

**PENGARUH MODEL *JIGSAW* TERHADAP
PEMEROLEHAN BELAJAR IPS KELAS V
SEKOLAH DASAR KOTA PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**ELFERA GS
F37008049**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENGARUH MODEL *JIGSAW* TERHADAP
PEMEROLEHAN BELAJAR IPS KELAS V
SEKOLAH DASAR KOTA PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**ELFERA GS
F37008049**

Disetujui,

Pembimbing I



**Dra. Ngalyo, M.Pd
NIP 194902231976031001**

Pembimbing II



**Dra. Hj. Nursyamsiar T
NIP 195304241981032002**

Mengetahui,

Dekan



**Dr. Aswandi
NIP 195805131986031002**

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si
NIP 195101281976031001**

PENGARUH MODEL *JIGSAW* TERHADAP PEMEROLEHAN BELAJAR IPS KELAS V SEKOLAH DASAR KOTA PONTIANAK

Elfera GS, Ngatiyo, dan Nursyamsiar T

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

email: ve.pgsd@gmail.com

Abstract: The Research of the Effect of Using Jigsaw With Media Puzzle to Acquisition Of IPS Class V Fifth Grade Students of SDN 28 Pontianak Kota, with in purpose to get information about the Effects of Jigsaw with Media Puzzle to Acquisition IPS Fifth Grade Students SDN 28 Pontianak Kota. The method used is experimental, used is quasi experiment with pretest-posttest control group design. Based on statistical calculations from average results of post-test control group is 72,21 and avarage score of sample is 82,20. Optained t_{hitung} was 3,96 in significance = 5%, obtained t_{tabel} 1,677 which means, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,96 > 1,677$). From the calculation of effect size (ES) obtained the price ES = 1,08 (high criteria). It means the learning through jigsaw with media puzzle effect to acquisition IPS of fifth grade students of SDN 28 Pontianak Kota.

Keywords: Effects, Model Jigsaw, Media Puzzle, Acquisition Learning

Abstrak: Penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Model *Jigsaw* Dengan Media Puzzle Terhadap Pemerolehan Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 28 Pontianak Kota, bertujuan mendapatkan informasi mengenai Pengaruh Model *Jigsaw* dengan Media Puzzle terhadap Pemerolehan Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 28 Pontianak Kota. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan bentuk *quasi experiment* jenis *pretest-posttest control group design*. Berdasarkan perhitungan statistik dari rata-rata hasil *post-test* kelas kontrol 72,21 dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen 82,20 diperoleh t_{hitung} sebesar 3,96 pada tahap signifikansi = 5%, diperoleh t_{tabel} 1,677 yang berarti $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} ($3,96 > 1,677$). Dari perhitungan *effect size* (ES) diperoleh harga ES = 1,08 (kriteria tinggi). Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan model *jigsaw* dengan media puzzle berpengaruh terhadap pemerolehan belajar IPS peserta didik kelas V SDN 28 Pontianak Kota.

Kata Kunci: Pengaruh, Model *Jigsaw*, Media Puzzle, Pemerolehan Belajar

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang berusaha memberikan wawasan secara komprehensif tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pembelajaran IPS perlu dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus.

Berdasarkan data pemerolehan belajar IPS saat kenaikan kelas V di Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota tahun ajaran 2012, dari 70 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran IPS. Peserta didik dinyatakan belum tuntas jika nilai IPS yang diperoleh tidak mencapai Standar Kelulusan Maksimal (SKM) yaitu 70. Masih banyak kekurangan yang dijumpai dalam pembelajaran IPS. Dalam kegiatan pembelajaran metode ceramah yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPS menyebabkan peserta didik bersikap pasif dan guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi, sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih aktif, sehingga dapat berdampak kurangnya aktivitas yang peserta didik lakukan di kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran guru masih belum memanfaatkan media atau alat peraga. Kondisi ini berakibat pada suasana belajar yang kurang menyenangkan, motivasi belajar peserta didik sangat kurang, sehingga pemerolehan belajar yang dihasilkan kurang memuaskan. Penggunaan media pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang tak dapat dipisahkan terutama ketika seorang guru mengajar di dalam kelas, karena penggunaan media pembelajaran secara tepat, dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang mereka pelajari terutama untuk mengetahui informasi tentang objek pembelajaran yang tak bisa dilihat secara langsung, sehingga media pembelajaran dapat berfungsi sebagai modeling suatu objek.

Penggunaan media pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang tak dapat dipisahkan terutama ketika seorang guru mengajar di dalam kelas, karena penggunaan media pembelajaran secara tepat, dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang mereka pelajari terutama untuk mengetahui informasi tentang objek pembelajaran yang tak bisa dilihat secara langsung, sehingga media pembelajaran dapat berfungsi sebagai modeling suatu objek. Dalam hal inilah guru dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Berbagai model pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan pemerolehan belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas hendaknya dibuat menarik agar peserta didik menjadi bersemangat. Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media puzzle yang diperkirakan mampu meningkatkan pemerolehan belajar peserta didik, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta menyenangkan. Dari uraian tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Model *Jigsaw* dengan Media Puzzle Terhadap Pemerolehan Belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota

Tujuan umum penelitian ini adalah mendapatkan informasi mengenai pengaruh model *jigsaw* dengan media puzzle terhadap pemerolehan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota yang selanjutnya tujuan umum tersebut dijabarkan ke dalam tujuan khusus yaitu (1) Mendiskripsikan pemerolehan belajar peserta didik yang diberikan pembelajaran tanpa model *jigsaw* dengan media puzzle dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota, (2) Mendiskripsikan pemerolehan belajar peserta didik yang diberikan pembelajaran dengan model *jigsaw* dengan media puzzle dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota, (3) Mendiskripsikan perbedaan pemerolehan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota antara peserta didik yang diberikan pembelajaran tanpa model *jigsaw* dengan media puzzle dan peserta didik yang diberikan pembelajaran menggunakan model *jigsaw* dengan media puzzle, dan (4) Mendiskripsikan pengaruh model *jigsaw* dengan media puzzle terhadap pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota.

Sardjiyo (2007:1.26) menyatakan, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perbedaan. Berdasarkan BSNP (2006:575) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat sosial, nasional, dan global. Ruang lingkup Pembelajaran IPS berdasarkan BNSP (2006:575) meliputi: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sistem sosial dan budaya karena disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang baru. Proses belajar dapat terjadi dimana saja. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010:11) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Menurut Ingridwati Kurnia, dkk (2007:1-3) menyatakan belajar pada hakikatnya merupakan salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2008:1.18) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa.

Pemerolehan Belajar adalah penampilan berupa kemampuan-kemampuan (*capabilities*) yang dapat diamati sebagai ‘pemerolehan belajar’ , (Wahyuni, 2012). Menurut Gagne (dalam Wahyuni, 2012:700) ada lima kemampuan sebagai pemerolehan belajar yaitu: (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, dan (5) sikap. Selanjutnya Gagne (dalam Wahyuni, 2012:700) mengatakan, untuk mempelajari kelima pemerolehan belajar tersebut diperlukan kondisi-kondisi tertentu yang secara garis besarnya dikelompokkan menjadi kondisi eksternal dan internal. Menurut Oemar Hamalik (2009:73), tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa.

Buchari Alma (2009) menyatakan, *jigsaw* salah satu model *cooperative learning* yang teknik pelaksanaannya dimulai dari pembentukan kelompok yang disusun oleh guru, agar peserta didik tidak memilih-milih teman yang disenangi saja, jadi sifatnya heterogen. Anita Lie (2004:69) menyatakan, dalam model ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman peserta didik dan membantu peserta didik mengaktifkan skemata ini dengan bahan pelajaran menjadi lebih bermakna.

Patmonodewo (2000) menyatakan, kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media puzzle adalah salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan puzzle) yang di letakkan diatas meja. Dengan demikian maka anak dapat mengambil dan mengembalikan sendiri media puzzle tersebut ketempat penyimpanan media semula. Puzzle dalam penelitian ini menggunakan gambar-gambar dalam ruang lingkup sosial budaya. Adapun gambar menurut menurut Jarolimek, John (84 : 1977) *Pictures is among the most widely used visual aids in teaching social studies. Pictures provide realism, which is helpful in building meanings of social studies concepts.*

METODE

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Hadari Nawawi (2007: 88), metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan variabel lain. Sumadi Suryabrata (2010:88) mengatakan tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat. Penggunaan metode eksperimen ini dimaksudkan karena peneliti ingin melihat hubungan sebab akibat antar variabel yaitu pengaruh penggunaan model *jigsaw* dengan media puzzle terhadap pemerolehan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasy Experiment*), dengan maksud agar diperoleh keterangan secara optimal mengenai cara membuat dan melaksanakan guna menjawab masalah penelitian. Selanjutnya Ary, Donald (1985) mengemukakan alasan digunakannya *Quasi-Experimental Design: There are many situations in educational research in which it is not possible to conduct a true experiment. Neither full control over the sceduling of*

experimental conditions nor the ability to randomize can always be realized. For instance, in research conduct in a classroom setting. It may not be possible for the experimenter to assign subject randomly to group. In this case, one must use designs that will provide a much control as possible under the existing situation. Untuk memperjelas eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini maka digunakan bentuk desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Sugiyono (2011: 80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota, yang terdiri dari dua kelas yaitu VA dan VB tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 70 peserta didik. Suharsimi Arikunto (2006: 131) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam menentukan sampel pada suatu penelitian diperlukan cara atau teknik dalam pengambilan sampling. Hadari Nawawi (2007 : 161), menyatakan bahwa teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif atau benar-benar mewakili populasi.

Berdasarkan sub masalah dalam penelitian, maka data yang diambil dan digunakan pada penelitian ini, yaitu (1) data berupa pemerolehan belajar *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada kelas kontrol, (2) data berupa pemerolehan belajar *pre-test* dan *post-test* peserta didik pada kelas eksperimen. Sesuai dengan data yang dikumpulkan pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengukuran sebagai cara untuk mengumpulkan data. Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan. Berdasarkan teknik pengumpul data yang digunakan, maka yang menjadi alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut purwanto (2008:67), tes dilakukan untuk mengukur pemerolehan belajar yakni sejauh mana perubahan perilaku yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran telah dapat dicapai oleh para peserta didik. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemerolehan belajar (*pre-test* dan *post-test*) dengan jenis tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Dipilih tes pilihan ganda ini karena bentuk tes ini menuntut kemampuan peserta didik untuk mengorganisir dan menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki.

Suharsimi Arikunto (2006: 65) menyatakan bahwa validitas merujuk pada kemampuan sungguh-sungguh mengukur apa yang hendak di ukur. Validitas tes yang diuji dalam penelitian ini adalah validitas isi. Setelah mencari validitas, hal selanjutnya yang dilakukan adalah mencari reliabilitas, Suharsimi Arikunto (2006:154) menyatakan reliabilitas adalah sesuatu instrumen penelitian yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabelitas instrument pertanyaan digunakan rumus $K-R$ 20. $K-R$ adalah singkatan dari Kuder dan Richardson. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris menyatakan bahwa tingkat kesukaran soal pada masing-masing soal dapat dihitung dengan rumus TK . Kriteria interpretasi tingkat

kesukaran menurut Sudjana (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008:182) yaitu mudah, sedang, dan sukar. Daya Pembeda dihitung dengan dengan rumus DP untuk mengetahui kualitas tiap pertanyaan.

Untuk mengantisipasi timbulnya masalah dalam melakukan penelitian di lapangan, maka perlu disusun prosedur penelitian yang akan dilaksanakan meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis. Tahap persiapan meliputi: (1) melaksanakan observasi ke sd mitra, (2) menyiapkan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja peserta didik (LKS), (3) menyiapkan instrument penelitian tes pemerolehan belajar. tes pemerolehan belajar terdiri dari kisi-kisi, soal *pre-tes* dan *post-test*, kunci jawaban dan pedoman penskoran soal tes, (4) melakukan validitas instrument penelitian (validitas isi), (5) melaksanakan uji coba soal tes, (6) menganalisis data hasil uji coba soal tes (reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran), (7) menganalisis data hasil uji coba, dan (8) merevisi hasil validitas isi.

Tahap pelaksanaan meliputi: (1) mengambil sampel penelitian dan menentukan jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal belajar ips di sekolah tempat penelitian, (2) memberikan pre-test pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kondisi awal peserta didik, (3) memberikan perlakuan dengan model *jigsaw* dengan media puzzle pada kelas eksperimen, (4) memberikan perlakuan tanpa model *jigsaw* dengan media puzzle pada kelas kontrol, (5) memberikan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan, dan (6) menganalisis data (mengolah data yang telah diperoleh dari hasil test dengan uji statistik yang sesuai, membuat kesimpulan dan menyusun laporan penelitian.

Tahap analisis meliputi: (1) menskor hasil tes uji coba peserta didik, (2) menghitung rata-rata hasil tes uji coba peserta didik, (3) menghitung reliabilitas hasil tes uji coba peserta didik, (4) menghitung kesukaran soal berdasarkan hasil tes uji coba peserta didik, (5) menghitung daya pembeda soal berdasarkan hasil tes uji coba peserta didik, (6) menskor hasil pre-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen, (7) menghitung rata-rata hasil pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, (8) menghitung standar deviasi hasil pre-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen, (9) menguji normalitas data, (10) jika data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas varian, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji u-mann whitney, (11) dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan rumus t-tes, (12) menghitung besarnya pengaruh pembelajaran dengan rumus *effect size*, dan (13) membuat kesimpulan.

Untuk menjawab sub masalah pada no 1 dan 2, analisis data dilakukan dengan cara menghitung rata-rata pemerolehan belajar peserta didik pada kelas ekperimen dan kontrol dengan rumus rata-rata sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{f_i}$$

Untuk menjawab sub masalah pada nomor 3 yaitu perbedaan pemerolehan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota antara peserta didik yang diberikan pengajaran tanpa model *jigsaw* dengan media puzzle dan peserta didik yang diberikan pengajaran dengan model *jigsaw* dengan media puzzle, maka akan digunakan rumus t-test dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Memberi skor pemerolehan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) Menghitung rata-rata-rata (\bar{x}) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{f_i} \quad (\text{Sugiyono, 2009:54})$$

(3) Menghitung Standar Deviasi (SD) hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{(n - 1)}}$$

(4) Menghitung uji normalitas data dengan dengan Chi Kuadrat dengan rumus sebagai berikut

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(5) Apabila kedua data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas variansinya, yaitu dengan rumus.

$$F = \frac{s^2b}{s^2k}$$

(6) Jika data sudah dikatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian t-test (Sugiyono, 2010:196-197) maka akan digunakan rumus berikut.

Rumus *Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Rumus *Polled Varians*

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(7) Jika salah satu kelas atau dua kelas tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik non parametrik yaitu uji U Mann-Whitney (Sugiyono, 2011: 153).

Untuk menjawab sub masalah 4, pengaruh penerapan model *jigsaw* dengan media puzzle pada kelas eksperimen akan dianalisis dengan rumus Effect size dari Cohen yang diadopsi Glass (Sutrisno, Hery, Kartono, 2008: 4.9)

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

Apabila $ES < 0,2$ maka pengaruh/efektivitas tergolong rendah. Jika $0,2 < ES < 0,8$ maka pengaruh/efektivitas tergolong sedang, dan jika $ES > 0,8$ maka pengaruh/efektivitas tergolong tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *jigsaw* dengan media puzzle dan besarnya pengaruh penerapan model *jigsaw* dengan media puzzle terhadap pemerolehan belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 70 peserta didik dengan rincian 35 peserta didik di kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 35 peserta didik di kelas VB sebagai kelas kontrol. Adapun data skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang telah diolah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Pengolahan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta didik

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata (\bar{X})	44,69	72,21	47,69	82,20
Standar Deviasi (SD)	10,33	9,22	12,93	11,92
Uji Normalitas (X^2)	2,5859	3,3124	3,1840	7,4580
	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
Uji Homogenitas (F)	1,56		1,67	
Uji Hipotesis (t)	1,08		3,96	

Pembahasan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa (1) Rata-rata nilai *pre-test* peserta didik kelas kontrol adalah 44,69 dan rata-rata nilai *post-test* peserta didik kelas kontrol adalah 72,21. (2) Rata-rata nilai *pre-test* peserta didik kelas eksperimen adalah 47,69 dan rata-rata nilai *post-test* peserta didik kelas eksperimen adalah 82,20. Dengan demikian, pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran dengan penerapan model *jigsaw* dengan media puzzle lebih tinggi dari pemerolehan belajar peserta didik pada pembelajaran dengan penerapan model konvensional. Namun secara keseluruhan, pemerolehan belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Standar deviasi berguna untuk melihat penyebaran data kedua kelompok. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, (1) Nilai standar deviasi *pre-test* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini berarti skor *pre-test* kelas eksperimen lebih tersebar secara merata dibandingkan kelas kontrol. (2) Nilai standar deviasi *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini berarti skor *post-test* kelas eksperimen lebih tersebar secara merata dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, maka data pemerolehan rata-rata dan standar deviasi *pre-test* kedua kelas dapat dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik, yang mana data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Pemerolehan uji normalitas skor *pre-test* kelas kontrol diperoleh X^2_{hitung} sebesar 2,2961 sedangkan uji normalitas skor *pre-test* kelas eksperimen diperoleh X^2_{hitung} sebesar 3,1768 dengan X^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,815. Karena X^2_{hitung} (skor *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen) $< X^2_{tabel}$, maka data pemerolehan *pre-test* (kelas kontrol dan kelas eksperimen) berdistribusi normal. Karena pemerolehan *pre-test* kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menentukan homogenitas data *pre-test*.

Dari uji homogenitas data *pre-test* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh F_{hitung} sebesar 1,56 dan F_{tabel} $\alpha = 5\%$ (dengan dk pembilang 34 dan dk penyebut 34) sebesar 1,82. Sehingga diperoleh F_{hitung} (1,56) $< F_{tabel}$ (1,82), maka data dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan). Karena data *pre-test* tersebut homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *polled varians*, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,08 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 34 + 34 - 2 = 68$) sebesar 1,6777. Karena t_{hitung} (1,08) $< t_{tabel}$ (1,677), dengan demikian maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pemerolehan *pre-test* peserta didik di kelas kontrol dan di kelas eksperimen. Sehingga, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan relatif sama. Karena tidak terdapat perbedaan kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut, maka diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol, dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle. Diakhir perlakuan, masing-masing kelas diberi *post-test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan pemerolehan belajar peserta didik akibat perlakuan tersebut.

Untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, maka data pemerolehan rata-rata dan standar deviasi *post-test* kedua kelas dapat dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik, yang mana data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Pemerolehan uji normalitas skor *post-test* kelas kontrol diperoleh X^2_{hitung} sebesar 3,9118 sedangkan uji normalitas skor *post-test* kelas eksperimen diperoleh X^2_{hitung} sebesar 7,4580 dengan X^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,815. Karena X^2_{hitung} (skor *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen) $< X^2_{tabel}$, maka data pemerolehan *post-test* berdistribusi normal.

Karena pemerolehan *post-test* kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menentukan homogenitas data *post-test*.

Dari uji homogenitas data *post-test* diperoleh F_{hitung} sebesar 1,67 dan F_{tabel} $\alpha = 5\%$ (dengan dk pembilang 34 dan dk penyebut 34) sebesar 1,82. Sehingga diperoleh $F_{hitung} (1,67) < F_{tabel} (1,82)$, maka data dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan). Karena data *post-test* tersebut homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *polled varians*, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,96 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 35 + 35 - 2 = 68$) sebesar 1,677. Karena $t_{hitung} (3,96) > t_{tabel} (1,677)$, dengan demikian maka H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemerolehan *post-test* peserta didik di kelas kontrol dan di kelas eksperimen.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran dengan penerapan model *jigsaw* dengan media puzzle terhadap pemerolehan belajar peserta didik, dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Dari perhitungan *effect size*, diperoleh ES sebesar 1,08 yang tergolong dalam kriteria tinggi. Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle memberikan pengaruh yang besar terhadap tingginya pemerolehan belajar peserta didik pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota.

Kelas yang dijadikan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas VB Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota tahun ajaran 2012/2013. Sampel di kelas kontrol ini berjumlah 35 orang. Proses pembelajaran di kelas kontrol sebanyak 8 kali pertemuan, setiap 1 kali pertemuan waktu yang disediakan adalah 2 x 35 menit dengan pembelajaran tanpa menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle. Pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada pertemuan pertama peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang disampaikan. Pada kondisi yang seperti itu, guru menjelaskan kembali materi dan meminta peserta didik untuk mengingat kata yang penting dalam setiap materi, dan merangkai kata tersebut dalam kalimat sendiri sehingga mudah untuk di ingat.

Berdasarkan pengalaman pada pertemuan pertama, pertemuan selanjutnya guru menggunakan metode diskusi sebangku. Selama diskusi berlangsung ada beberapa peserta didik yang tidak berdiskusi mengenai materi. Maka dari itu guru menggunakan metode kerja kelompok. Saat pembagian kerja kelompok suasana kelas menjadi ribut. Ada juga beberapa peserta didik selama diskusi kelompok berlangsung dan kurang berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru, meskipun sudah diberi pengarahan dan teguran. Hal tersebut terjadi dimungkinkan karena kurangnya rasa tanggung jawab beberapa anggota kelompok terhadap tugas kelompok yang diberikan. Menyikapi masalah peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam kerja kelompok, guru langsung menegur peserta didik yang bersangkutan. Harapannya agar semua peserta didik bisa memahami materi ajar.

Kelas yang dijadikan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VA Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota tahun ajaran 2012/2013. Sampel di

kelas eksperimen ini berjumlah 35 orang. Proses pembelajaran di kelas eksperimen sebanyak 8 kali pertemuan, setiap 1 kali pertemuan waktu yang disediakan adalah 2 x 35 menit dengan menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle. Pembelajaran dengan model *jigsaw* dengan media puzzle pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia merupakan model pembelajaran yang masih baru bagi peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota. Sehingga guru harus menjelaskan lebih rinci mengenai langkah-langkah pembelajaran model *jigsaw* dengan media puzzle kepada peserta didik.

Pada pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada pertemuan pertama peserta didik sudah mengenal media puzzle, sehingga guru hanya perlu menjelaskan langkah-langkah dalam belajar menggunakan media puzzle. Pada saat pembagian kelompok beberapa peserta didik ribut dan guru segera menegur peserta didik yang bersangkutan. Pada model *jigsaw* dalam pembelajaran kelompok, setiap peserta didik dalam kelompok mendapat tugas atau soal bagian materi yang berbeda. Sehingga materi yang dipelajari cepat tersampaikan. Masing-masing peserta didik sibuk dengan tugasnya masing-masing. Sehingga mengurangi keributan di kelas dan waktu yang digunakanpun lebih efektif dan efisien. Materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi mudah diingat peserta didik karena setiap peserta didik hanya mendapatkan poin-poin materi tertentu. Setelah selesai, semua peserta didik dalam satu kelompok mendiskusikan pemerolehan kerja individunya untuk di tarik sebuah kesimpulan menggunakan bahasa yang mudah mereka pahami dan diingat. Dengan mendiskusikan kembali, pembelajaran yang ada pada materi pun jadi merata dalam satu kelompok.

Pada pertemuan selanjutnya suasana kelas saat pembagian kelompok tidak lagi seribut yang sebelumnya, karena tiap peserta didik telah mendapatkan kelompok yang tetap. Apabila materi ajar terlalu sulit, peserta didik dibagi menjadi kelompok ahli, misalnya dalam mempelajari submateri tarian dan lagu daerah, dalam tiap kelompok ada yang mendapatkan pokok bahasan mengenai apa saja tarian dan lagu daerah kalimantan. Maka peserta didik yang mendapatkan pokok bahasan yang sama berkumpul disebut juga dengan kelompok ahli. Kelompok ahli ini membahas tentang submateri tarian dan lagu daerah kalimantan saja, untuk menjelaskan lebih dalam. Apabila selesai kelompok ahli kembali pada kelompok asal, menceritakan pada kelompok asal, apa yang telah dipelajarinya dan membuat kesimpulan.

Pada pembelajaran selanjutnya guru mengkombinasikan permainan puzzle dengan hasil karya peserta didik. Penggunaan model *jigsaw* dengan media puzzle tentunya tidak menghalangi untuk membuat hasil karya, seperti potongan gambar pakaian adat yang ditempelkan pada kertas pelangi, bisa juga menggunakan karton dan dikreasikan sesuai keinginan mereka. Sehingga pembelajaran menggunakan model *jigsaw* dengan media puzzle tidak menimbulkan kata jenuh diantara peserta didik. Tiap pertemuan peserta didik diberi soal dan menyelesaikan persoalan tersebut di lembar kerja peserta didik yang telah disediakan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik sudah mengikuti pembelajaran dengan tertib.

Berdasarkan perhitungan rata-rata pemerolehan belajar peserta didik antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat bahwa rata-rata pemerolehan belajar peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan model *jigsaw* dengan media puzzle dalam pembelajaran IPS lebih tinggi dari rata-rata pemerolehan belajar peserta didik tanpa menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pemerolehan analisa data yang diperoleh dari hasil tes peserta didik, dapat disimpulkan bahwa: (1) Rata-rata skor pemerolehan belajar peserta didik kelas VB Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota (kelas kontrol) pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia tanpa menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle adalah 72,21 dari skor total sebesar 2555 dengan standar deviasi sebesar 9,22. (2) Rata-rata skor pemerolehan belajar peserta didik kelas VA Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota (kelas eksperimen) pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle adalah 82,20 dari skor total sebesar 2870 dengan standar deviasi sebesar 11,92. (3) Dari pemerolehan belajar peserta didik (*post-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan skor rata-rata *post-test* peserta didik sebesar 9,99 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-tes *polled varians* diperoleh t_{hitung} data *post-test* sebesar 3,96 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 35 + 35 - 2 = 68$) sebesar 1,677, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemerolehan belajar peserta didik yang diajar dengan menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle (kelas eksperimen) dan data yang diajar dengan tidak menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle (kelas kontrol). (4) Pembelajaran dengan menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle memberikan pengaruh yang besar terhadap tingginya pemerolehan belajar peserta didik pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan harga *effect size* sebesar 1,08 dengan kriteria *effect size* tergolong tinggi.

Saran

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yaitu sebagai berikut: (1) Hendaknya rekan-rekan guru dalam mengajar IPS menggunakan model *jigsaw* dengan media puzzle karena memberikan pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran. (2) Bagi guru yang ingin menerapkan model *jigsaw* dengan media puzzle khususnya pada pembelajaran IPS pada tahap kerja kelompok, sebaiknya seluruh peserta didik dibaur secara merata, tidak memandang ras, suku, agama dan intelegensi atau pengetahuan peserta didik agar setiap kelompok memiliki kemampuan yang seimbang. (3) Agar penggunaan model *jigsaw* dengan media puzzle dapat memberikan hasil yang lebih baik, guru dan peserta didik harus bekerja sama dalam proses pembelajaran. Guru membimbing peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri. (4) Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model *jigsaw* dengan media puzzle disarankan untuk melaksanakan dalam beberapa kali pertemuan dan perlakuan, agar mendapatkan pemerolehan data yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita Lie. 2004. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi.
- Ary, Donald, dkk. (1985). *Introduction to Research in Education*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Asep Jihad dan Abdul Haris 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo
- Buchari Alma, dkk. 2009. *Guru Profesional Menguasai metode dan terampil mengajar*. Bandung: Alfabeta
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Esti Wahyuni (2012), "Pengaruh Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Pemerolehan Belajar", *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 694-710.
- Hadari Nawawi. 2007. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Ingridwati Kurnia, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Jarolimek, John. 1977. *Social Studies Competencies and Skill*. United States of Amerika: Macmillan Publishing.
- Patmodewo. 2000. *Media Pembelajaran*. (Online) (<http://Economicsjurnal.blogspot.com/> diakses tanggal 30 Agustus 2012)
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Pemerolehan belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sardjiyo, dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statiska untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2010. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Udin S. Winataputra, dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.