Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu dengan lainnya. Kelompok-kelompok tersebut beranggotakan siswa dengan hasil belajar tinggi, rata-rata, dan rendah, laki-laki dan perempuan, siswa dengan latar belakang suku berbeda yang ada dikelas, kelompok heterogen ini akan bekerja sama dengan baik sebagai sebuah tim.

Pada kelompok kooperatif ini, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Cara belajar kooperatif tidak akan menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih pada menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar individual, dan dorongan yang individual.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di sekolah Dasar Menengah adalah model pembelajaran kooperatif learning tipe Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan sebuah varian diskusi kelompok dengan ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya, tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya itu. Cara ini akan menjamin keterlibatan total semua siswa sehingga sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Agar proses pembelajaran menjadi lebih maksimal, pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw harus digunakan dalam pembelajaran IPS

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti tidak mungkin mengubah kelas dalam menentukan subjek atau kelas untuk kedua pembelajaran yaitu pembelajaran dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif learning tipe Jigsaw dan konvensional. Dengan demikian, sampel dipilih secara random untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *the posttest-only control-group desain*.

Fraenkel dan Wallen (1990:68) menyatakan bahwa Populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai obyek untuk menggeneralisasi hasil-hasil penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Mataram yakni sebanyak 80 orang.

Sampel ialah sebagian dari populasi yang di ambil, yang di anggap mewakili seluruh populasi dan di ambil

dengan menggunakan tehnik tertentu. Teknik yang di gunakan mengambil sampel dari populasi disebut "teknik sampling"(Moh. Ali, 1985:54)

Dalam penelitian ini sampel ditentukan dengan menggunakan *random sampling*. Sebelum menetapkan sampel penelitian, dilakukan uji kesetaraan pada masing-masing kelas terlebih dahulu. Uji kesetaraan yang dilakukan menggunakan bantuan *SPSS 17.0 for windows* dengan signifikansi 5%. Jika angka signifikansi hitung kurang dari 0,05 maka kelas tersebut tidak setara. Sedangkan jika angka signifikansi hitung lebih besar dari 0,05 maka kelas tersebut setara. Berdasarkan uji kesetaraan yang telah dilakukan dengan menggunakan *SPSS. 17.00 for windows* pada taraf signifikansi 5% maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Berdasarkan uji kesetaraan yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa seluruh kelas VIII yang ada di SMPN 6 Mataram memiliki kemampuan yang setara. Dalam menunjuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan sistem undian. Berdasarkan sistem undian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Kelas VIII sebagai kelompok eksperimen VIII A dan B dan kelas VIII C dan D sebagai kelompok kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi Berprestasi dan Hasil belajar siswa.

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan beberapa metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan tuntutan data dari masing-masing rumusan permasalahan. Oleh karena itu data yang diperoleh haruslah valid dan reliabel. Berkaitan dengan permasalahan yang dikaji

pada penelitian ini maka ada dua jenis data yang diperlukan, yakni Motivasi berprestasi belajar siswa pada saat pembelajaran dan Hasil belajar siswa.

Untuk mengumpulkan data mengenai motivasi berprestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat berdasarkan syarat-syarat pembuatan instrumen dengan modifikasi dari skala Likert. Sedangkan data mengenai Hasil belajar dikumpulkan dengan memberikan tes pilihan ganda dengan empat pilihan (*option*).

Pada penelitian ini digunakan instrumen sesuai dengan jenis dan sifat data yang dicari. Dalam penyusunan instrument, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi. Kisi-kisi prestasi belajar dibuat dengan berpedoman pada landasan kurikulum yang ada yakni kurikulum KTSP 2006 menyangkut standar kompetensi, kompetensi dasar, aspek materi dan indikatornya. Sedangkan kisi-kisi instrumen Motivasi belajar dibuat berdasarkan

gabungan teori dari beberapa ahli yakni Rusyan, Sumantri, dan Permana yang menyatakan bahwa Hasil belajar siswa dapat dilihat atau di ukur dari adanya ciri-ciri: 1) keberanian dalam mengemukakan pendapat; 2) dapat melakukan sesuatu sesuai contoh; 3) adanya keingintahuan yang besar/kuat, 4) perhatian siswa terhadap penjelasan guru 5) aktif berdiskusi dalam kelompok.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgment* oleh dua orang pakar guna mendapatkan kualitas tes yang baik. Setelah selesai dilakukan *expert judgment* maka instrumen akan diujicobakan ke lapangan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument tersebut. Dalam penghitungan validitas dan reliabilitas tes digunakan program *Anates Versi 4.0.9*.

Hasil penelitian dalam penelitian ini dianalisis secara bertahap, yaitu: deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji antar variabel terikat.

Uji normalitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas data dilakukan pada empat kelompok data, Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa

Pengujian hipotesis 1,2,3 dan 4 dalam penelitian ini menggunakan ANAVA melalui statistik varians (F antar). Sedangkan Pengujian hipotesis 3 dilakukan dengan uji F melalui ANAVA. Untuk menganalisis data akan digunakan *SPSS-17.00 for windows* pada tataraf signifikansi 0,05.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Objek dalam penelitian ini adalah Motivasi berprestasi dan Hasil belajar siswa sebagai hasil perlakuan antara penerapan model pembelajaran kooperatif Learning tipe Jigsaw dan model pembelajaran konvensional.

Ada tiga hal yang dibandingkan dalam penelitian ini, yaitu: 1) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran konvensional

dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama, sedangkan uji korelasi antar variabel terikat dilakukan untuk mengetahui apakah korelasi antar variabel terikat tersebut tinggi atau rendah. Karena, jika korelasi antar variabel terikat tinggi maka variabel terikat tidak dapat dipisahkan, sedangkan jika korelasi antar variabel terikat rendah atau tidak ada korelasi maka variabel terikat dalam penelitian ini dapat dipisahkan.

Hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah a) terdapat perbedaan Motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, b) terdapat perbedaan Hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional, c) secara simultan, terdapat perbedaan motivasi dan Hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

dalam peningkatan Motivasi belajar siswa; 2) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran konvensional dalam peningkatan Hasil belajar siswa; 3) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran konvensional dalam peningkatan Motivasi berprestasi dan hasil belajar siswa secara simultan.

Berdasarkan analisis deskriptif data, tampak bahwa Motivasi belajar dan Hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor Motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah 79,63,

sedangkan rata-rata skor motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional adalah sebesar 68,63. Dan skor rata-rata motivasi belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah 86,38, sedangkan rata-rata skor Hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional adalah 72,50 Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar dan Hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih baik daripada Motivasi

belajar dan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Setelah didapatkan hasil analisis deskriptif data, maka dilanjutkan dengan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji antar variabel terikat.

Untuk menguji normalitas sebaran data, digunakan *SPSS-17.00 for windows*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *SPSS-17.00 for windows* dengan melihat uji statistik Kolmogorov-smirnov pada taraf signifikansi 0,05, maka didapatkan hasil seperti tabel 02.

Tabel 02. Uji Normalitas Sebaran Data

Kelompok Sampel	Jumlah Sampel	K-S	A	Simpulan
Model belajar kooperatif tipe jigsaw (A1)	80	0,200	0,05	Normal
Model konvensional (A2)	80	0,200	0,05	Normal
Model belajar kooperatif tipe jigsaw dan motivasi berprestasi tinggi (A1B1)	20	0,200	0,05	Normal
Model belajar kooperatif tipe jigsaw dan motivasi berprestasi rendah (A1B2)	20	0,200	0,05	Normal
Model konvensional dan motivasi berprestasi tinggi (A2B1)	20	0,200	0,05	Normal
Model konvensional dan motivasi berprestasi rendah (A2B2)	20	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 02, terlihat bahwa semua variabel angka statistik

kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05. Hal itu menunjukkan bahwa semua sebaran data berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa seluruh sebaran data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas varians.

Berdasarkan tabel 03 dan tabel 04, tampak bahwa angka signifikansi yang dihasilkan baik secara bersama-sama maupun secara sendiri-sendiri lebih besar dari 0,05. Dengan demikian berarti matrik analisis varians terhadap variabel hasil belajar dan motivasi belajar siswa adalah homogen.

Setelah uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dilakukan, maka dilanjutkan dengan menguji korelasi antar variabel terikat. Uji korelasi antar

Untuk menguji homogenitas varians, digunakan *SPSS-17.00 for windows*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *SPSS-17.00 for windows* maka didapatkan hasil seperti tabel 03 dan tabel 04.

variabel terikat dilakukan menggunakan korelasi *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Pengujian ini dilakukan untuk menentukan jenis statistik yang digunakan untuk uji hipotesis. Apabila kedua data tidak berkorelasi maka uji hipotesis dilanjutkan dengan anava, namun bila kedua data berkorelasi maka uji hipotesis dilakukan dengan jenis statistik yang lain. Hasil uji korelasi dengan *product moment* dapat dilihat pada tabel 05 sebagai berikut.

Tabel 05. Ringkasan anava dua jalur

Sumber varians	Dk	JK	RJK	F hitung	F tabel	Keterangan
Antar A	1	340.313	340.313	5.052	3,96	Signifikan
Antar B	1	3712.813	3712.813	55.119	3,96	Signifikan
Inter AB	1	1.250	1.250	0.019	3,96	Tidak Signifikan
Dalam	76	5119.375	67.360	-	-	-
Total	80	-	-	-	-	-

Berdasarkan tabel 05 di atas, maka data Motivasi berprestasi dan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw memperoleh hasil korelasi yang negative maka dapat disimpulkan bahwa data Motivasi Belajar dan Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw maupun siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional tidak berkorelasi sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan Anava .

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini membuktikan bahwa: **pertama**, motivasi berprestasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan model pembelajaran konvensional menghasilkan harga  $F_{hitung} 5,052 > F_{tabel}(3,111)$  dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan “terdapat perbedaan Motivasi belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran

kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional”, *diterima*.

**Kedua**, Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan model pembelajaran konvensional menghasilkan harga ( $F_{hitung}=5,052 > F_{tabel}=3,960$ ) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan “terdapat perbedaan Hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional”, diterima.

**Ketiga**, hasil analisis menunjukkan bahwa harga  $Q_{hitung} 0,019 < Q_{tabel} (3,111)$  pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti alternatif ( $H_a$ ) ditolak dan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara jenis model dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

**Kempat**, hasil analisis menunjukkan bahwa harga  $Q_{hitung}=10,9 > Q_{tabel} (2,95)$  pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara jenis model dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 6 Mataram antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa Motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dari motivasi belajar siswa yang

dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena sintak model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih menekankan Motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi terpusat pada siswa dan guru hanyalah sebagai fasilitator saja.

Motivasi berprestasi belajar siswa dapat dikembangkan dengan mengoptimalkan jigsaw dan salah satu cara untuk mengembangkan kooperatif tipe jigsaw adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bersifat konstruktivis dan menggunakan beberapa proses inkuiri.

Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan, siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merasa lebih nyaman dan menyenangkan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa dapat belajar sambil bermain. Disamping itu, dengan menerapkan jigsaw siswa akan merasa lebih santai dan bermakna dalam belajar dan konsentrasi siswa pun menjadi lebih meningkat.

Temuan pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Artama. 2012 dalam penelitiannya yang berjudul tentang Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII di SMPN 1 Mendoyo. Dan hasil penelitian Lasmawan berupa tesis (1997) tentang ‘pengembangan model belajar *cooperative learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Studi pembelajaran pada siswa kelas V SD di Kota Bangli)’ menyimpulkan bahwa model belajar kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam hubungan dengan materi, sikap dan keterampilan-keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas V di Kota Bangli. Dalam penelitiannya

disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD di kota Bangli. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa penerapan *model* pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS di sekolah menengah .

Hasil uji hipotesis ketiga menunjukkan bahwa secara simultan, motivasi dan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih mengutamakan keterlibatan siswa secara optimal dalam kelompoknya. Sehingga siswa lebih dituntut untuk bereksperimen, berdiskusi, menyimpulkan, membuat laporan dan presentasi, yang semuanya harus dialami bersama oleh semua anggota dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan karena dalam menentukan nilai dan penghargaan kelompok, guru akan menunjuk secara acak salah satu nomor siswa untuk mewakili kelompoknya. Perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw akan membuat pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan sehingga rasa stress, tegang, dan kurang percaya diri pada siswa akan dapat diminimalisasi.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Kualifikasi motivasi belajar siswa yang dibelajarkan

dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi.

2. Terdapat perbedaan Hasil belajar IPS siswa yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Kualifikasi Hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional berada pada kategori tinggi.
3. Secara signifikan terdapat perbedaan Motivasi dan Hasil belajar IPS yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. motivasi dan Hasil belajar IPS kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw tinggi daripada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

## **Saran**

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sebagai berikut.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara signifikan memiliki motivasi berprestasi belajar siswa yang tinggi

- daripada siswa yang mengikuti model konvensional. Untuk itu, model ini hendaknya diperkenalkan dan dikembangkan kepada pendidik guna menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap fokus.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara signifikan memiliki Hasil belajar IPS yang lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model konvensional. Oleh karena itu, para pendidik disarankan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan Hasil belajar IPS.
  3. Bagi lembaga pendidikan yang mengembangkan misi mendidik calon-calon guru, khususnya calon guru sekolah dasar, hendaknya terus menerus memperkenalkan dan melatih para calon guru untuk menerapkan model-model pembelajaran kooperatif yang diberi inovasi-inovasi yang sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Sehingga pembelajaran yang akan diterapkan pada saat sudah menjadi guru nanti, akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.
  4. Untuk penyempurnaan penelitian ini, disarankan kepada peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjut dengan melibatkan variabel-variabel lain, misalnya keterampilan hidup, kecerdasan interpersonal dan lain sebagainya.

## Daftar Rujukan

- Adri, NiKetut, *Implementasi pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Calistung Siswa Kelas III SD No.3 Bungkulan, Tesis, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2009
- Anonim, Kurikulum, IPS SMP (2004). Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta
- Artama, A. I. M. 2012. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII di SMPN 1 Mendoyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 8 (3).
- Aseany, Luh Kadek Agung, 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar Biologi ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMA (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kuta). *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 8 (3).
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai*

- Petunjuk Analisis dengan SPSS*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dantes, Nyoman. 2008“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tematik Dalam Kaitan dengan Implementasi KTSP”, *Makalah*, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Dantes. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta; Andi.
- .....,2003b. *Ketentuan Umum Pengembangan Sistem Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kompetensi Siswa SMP*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Lasmawan, Wayan. 2010. *Menelisk Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual-Empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Ratna Wilis Dahar, 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjiono, Anas. 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono,2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono,2012.*Statistik untuk Penelitian* . Bandung :Alfabeta
- Slameto. 1989. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bina Aksara.
- Suparno, As. 2001. *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syamsuddin. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.