

**KOMPARASI PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN
METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)* TERHADAP
HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS X IPS SMA BATIK 2 SURAKARTA**

**COMPARISON OF *JIGSAW* LEARNING METHOD AND *STUDENT TEAMS
ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)* METHOD USAGE TOWARD SOCIOLOGY
SUBJECT LEARNING RESULT OF X SOCIAL CLASS STUDENTS SMA BATIK 2
SURAKARTA.**

Fitroh Fitrianingrum¹, Zaini Rohmad², Siany Indria L.²

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi Antropologi, FKIP, UNS Surakarta

²Dosen Prodi Pendidikan Sosiologi Antropologi, FKIP, UNS Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya (1) perbedaan penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* dan metode pembelajaran STAD terhadap hasil belajar siswa; (2) pengaruh penerapan metode pembelajaran *Jigsaw* dan metode pembelajaran STAD terhadap hasil belajar siswa; (3) besar pengaruh metode pembelajaran *Jigsaw* dan metode pembelajaran STAD terhadap hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Batik 2 Surakarta. Sampel yang terpilih adalah kelas X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 4 dengan teknik pengambilan sampel *multistage cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Analisis data menggunakan uji varian satu arah dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. *Pertama*, ada perbedaan yang signifikan antara metode *Jigsaw* dan metode STAD terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang dibelajarkan dengan metode STAD memiliki nilai rata-rata yang baik dibandingkan siswa yang dibelajarkan dengan metode *Jigsaw*. *Kedua*, ada pengaruh yang signifikan antara metode *Jigsaw* dan metode STAD terhadap hasil belajar siswa. Metode pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Ketiga*, ada besar pengaruh antara metode pembelajaran dengan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Jigsaw*, STAD, SMA (Sekolah Menengah Atas)

ABSTRACT

This research aims to examine the presence or absence of (1) the difference between the application of *Jigsaw* learning method and STAD learning method to student learning results; (2) the impact of the application of *Jigsaw* learning method and STAD learning method toward student learning results; and (3) the measure of influence of *Jigsaw* learning method and STAD learning method toward student learning result.

Population in this research is student of class X SMA Batik 2 Surakarta. The selected samples were class X IPS 1, X IPS 2, and X IPS 4 using multistage cluster random sampling technique. This research uses experimental method. Data collection has been done with test technique. Data analysis used a one-way variance test with a significance level of 0.05.

The results are as follows. First, there is a significant difference between the Jigsaw method and the STAD method on students learning results. Students who are taught by STAD method have good average scores compared to students who were taught by Jigsaw method. Second, there is a significant influence between Jigsaw method and STAD method on student learning results. Learning method gives influence to student learning results. Third, there is a measured influence between the learning method and student learning outcomes.

Keywords: Jigsaw, STAD, SMA (Senior High School)

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Pendidikan juga merupakan aspek mendasar dalam pembangunan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana 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”. Pendapat lain yakni Niccolo Machiavelli (dalam Koesoema, Doni 2010 : 52) menyatakan “pendidikan merupakan kerangka proses penyempurnaan diri manusia secara terus menerus”. Ini terjadi karena secara kodrati manusia memiliki kekurangan dan ketidaklengkapan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa

pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memperbaiki kualitas diri sehingga dapat melengkapi kekurangan yang dimilikinya. Dengan adanya pendidikan seseorang memperoleh banyak pengetahuan dan ketrampilan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya.

Indonesia merupakan negara berkembang dengan sumber daya manusia yang cukup banyak. Suatu negara dapat bergerak maju ketika memiliki kualitas sumber daya yang baik. Baik dan buruknya kualitas sumber daya manusia tentunya tidak terlepas dari kualitas pendidikan negara tersebut. Pemerintah tentunya telah berupaya semaksimal mungkin untuk memajukan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang telah dilakukan yakni dengan pembaharuan dalam bidang pendidikan terutama pembaharuan kurikulum. Indonesia baru saja melakukan

pembaharuan kurikulum dari yang sebelumnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), menjadi Kurikulum 2013. Dengan pembaharuan kurikulum ini diharapkan adanya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Pada Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja melainkan juga aspek ketrampilan dan sikap siswa. Partisipasi siswa dalam Kurikulum 2013 ini lebih diutamakan dalam pembelajaran dikelas dan guru merupakan fasilitator yang membimbingnya.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan instruksional dimana dalam proses tersebut melibatkan beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen yang dimaksud antara lain siswa, guru, tujuan, isi pembelajaran, metode, media dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut harus berjalan secara sinergis dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa yang meliputi kompetensi intelektual, sikap, dan ketrampilan sebagaimana yang tertuang pada

taksonomi Bloom yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Bloom dalam Suprijono, 2014 : 6)

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan demikian metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Guru adalah salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Metode guru dalam pengelolaan pembelajaran baik itu cara pemilihan metode mengajar yang tepat dapat mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa yang meliputi tiga aspek tersebut diatas. Namun pada kenyataannya pemilihan metode mengajar guru belum tentu tepat digunakan di dalam kelas. Proses belajar mengajar di kelas masih memusatkan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Guru masih terpaku pada kebiasaan langkah-langkah pembelajaran seperti menyajikan materi pembelajaran, memberi contoh kasus dan meminta siswa mengerjakan soal kemudian membahasnya bersama. Guru pada umumnya mengajar dengan metode konvensional yakni metode ceramah. Menurut Eshiet dan Iyang dalam Juweto (2015) menyebutkan bahwa metode ceramah membuat siswa kurang aktif didalam kelas, siswa menjadi pasif

dan menunjukkan ketidaktertarikan pada pembelajaran, sehingga tidak ada pembelajaran bermakna. Dengan demikian metode pembelajaran yang diterapkan guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013 : 37). Hasil belajar pada pendidikan memiliki peran penting sebagai indikator pengukur kualitas pendidikan. Hasil belajar yang baik tentunya mengindikasikan berhasilnya sebuah program pendidikan. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dilihat dari penilaian hasil belajar siswa yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Meskipun demikian tingkat hasil belajar siswa tak luput dari faktor penghambat yang menurunkan tingkat dan kualitas hasil belajar. Sebuah pengajaran yang baru, merupakan salah satu alternatif bagi guru dan siswa untuk menghadapi perkembangan pendidikan yang kompleks dan berkualitas. Guru memiliki peran penting dalam menentukan tinggi rendahnya kualitas pembelajaran. Dari hasil penelusuran peneliti terhadap hasil belajar Sosiologi program IPS di SMA Batik 2 Surakarta, didapat data hasil UTS dan Ujian Semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yang cenderung rendah, dimana

indikator rendah ini adalah nilai rata-rata yang berada dibawah KKM, yaitu 75.00. Pada semester ganjil 2016/2017 didapat nilai rata-rata UTS sebesar 64 % kelas X IPS kurang dari KKM dan nilai rata-rata Ujian Semester ganjil sebesar 65 % kelas X IPS yang juga dibawah KKM. Rendahnya nilai UTS dan ujian semester ganjil tersebut mengindikasikan adanya beberapa kekurangan selama proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.

Sosiologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang masyarakat. Dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran sosiologi penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan kehidupan sosial dimasyarakat. Mata pelajaran sosiologi juga dikatakan sulit sehingga membuat siswa kurang tertarik akibatnya kemampuan siswa dalam mempelajari konsep pelajaran sosiologi sangat minim. Sikap siswa terhadap sosiologi ditandai oleh tidak adanya perhatian terhadap materi yang diberikan guru ,selain itu banyak siswa yang malas, kurang serius, kurang motivasi, kurang kerja keras dan masa bodoh dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan tujuan dari pembelajaran kurang berjalan dengan maksimal. Ada banyak pilihan yang dapat

membuat siswa aktif dan termotivasi di kelas, salah satunya adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas baik itu perencanaan guru dalam pemilihan metode mengajar ataupun pengamatan situasi di dalam kelas. Karena permasalahan tersebut tidak mudah bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMA Batik 2 Surakarta mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati khususnya siswa program IPS kelas X. Pembelajaran sosiologi di SMA Batik 2 Surakarta masih cenderung *teacher center*. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang variatif, sehingga siswa mudah merasa bosan.

Model mengajar merupakan cara mengajar yang diterapkan guru untuk menyampaikan materi sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran tentunya dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar dan pemahamannya terhadap materi. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu *Problem Based Learning*, *CTL*, *Cooperative*

Learning, dan lain-lain. *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang berpusat pada pembagian kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk saling bekerja sama dalam memecahkan suatu permasalahan. Pembelajaran kooperatif ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dari segala usia. Menurut Lie dalam Sugiyanto (2010:5) pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*Learning Community*). Siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari sesama siswa.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi dan pengembangan ketrampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan dan struktur reward-nya (Suprijono, 2014 : 61). Salah satu tujuan dari model pembelajaran kooperatif adalah mengembangkan aspek ketrampilan sosial siswa sekaligus aspek kognitif Sugiyono (2010 : 5).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Suatu metode mengajar

tentu tidak dapat berdiri sendiri, dalam proses belajar mengajar tentu akan dikolaborasikan dengan metode mengajar yang lain. Tujuan dari variasi antar metode ini tentunya agar kekurangan dari satu metode dapat ditutup dengan metode yang lain. Ada beberapa variasi metode yang dapat digunakan seperti metode *jigsaw* dan metode *students teams achievement divisions (STAD)*. Model pembelajaran kooperatif metode *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pada metode *jigsaw* ini keterlibatan guru dalam proses belajar mengajar semakin berkurang yang artinya guru tidak lagi menjadi pusat kegiatan dan pengetahuan di dalam kelas. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, dimana guru cukup dengan mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan bertanggung jawab, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan persoalan secara kelompok. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Dian Ratne dalam Hidayati, Noor (2014) pembelajaran yang menggunakan *Jigsaw* menghasilkan prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selain model pembelajaran *jigsaw*, dalam penelitian ini akan digunakan pula

model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*. Model pembelajaran kooperatif metode *STAD (Student Teams Achievement Divisions)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang lebih membiasakan siswa untuk berkelompok dalam memecahkan suatu persoalan. Model pembelajaran tipe *STAD* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang sulit serta mampu menumbuhkan kemampuan kerjasama dan berpikir kritis. Pada penelitian yang dilakukan Keramati dalam Tiantong & Teemuangsai (2013) menunjukkan pembelajaran yang menggunakan *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* menghasilkan prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penerapan model pembelajaran kooperatif ini merupakan inovasi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan metode mengajar yang tepat dan efisien tentu dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ajaja dan Eravwoke dalam Juweto (2015) yang menyatakan bahwa prestasi akademik siswa telah ditemukan meningkat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Dari uraian diatas permasalahan pada penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan metode *Jigsaw* dan *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap hasil belajar siswa, apakah terdapat pengaruh penerapan metode *Jigsaw* dan *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap hasil belajar siswa, dan adakah besar pengaruh penerapan metode *Jigsaw* dan *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMA Batik 2 Surakarta pada kelas X program IPS Semester genap tahun ajaran 2016/2017. Teknik pengumpulan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian yaitu kelas X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 4. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dari ranah kognitif. Teknik nontes (observasi) digunakan untuk mengamati proses jalannya pembelajaran dengan menggunakan metode *Jigsaw* dan *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) yang diterapkan oleh guru sesuai dengan lembar observasi. Sebelum digunakan instrumen diujicobakan terlebih dahulu untuk menguji validitas, reliabilitas, dan taraf

kesukaran soal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Adapun bagan desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pret est	Perlakuan	Post est
Eksperimen I	T1	X1	T2
Eksperimen II	T1	X2	T2
Kontrol	T1	X3	T2

Keterangan :

- T1 : Hasil belajar sebelum diberi perlakuan
- T2 : Hasil belajar setelah diberi perlakuan
- X1 : Penggunaan metode *Jigsaw*
- X2 : Penggunaan metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD)
- X3 : Penggunaan metode konvensional

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat, uji analisis data, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian ini dari populasi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogrov smirnov*.

Sedangkan untuk menguji homogenitas digunakan anova satu jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, dilakukan analisis terhadap kondisi awal siswa kedua kelas eksperimen. Analisis ini berdasarkan nilai *pretest* sebelum dilakukan *treatment*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal dari sampel penelitian yang meliputi uji beda rata-rata, uji normalitas, dan uji homogenitas. Dari hasil uji beda rata-rata diperoleh besarnya t_{hitung} metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan konvensional adalah 9,593; 16,251; 8,674. Dari data tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Uji normalitas menunjukkan bahwa kondisi awal ketiga kelompok sama dan berdistribusi normal. Hasil analisis uji normalitas dari data awal disajikan dalam Tabel.2. sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa sampel adalah sampel yang homogen. homogen tersebut menggunakan taraf signifikansi 0,05 yang dapat dilihat pada Tabel.3.

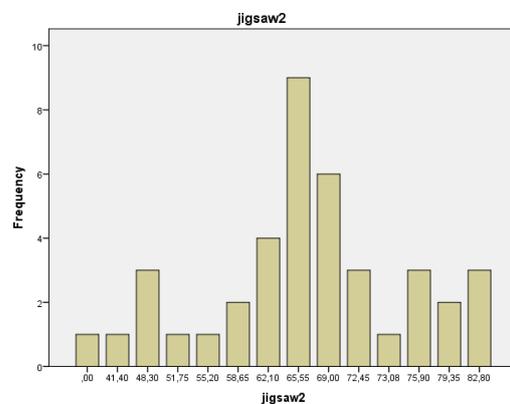
Perbandingan nilai kognitif dari kedua kelas setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada Gambar 1, 2, dan 3.

Tabel.2 Rangkuman uji normalitas

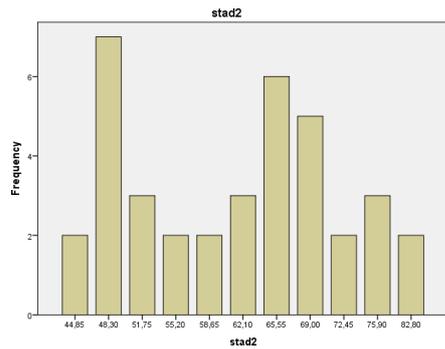
Kelompok	Signifiaknsi	kesimpulan
	5 %	
X IPS 1 (jigsaw)	0,088	0,05 Normal
X IPS 2 (STAD)	0,214	0,05 Normal
X IPS 4 (konvensional)	0,314	0,05 Normal

Tabel.3 Rangkuman uji homogenitas

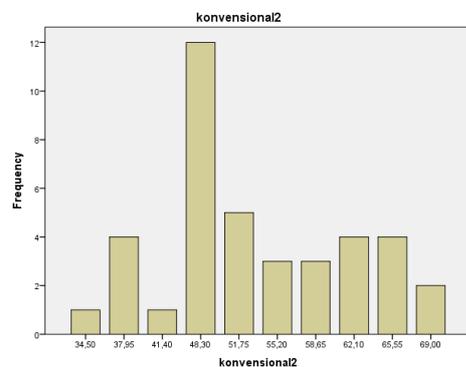
Kelompok	Signifiaknsi	kesimpulan
	5 %	
Hasil belajar	0,540	0,05 Homogen



Gambar 1. Hasil Belajar metode *jigsaw*



Gambar 2. Hasil Belajar metode *Sudent Teams Achievement Divisions* STAD



Gambar 3. Hasil Belajar metode konvensional

Untuk analisis tahap akhir pada hasil belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut : a) Oleh karena $t_{A \text{ hitung}} (9,593 : 16,251 : 8,674) > t_{\text{tabel}} (1,865 : 1,688 : 1,686)$ maka H_{1A} ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan konvensional terhadap hasil belajar siswa. b) Oleh karena karena $t_{B \text{ hitung}} (4,517) > t_{\text{tabel}} (1,658)$ maka H_{1B} ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement*

Divisions (STAD), dan konvensional terhadap hasil belajar siswa. c) Oleh karena karena R sebesar 0,390 dengan $F_{AB \text{ hitung}} (20,401) > F_{\text{tabel}} (3,075)$ maka H_{1AB} ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat besar pengaruh antara metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan konvensional terhadap hasil belajar siswa.

Hasil dari uji *t paired samples test* dari ketiga metode menunjukkan ada perbedaan rata-rata antara metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan konvensional terhadap hasil belajar siswa. lebih lanjut jika dilihat dari Tabel 4 rata-rata hasil belajar siswa dengan metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) (26,20) lebih besar dibandingkan dengan metode *jigsaw* (19,42) dan metode konvensional (10,70), sehingga metode pembelajaran *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dari metode *jigsaw* dan konvensional. Hasil diatas dapat terjadi dimungkinkan karena di dalam proses pembelajaran antara ketiga kelas tersebut terdapat perbedaan terutama dalam diskusi kelompok. Kelas eksperimen yang menggunakan metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) terlihat lebih menikmati pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran menggunakan teknik kuis.

Telebih lagi, di dalam kuis semua anggota tim berperan penting, masing-masing siswa memiliki peran yang sama untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, sehingga dalam diskusi ini terlihat siswa begitu antusias untuk menjawab pertanyaan guru.

Setelah siswa melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan, siswa mencocokkan dengan jawaban guru. Dalam diskusi inilah terjadi pertukaran informasi antar siswa dalam kelompok.pada proses tersebut, materi tersampaikan dengan baik karena masing - masing siswa berusaha menyampaikan pendapat atau jawaban mereka. Kuis dilakukan dengan menjawab soal yang di berikan guru dengan sistem penilaian poin. Secara umum, proses pembelajaran dengan metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) memberikan kesenangan tersendiri bagi setiap siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini akan memberikan dorongan tersendiri dalam belajar.

Hasil di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan Keramati dalam Tiantong & Teemuangsai (2013) menunjukkan pembelajaran yang menggunakan *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) menghasilkan prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain terdapat suasana pembelajaran yang menarik dan

mnumbuhkan harapan untuk dapat mendapatkan poin yang lebih tinggi.

Sedangkan pada kelas eksperimen dengan metode *jigsaw* . Pembelajaran dilakukan dengan berdiskusi kelompok asal dan kelompok ahli. Pada saat berdiskusi masing-masing siswa diberi lembar kerja yang berisi materi dan soal yang harus dikerjakan, dimana setiap anggota kelompok mendapatkan lembar kerja yang berbeda dengan anggota satu kelompoknya (kelompok asal). Disini setiap anggota kelompok harus mencari teman dari kelompok lain yang memiliki lembar kerja yang sama (kelompok ahli) dan mendiskusikan bersama lalu informasi yang didapatkan harus disampaikan kepada kelompok asalnya. Semua kelompok terlihat sangat memperhatikan dan sesekali bertanya kepada guru, sehingga secara umum dikatakan siswa dengan metode pembelajaran *jigsaw* aktif.

Berbeda halnya dengan kelas yang menggunakan metode konvensional (ceramah), pada kelas ini guru menyampaikan seluruh materi dengan ceramah dan tanya jawab kepada siswa. Sehingga siswa menjadi pasif untuk bertanya kepada guru, berbeda dengan metode *Jigsaw* dan metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD) dimana siswa dituntut aktif untuk bertanya karena guru hanya berperan sebagai fasilitator dan

juga guru tidak menyampaikan semua materi tetapi justru siswalah yang memaparkan materi kepada teman sekelasnya.

Hasil pengujian hipotesis kedua menggunakan Regresi Linear Sederhana menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh antara metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan konvensional terhadap hasil belajar siswa yakni sebesar $t_{B \text{ hitung}} (4,517) > t_{\text{tabel}} (1,658)$ maka H_{1B} ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara metode *jigsaw*, STAD, dan konvensional terhadap hasil belajar siswa.

Hasil pengujian hipotesis ketiga menggunakan ANOVA satu jalan menunjukkan R sebesar 0,390 dengan $F_{AB \text{ hitung}} (20,401) > F_{\text{tabel}} (3,075)$ maka H_{1AB} ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat besar pengaruh antara metode *jigsaw*, *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan konvensional terhadap hasil belajar siswa. Besar pengaruh dari ketiga metode terhadap hasil belajar secara keseluruhan adalah 39 %. Sedangkan sisanya adalah 61 % yaitu pengaruh dari variabel-variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Dengan demikian maka dapat disimpulkan ada besar pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Syahril Lukman, Mohammad Gamal Rindarjono, dan Puguh Karyanto (2016), dalam jurnal penelitiannya Volume 2 No. 2 tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Geografi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : (1) terdapat perbedaan rata-rata antara metode *jigsaw*, metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa. (2) terdapat pengaruh antara metode *jigsaw*, metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa. (3) terdapat besar pengaruh antara metode *jigsaw*, metode *Sudent Teams Achievement Divisions* (STAD), dan metode konvensional terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Albertus, Doni Koesoema. (2010).
Pendidikan Karakter, Strategi

- Mendidik Anak di Zaman Global*.
Jakarta : Grasindo
- Hidayati, Noor, Mardiyana & Riyadi.
“Eksperimentasi Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kecerdasan Intrapersonal Siswa”. *Jurnal elektronik pembelajaran matematika*, 2 (2), 152-162
- Indonesia, Presiden Republik. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003)
- Juweto, G.A. (2015). :”*Effects Of Jigsaw Co-operative Teaching/Learning Strategy And School Location On Students Achievement And Attitude Towards Biology In Secondary School In Delta State*”. *International Journal Of Education And Research*, 7 (8).
- Lukman, Syahril, Mohammad Gamal Rindarjono, Puguh Karyanto. (2016). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan STAD Terhadap Hasil Belajar Geografi Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014”. *Jurnal GeoEco*, 2 (2), 114-127
- Sudjana. (2013). *Metode Statistik*. Bandung : PT Tarsito Sugiyanto.
- (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma Pressindo
- Sugiyono. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma Pressindo
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning : Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Tiantong, Monchai & Teemuangsai, Sanit. (2013). “*Student Team Achievement Divisions (STAD) Technique Through The Moodle To Enhance Learning Achievement*”. *International Education Studies*, 6(4)