

PENGGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR STUDI MASYARAKAT INDONESIA MAHASISWA

Siti Suprihatin

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
sitisuprihatin43@yahoo.co.id

Abstract

The aims of the study is to determine the effect of jigsaw learning model on the learning outcomes of the Indonesian society study at the second semester of the economy education in the academic year of 2016/2017. The population in this study were 47 students consisting of 2 classes, A class and B class. The sample in this study is A class of 26 students and B class of 21 students. Sampling technique in this research is using Purposive Sampling with certain consideration reason. Based on the results of simple linear regression analysis conducted by the researchers obtained the results at the level of significance $\alpha = 0.05$ yield $t_{count} = 8.97$ and $t_{table} = 2.020$ which means $t_{hitung} > t_{table}$ so H_0 rejected and H_1 accepted, thus it can be concluded that there is significant influence of jigsaw learning model on the learning outcomes of the Indonesian society study at the second semester of the economy education in the academic year of 2016/2017.

Keywords: *Learning Outcomes, Jigsaw, Learning Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai

agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tetap pada tuntutan perubahan zaman.

Perkembangan pendidikan di Indonesia yang perlu diperhatikan bahwa pendidikan akan berhasil maksimal manakala setiap elemen dari pendidikan senantiasa memegang teguh tujuan nasional. Adapun tujuan pendidikan UU.No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa: "tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu usaha yang telah dilakukan departemen pendidikan nasional untuk memperbaiki mutu pendidikan nasional, agar tercapai tujuan secara optimal yaitu dengan penyempurnaan kurikulum. Dari upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk memperbaiki pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila upaya dapat memberikan perubahan apa peserta didik yang menempuh pendidikan telah mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimiliki peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

1. Model pembelajaran jigsaw

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan interaksi aktif antar siswa dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa dengan lingkungan belajarnya. Siswa belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Keuntungan yang bisa diperoleh dari penerapan pembelajaran kooperatif ini yaitu siswa dapat mencapai hasil belajar yang bagus

karena pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ialah pembelajaran yang dalam aplikasi pembelajarannya dibentuk beberapa kelompok kecil dalam setiap satu kelompok ada satu yang akan bertanggung jawab untuk menguasai pokok bahan materi belajar dan satu orang tersebut yang harus bertanggung jawab untuk membelajarkan kepada kelompok lain dan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif Jigsaw menjadikan siswa termotivasi untuk belajar karena skor-skor yang dikontribusikan para siswa kepada tim didasarkan pada sistem skor perkembangan individual, dan para siswa yang skor timnya meraih skor tertinggi akan menerima sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan (*reknognisi*) tim lainnya sehingga para siswa termotivasi untuk mempelajari materi dengan baik dan untuk bekerja keras dalam kelompok ahli mereka supaya mereka dapat membantu timnya melakukan tugas dengan baik (Slavin, 2005:5).

Jhonson (Isjoni, 2007:17) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebagai upaya mengelompokkan siswa di dalam kelas ke

dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut

Diungkapkan Lie (1993:73), bahwa pembelajaran model kooperatif Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, dan siswa bekerjasama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Menurutnya Rusman (2008) model pembelajaran jigsaw adalah pembelajaran yang dilakukan dengan mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan mengelola informasi sehingga siswa secara langsung mampu untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dari materi yang telah dipelajari.

Sudrajat (2008) Memberikan pengertian bahwa tipe pembelajaran kooperatif jigsaw adalah pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada kelompok lainnya.

Sebelum menggunakan strategi jigsaw guru harus memahami terlebih dahulu cara pengelompokan siswa. Hal yang harus diperhatikan dalam pengelompokan siswa adalah anggota kelompok diupayakan

heterogen. Keheterogenan kelompok mencakup jenis kelamin, ras, agama (kalau mungkin), tingkat kemampuan (tinggi, rendah, sedang), dan sebagainya. Adapun teknik untuk mengelompokkan siswa dapat ditempuh berdasarkan metode sosiometri, berdasarkan kesamaan nomor, atau menggunakan teknik acak (Nurhadi, 2004:68).

Sementara prosedur pembelajaran dengan strategi jigsaw menurut Malvin (2004: 193-194) adalah :

1. Pilihlah materi belajar yang bisa dipecah menjadi beberapa bagian. Sebuah bagian bisa sependek kalimat atau sepanjang beberapa paragraf. (Jika materinya panjang, perintahkan siswa untuk membaca tugas mereka sebelum pelajaran).
2. Hitunglah jumlah bagian yang hendak dipelajari dan jumlah siswa. Bagikan secara adil berbagai tugas kepada berbagai kelompok siswa. Sebagai contoh, bayangkan sebuah kelas yang terdiri dari 12 siswa. Dimisalkan bahwa anda bisa membagi materi pelajaran menjadi tiga segmen atau bagian. Anda mungkin selanjutnya dapat membentuk kuartet (kelompok empat anggota) dengan memberikan segmen 1, 2 atau 3 kepada tiap kelompok. Kemudian perintahkan tiap “kelompok belajar” untuk membaca,

mendiskusikan, dan mempelajari materi yang mereka terima terlebih dahulu.

- Setelah waktu belajar selesai, bentuklah kelompok-kelompok “belajar ala jigsaw,”. Kelompok tersebut terdiri dari perwakilan tiap “kelompok belajar” di kelas. Dalam contoh yang baru saja diberikan, anggota dari tiap kuartet dapat berhitung mulai 1, 2, 3 dan 4. Kemudian bentuklah kelompok belajar jigsaw dengan jumlah yang sama. Hasilnya adalah kelompok trio. Dalam masing-masing trio akan ada satu siswa yang telah mempelajari segmen 1, segmen 2 dan segmen 3.
- Perintahkan anggotan kelompok jigsaw untuk mengajarkan satu sama lain apa yang telah mereka pelajari.
- Perintahkan siswa untuk kembali ke posisi semula dalam rangka membahas pertanyaan yang masih tersisa guna memastikan pemahaman yang akurat.

Dari dua kutipan tentang langkah-langkah penerapan strategi jigsaw dalam pembelajaran dapatlah disimpulkan bahwa strategi jigsaw dilaksanakan dengan suatu urutan langkah-langkah khusus. Adapun langkah-langkah tersebut adalah :

Langkah 1 : Materi pelajaran dibagi ke dalam beberapa bagian.

Sebagai contoh suatu materi dibagi menjadi 4 bagian.

Langkah 2 : Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Banyak kelompok adalah hasil bagi jumlah siswa dengan banyak bagian materi. Misalnya dalam kelas ada 20 siswa, maka banyak kelompok adalah 5, karena materinya 4 bagian. Selanjutnya kepada setiap anggota dalam satu kelompok diberikan satu bagian materi.

Langkah 3 : Anggota dari setiap kelompok yang mendapatkan materi yang sama membentuk kelompok. Kelompok ini disebut kelompok ahli (*expert group*). Banyaknya kelompok ahli ini sama dengan banyaknya bagian materi. Pada kelompok ahli inilah siswa melakukan diskusi untuk membahas materi yang menjadi tanggung jawabnya.

Langkah 4 : Setelah materi didiskusikan dan dibahas pada kelompok ahli, masing anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya (*home teams*) untuk mengajarkan

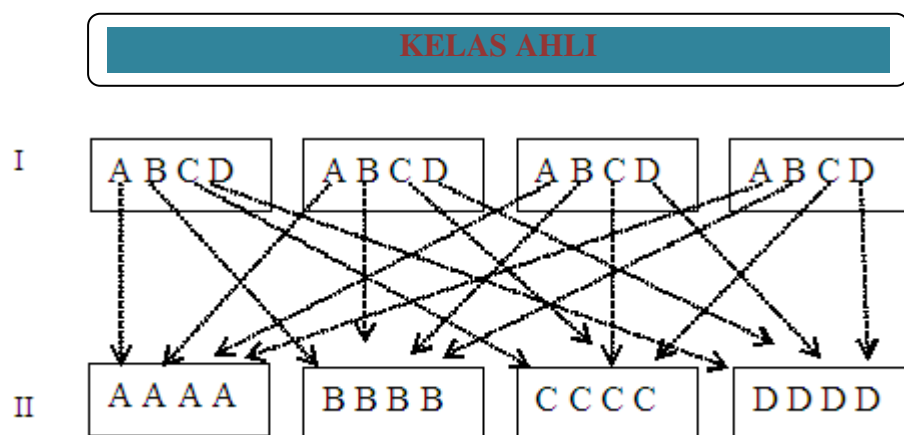
kepada anggota kawan-kawannya. Karena ada 4 bagian materi, maka ada 4 orang yang mengajar secara bergantian.

Langkah 5 : Guru melakukan evaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari.

Langkah 6: Penutup, yaitu menutup pelajaran sebagaimana biasanya.

Bila langkah-langkah di atas dihubungkan dengan penggunaan indera

dan ingatan siswa, maka tidak dapat diragukan bahwa strategi jigsaw dapat meningkatkan dan memaksimalkan ingatan siswa. Hal ini disebabkan dalam serangkaian langkah-langkah pelaksanaannya, strategi jigsaw menuntut siswa untuk aktif. Sangat banyak indera yang dilibatkan dalam belajar, yaitu mulai dari membaca dan menelaah materi, mendengar pendapat teman, menyanggah pendapat, mempertahankan pendapat dan mengajarkan kawan serta dievaluasi secara individual oleh guru.



Thabrany (1993: 94) mengemukakan kelebihan atau keuntungan dan kekurangan kerja kelompok atau pembelajaran kooperatif yaitu:

Keuntungan kerja kelompok

- Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri
- Dapat merangsang motivasi belajar.
- Ada tempat bertanya
- Kesempatan melakukan resitasi oral

- Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat.

Kekurangan kerja kelompok

- Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip.
- Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok, bisa terjadi kesalahan kelompok.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif di atas, berikut diuraikan satu-per satu sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran kooperatif terdiri atas:

a) Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri

Jika belajar sendiri sering kali rasa bosan timbul dan rasa kantuk pun datang. Apalagi jika mempelajari pelajaran yang kurang menarik perhatian atau pelajaran yang sulit. Dengan belajar bersama, orang punya teman yang memaksa aktif dalam belajar.

b) Dapat merangsang motivasi belajar

Melalui kerja kelompok, akan dapat menumbuhkan perasaan ada saingan. Jika sudah menghabiskan waktu dan tenaga yang sama dan ternyata ada teman yang mendapat nilai lebih baik, akan timbul minat menajejanya.

c) Ada tempat bertanya

Kerja secara kelompok, salah satu tempat untuk bertanya dan ada orang lain yang dapat mengoreksi kesalahan anggota kelompok. Dalam belajar berkelompok, seringkali dapat memecahkan soal yang sebelumnya tidak bisa diselesaikan sendiri. Ide teman dapat dicoba dalam menyelesaikan soal latihan.

d) Kesempatan melakukan resitasi oral

Kerja kelompok, sering anggota kelompok harus berdiskusi dan menjelaskan suatu teori kepada teman belajar. Inilah saat yang baik untuk resitasi. Akan dijelaskan suatu teori

dengan bahasa sendiri. Belajar mengekspresikan apa yang diketahui, apa yang ada dalam pikiran ke dalam bentuk kata-kata yang diucapkan.

e) Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat

Melalui kerja kelompok akan dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat.

Kelemahan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam suatu pembelajaran di sekolah yaitu:

a) Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip

Kelemahan yang senantiasa terjadi dalam belajar kelompok adalah dapat menjadi tempat mengobrol. Hal ini terjadi jika anggota kelompok tidak mempunyai kedisiplinan dalam belajar, seperti datang terlambat, mengobrol atau bergosip membuat waktu berlalu begitu saja sehingga tujuan untuk belajar menjadi sia-sia.

b) Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok

Debat sepele ini sering terjadi di dalam kelompok. Debat sepele ini sering berkepanjangan sehingga membuang waktu percuma. Untuk itu, dalam belajar kelompok harus dibuatkan agenda acara. Misalnya, 25 menit mendiskusikan bab tertentu, dan 10 menit mendiskusikan bab lainnya. Dengan agenda acara ini, maka

belajar akan terarah dan tidak terpancing untuk berdebat hal-hal sepele.

c) Bisa terjadi kesalahan kelompok

Jika ada satu anggota kelompok menjelaskan suatu konsep dan yang lain percaya sepenuhnya konsep itu, dan ternyata konsep itu salah, maka semua anggota kelompok berbuat salah. Untuk menghindarinya, setiap anggota kelompok harus sudah mereview sebelumnya. Kalau membicarakan hal baru dan anggota kelompok lain belum mengetahui, cari konfirmasi dalam buku untuk pendalaman.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

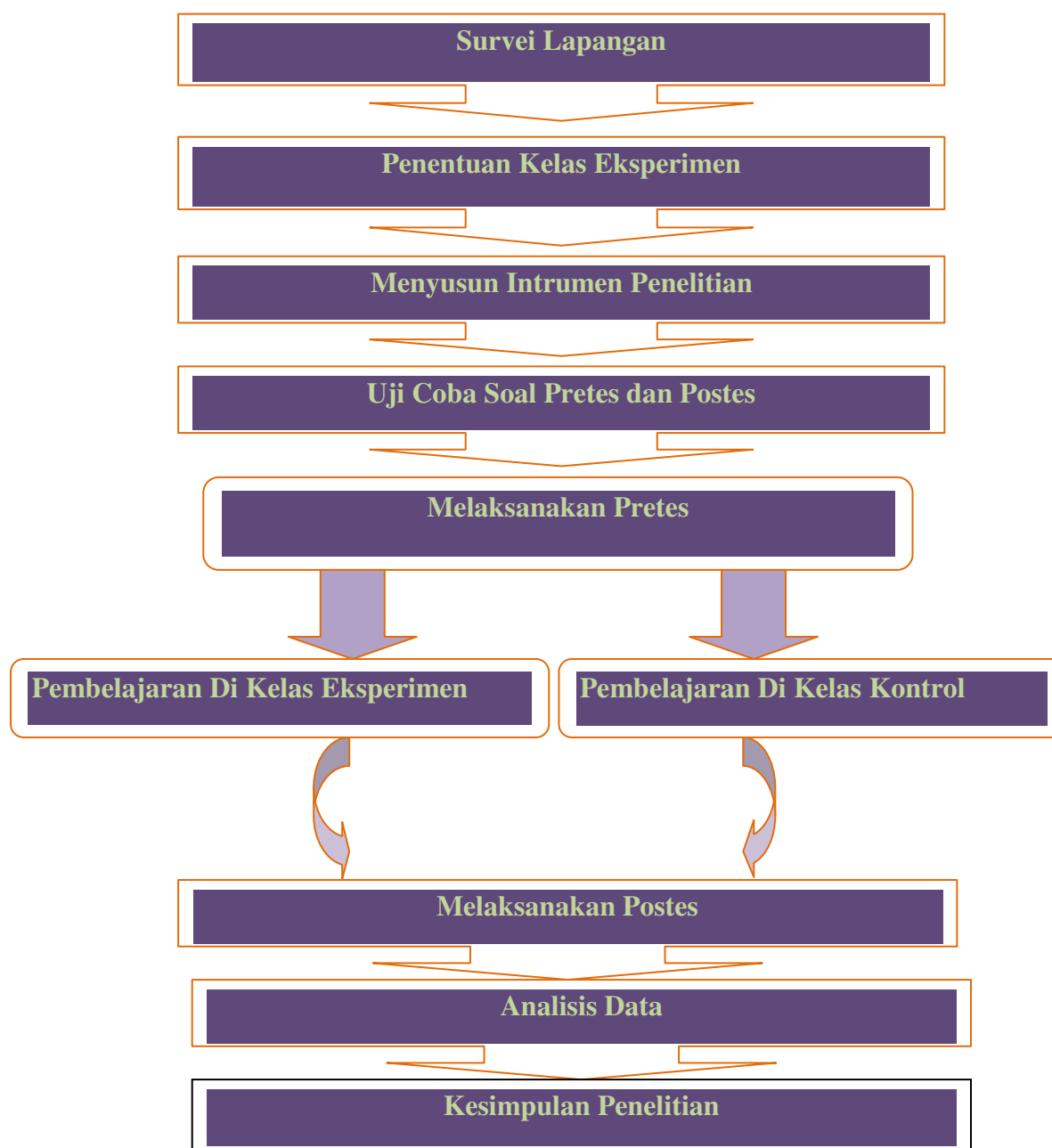
Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Quasi Eksperimen* penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dan peneliti tidak merubah sampel dalam keadaan yang diinginkan oleh peneliti. Desain dalam penelitian ini menggunakan

desain “*Pre-test-post-test non equivalent control group*” dimana peneliti akan mengetahui terlebih dahulu kemampuan awal siswa dengan melakukan *pre-test* sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran dengan pembelajaran jigwas, setelah proses pembelajaran dengan pokok

bahasan yang ditentukan selesai maka untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari peneliti melakukan *post-test*. Untuk lebih jelasnya alur dalam penelitian dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Metro adapun populasi dalam penelitian ini yaitu program studi pendidikan semester II (47). yang menjadi sampel yaitu semester II kelas a dan kelas b. Adapun yang terpilih menjadi kelas eksperimen yaitu kelas A (26). dan yang terpilih menjadi kelas kontrol yaitu semester IV kelas B (21). Metode pengambilan sampel yaitu menggunakan metode *Purposive Sampling*. Sugiyono (2012:68) menyatakan bahwa teknik penentuan sampel dengan *purposive sampling* yaitu “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode observasi ialah metode yang digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena social yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. Margono (2007:159).
2. Metode wawancara menurut Sugiyono (2010:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila penelitian akan melaksanakan

studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

3. Metode dokumentasi berdasarkan pendapat Hamidi (2004:72), metode dokumentasi adalah informasi yang berasal dari perorangan. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian baik berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.
4. Metode tes menurut Arikunto (2010:266) adalah setentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan itelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok. Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat pemahaman siswa tentang teknis pelaksanaan praktik kerja industri atau variabel X penelitian.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t dua belah pihak dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$

menghasilkan $t_{hitung} = 8,97$ dan $t_{tabel} = 2,020$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian berarti terdapat pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Berdasarkan data hasil nilai pretest – posttest yang dianalisis menggunakan uji gain, diperoleh hasil pada kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar studi masyarakat indonesia mahasiswa dengan pembelajaran model jigsaw sebesar 0,74, sedangkan peningkatan hasil belajar studi masyarakat indonesia mahasiswa pada kelas kontrol sebesar 0,34. Sehingga jelas terlihat bahwa hasil pembelajaran studi masyarakat indonesia yang dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran jigsaw lebih besar dari pembelajaran yang menggunakan kooperatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan deskripsi data penelitian yang dilakukan di peroleh kesimpulan sebagai berikut: Implementasi model pembelajaran jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi semester II tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

menghasilkan $t_{hitung} = 8,97$ dan $t_{tabel} = 2,020$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar studi masyarakat indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik Dan Model Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta
- E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamilik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika
- Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal Dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Isjoni, 2007. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alabeta

- Lie, Anita. 1993. *Cooperatif Learning*.
Jakarta: Grasindo
- Margono S. Drs. 2007. *Metologi
Penelitian Pendidikan Komponen
MKDK*. PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Nurhadi, 2004. *Pembelajaran Kontekstual
Dan Penerapannya Dalam KBK*.
Malang: UM Press
- Rusman, 2008. *Manajemen Kurikulum*.
Bandung: Mulia Mandiri Press
- Silberman, Melvin L. 2004. *Active
Learning*. Terjemahan: Raisul
Muttaqien. Bandung: Nusantara
Media Dan Nuansa
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative
Learning: Research and Practive* (
London: Allymand Bacon. Buku
Asli Diterbitkan Tahun 2005
- Sugiyono, 2012. *Statistik untuk Penelitian*.
Bandung: Alfabeta
- _____, 2010. *Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif & RND*.
Bnadung: Alfabeta