

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW, MINAT TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS EKONOMI KELAS VIII SMP**

Viktor Terang, Junaidi, Nuraini

Program Studi: S2 Pendidikan Ekonomi FKIP Untan

e-mail:v_terang@yahoo.co.id

ABSTRAK: Fokus penelitian ini adalah pengaruh penerapatan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang tahun ajaran 2012/2013. Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah: Teknik komunikasi tidak langsung, dengan alat pengumpulan data yang digunakan adalah Kuesioner.

Dari hasil penelitian disimpulkan: Terdapat pengaruh yang positif secara parsial penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS Ekonomi Siswa pada taraf signifikan $< 0,05$; terdapat pengaruh positif secara parsial minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Ekonomi siswa pada taraf signifikan $< 0,05$, dan terdapat pengaruh yang positif secara simultan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang pada taraf signifikan $< 0,05$.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Minat Belajar siswa dan Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT : *This study is the influence of students' learning interest on Social Sciences of Economy Department students and the application of jigsaw type cooperative learning model on the learning outcomes of Social Sciences of Economy Department Students Class VIII of SMP Negeri 1. District 17 of Bengkayang Regency. The research using descriptive method whereas the population in this study covering all Students Class VIII of SMP Negeri 1. The first data collecting techniques used in this study was Indirect communication techniques, and the tools used for data collecting was Questionnaire.*

The results of this study show : There has been a positive partial influence of applying the jigsaw type cooperative learning model on the learning outcomes of Social Sciences of Economy students at a significant level of < 0.05 ; and there has been a positive partial influence of students' learning interest on Social Sciences of Economy students' learning outcomes at a significant level of < 0.05 , and there has been a positive simultaneous influence between the application of jigsaw type cooperative learning model and students' learning interest on the learning outcomes at a significant level of < 0.05 .

Keywords : Jigsaw Type Cooperative Learning Model, Students' Learning Interests and Student Learning Outcomes

Pada era tahun sembilan puluhan pemerintah memberlakukan kurikulum yang menekankan pada cara belajar siswa aktif atau CBSA, yang dikenal dengan sebutan kurikulum 1994 yang lebih menekankan pada keaktifan siswa secara fisik, mental dan emosional agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Harapan dalam kurikulum 1994 ini selalu untuk mengejar target materi pelajaran yang harus dikuasai dengan proses belajar selalu di kelas dan berorientasi kognitif. Untuk mengatasi tujuan pendidikan yang belum tercapai dalam kurikulum tersebut, maka pada tahun 2004 pemerintah memberlakukan kurikulum berbasis kompetensi atau dikenal dengan istilah KBK yang penyempurnaan lebih lanjut pada tahun 2006 pemerintah kembali memberlakukan kurikulum tingkat satuan pendidikan atau KTSP yang merupakan pengembangan dari kurikulum 1994 dan 2004 yang dijadikan sebagai pedoman untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-Undang berdasarkan kondisi dan potensi yang dimiliki, artinya guru dapat merancang sendiri proses belajar mengajar sesuai dengan keadaan sekolahnya, keadaan siswa dan fasilitas yang dimiliki.

Kurikulum KTSP lebih menekankan kompetensi khusus dalam setiap mata pelajaran setelah selesai proses pembelajaran yang lebih menekankan terhadap kemampuan berpikir, bertindak dan bersikap secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, keterampilan dan nilai. Dengan kompetensi yang diharapkan ini akan dijadikan bekal bagi peserta didik agar dapat menanggapi Isu lokal, nasional, kawasan, dunia, sosial, ekonomi, lingkungan dan etika. Menilai secara kritis perkembangan dalam bidang sains dan teknologi serta dampaknya. Memberi sumbangan terhadap kelangsungan perkembangan sains dan teknologi dan memilih karir yang tepat. Pada akhirnya, suatu langkah pembelajaran yang dilakukan adalah untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Oemar Hamalik (2011:27) juga mengemukakan bahwa: "Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)". Yusuf Hadi Miarso (2007:550) mengemukakan pula bahwa: "Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada semua orang serta berlangsung seumur hidup, karena kompleksnya masalah belajar, banyak sekali teori yang berusaha menjelaskan bagaimana proses belajar itu terjadi". Jelas bahwa belajar hanya akan terjadi jika berlangsung secara interaktif yang berhubungan dengan sesama dalam lingkungan sosial yang dapat terjadi sama semua orang, namun perlu diingat bahwa dalam belajar hendaknya dapat menyeimbangkan antara nalar, sikap dan tingkah laku yang melibatkan fungsi dari dua belahan otak manusia yang memiliki fungsi yang berbeda. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan usaha yang berupa kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam rangka memahami dan memaknai suatu obyek pada suatu lingkungan melalui suatu interaksi, baik itu lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial

dalam rangka untuk mencapai berbagai standar kompetensi, keterampilan dan sikap yang dapat memberikan suatu perubahan pada beberapa waktu yang akan datang atau selanjutnya. Dalam belajar banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, menurut Wasty Soemanto (2012:113) dapat dikelompokkan menjadi tiga macam : “Faktor-Faktor Stimulasi Belajar; faktor-Faktor Metode Belajar; Faktor-Faktor Individual”. Bloom dalam Tri Indriani (2008 : 14) mengatakan bahwa : “Dalam mengelompokkan hasil belajar terdiri atas tiga ranah (domain) yakni : kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ketiga kategori hasil belajar tersebut mempunyai beberapa aspek masing-masing, yaitu : (a)Kognitif, aspek-aspek dari domain ini terdiri dari; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. (2)Afektif, domain ini terdiri atas aspek-aspek : Penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian dan pengarahan. (3)Psikomotor, terdiri atas beberapa aspek : kemampuan gerak refleks, kemampuan gerak dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, kemampuan gerak terampil dan kemampuan gerak komunikatif. Lebih jauh Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) mengatakan bahwa :” Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Artinya hasil belajar ini dapat berupa perubahan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari proses belajar. Berikut Hamzah B .Uno (2011:137) menyebutkan bahwa ;” Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda”. Artinya hasil belajar biasanya mengikuti pelajaran tertentu yang harus dikaitkan dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Bagi seorang guru, menemukan dan menentukan aspek dari proses pembelajaran yang berperan melatih keterampilan dan kemampuan peserta didik yang optimal dalam pembelajaran IPS Ekonomi terutama dalam pencapaian kompetensi dasar dan mengkomunikasikan materi yang disampaikan. Secara empiris penerapan berbagai bentuk proses pembelajaran termasuk dalam penerapan model-model pembelajaran merupakan aspek penting dalam upaya meningkatkan hasil atau perolehan belajar mata pelajaran IPS Ekonomi. Pembelajaran yang baik mesti terlebih dahulu telah dirancang dengan baik dan mempersiapkan diri dengan berbagai pengetahuan yang cukup tentang desain instruksional agar berkualitas. Selama ini yang sering terjadi guru orang yang tahu segalanya dan menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik hanya mengikuti saja. Paradigma seperti ini telah berubah dalam proses pembelajaran, guru bukan lagi yang tahu segalanya, justru peserta didik menjadi pusat proses pembelajaran.

Persoalan yang banyak terjadi di lapangan yang dihadapi oleh pelaksana di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran yang terjadi, kegagalan dalam proses pembelajaran jika dikaji lebih lanjut dapat terjadi karena beberapa hal, yaitu ; keterbatasan media pembelajaran, kurangnya profesionalisme guru dalam proses pembelajaran, guru kurang memaksimalkan metode dan model pembelajaran yang terus berkembang dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran mata pelajaran IPS Ekonomi terdapat berbagai bentuk model pembelajaran yang dapat untuk diterapkan oleh seorang guru. Salah satunya

adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diharapkan akan dapat membantu para peserta didik untuk meningkatkan sikap positif peserta didik dalam IPS Ekonomi, dan dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini memungkinkan peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi belajar secara kelompok, seperti yang dikatakan oleh Wina Sanjaya (2008:239): "Kooperatif learning merupakan kegiatan belajar kelompok, model belajarkelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan". Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain, perbedaan itu dapat terlihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok, dalam pelaksanaannya terdapat karakteristik dan ciri khusus dibandingkan dengan strategi pembelajaran lainnya. Lebih lanjut Rusman (2011:207), mengemukakan bahwa "karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: Pembelajaran secara tim; didasarkan pada manajemen kooperatif; kemauan untuk bekerjasama; keterampilan bekerjasama".

Kenyataan yang banyak terjadi pada saat ini pada umumnya menunjukkan proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru kurang optimal, baik dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber belajar yang tersedia. Kebanyakan proses pembelajaran yang diselenggarakan masih bersifat tradisional atau konvensional, artinya selalu menggunakan metode ceramah atau latihan setiap penyampaian materi pelajaran dan proses pembelajarannya selalu berpusat pada guru dan buku materi pelajaran. Pada hal dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan lebih menuntut peran guru untuk selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran dengan berbagai macam strategi pembelajaran termasuk dalam pengembangan metode dan model-model pembelajaran dalam mengelola pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pada gilirannya dapat menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Selain persoalan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, juga hasil belajar dapat disebabkan oleh faktor diri siswa; salah satunya adalah faktor minat belajar siswa. Slameto (2010:180) mengemukakan "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Selanjutnya Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah untuk membantu peserta didik untuk melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sebagai suatu individu. Proses ini berarti menunjukkan pada peserta didik bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Seandainya peserta didik dapat menyadari sepenuhnya bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan apabila peserta didik melihat hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan

besar peserta didik akan berminat untuk mempelajarinya. Lebih lanjut Slameto (2010 :180) mengemukakan pula bahwa :

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

Sedangkan minat belajar itu sendiri menurut Pawit M. Yusuf dalam Era Era Hia (2010:55) adalah :”Kesenangan atau perhatian yang terus menerus terhadap sesuatu obyek karena adanya pengharapan akan memperoleh manfaat dari padanya. Seseorang yang mempunyai minat besar terhadap belajar akan terus menyenangi pelajaran tersebut sampai pada suatu saat ia tampak berhasil dibandingkan dengan yang lain”. Minat tidak dibawa sejak lahir, tetapi terbentuk melalui pengalaman, jika seseorang berminat pada suatu obyek atau peristiwa tertentu, maka ia tidak akan dapat dihalangi, ia akan berusaha untuk melakukan atau mendapatkan obyek yang dinantikannya, sehingga tidak mungkin obyek itu dapat ditinggalkannya, karena suatu obyek yang menyenangkan perasaan seseorang dapat menimbulkan minatnya terhadap obyek tersebut. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah untuk membantu peserta didik untuk melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sebagai suatu individu. Proses ini berarti menunjukkan pada peserta didik bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Seandainya peserta didik dapat menyadari sepenuhnya bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggap penting, dan apabila peserta didik melihat hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar peserta didik akan berminat untuk mempelajarinya. Dalam melakukan aktivitas dan segala kegiatan individu akan sangat dipengaruhi oleh minatnya terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan tersebut, dengan adanya minat yang cukup besar akan dapat mendorong seseorang untuk mencurahkan perhatiannya, hal tersebut akan dapat meningkatkan seluruh fungsi jiwanya untuk dipusatkan pada kegiatan yang sedang dilaksanakannya. Demikian pula dengan kegiatan belajar, maka dalam hal ini peserta didik akan merasa bahwa belajar itu merupakan yang sangat penting atau sangat berarti bagi dirinya sehingga ia akan berusaha memusatkan seluruh perhatiannya kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar dan dengan senang hati akan melakukannya. Dengan melakukan upaya-upaya seperti yang disarankan dalam pendapat tersebut, ternyata juga tidak berhasil, maka guru dapat memakai insentif dalam usaha untuk mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan suatu alat yang akan dipergunakan untuk membujuk seseorang dalam hal ini peserta didik agar dapat melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Harapannya dengan pemberian

insentifikan dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap bahan yang diajarkan. Berdasarkan apa yang telah dikemukakan tersebut dapat dikatakan bahwa minat itu saling berhubungan dengan suatu perhatian yang tetap terhadap suatu kegiatan, keinginan untuk menekuni suatu kegiatan, dan senang atau menyenangkan suatu kegiatan yang diikuti tersebut. Untuk lebih jelasnya berikut diuraikan tentang Perhatian yang tetap terhadap suatu kegiatan, keinginan untuk menekuni suatu kegiatan dan Senang atau menyenangkan suatu kegiatan.

Berdasarkan rata-rata nilai ulangan umum mata pelajaran IPS Ekonomi pada kelas VIII SMP Negeri 1 Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang tersebut menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, dimana rata-rata nilai ulangan umum untuk kelas VIII.A adalah 73,12 dengan presentase ketuntasan 76,47 %. Untuk kelas VIII.B dengan rata-rata nilai ulangan umum adalah 68,06 dengan presentase ketuntasan 71,42 %. KKM untuk mata pelajaran IPS 70 dan dengan nilai ketuntasan kelas 80 %, ini menandakan bahwa kenyataan nilai yang diperoleh peserta didik kelas VIII tersebut belum sesuai dengan harapan yang diinginkan atau diharapkan, untuk itu perlu dicari solusinya dalam rangka membenahan proses pembelajaran yang lebih baik lagi. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti selama ini terlihat bahwa keberhasilan belajar seorang peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang bersumber dari dalam diri peserta didik (faktor internal) ataupun yang bersumber dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Faktor internal dapat meliputi keadaan fisik secara umum yang sering dikategorikan sebagai faktor psikologi yang meliputi bakat, sikap, minat dan intelegensi, sedangkan faktor eksternal meliputi aspek fisik dan sosial seperti keadaan tempat belajar serta status sosial ekonomi orang tua dan lain sebagainya.

Sejalan dengan hal tersebut Suryabrata (1989:142), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antarlain: cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan siswa. Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini di antaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat

pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Oleh sebab itu peneliti ingin mengungkapkan apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Jigsaw dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa SMP negeri 1 Kecamatan 17 Bengkayang.

METODE

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat penelitian. Sugiyono (2012:8) mengemukakan bahwa : Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri I Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang Tahun ajaran 2012/2013, dan mulai bulan Mei sampai dengan Agustus 2013. Penelitian ini akan mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, minat belajar dan hasil belajar di SMP Negeri 1 Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan non eksperimen tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel-variabel penelitian melainkan hanya mengkaji fakta-fakta yang telah terjadi. Maka penelitian ini biasa disebut dengan penelitian ekspos fakto. Sudarwan Danim (2002:45) bahwa: "Metode ekspos fakto yaitu data dikumpulkan setelah peristiwa yang dipermasalahkan terjadi". Selanjutnya Nana Syaodih Sukmadinata (2012:55) menyatakan bahwa :” Penelitian ekspos fakto adalah meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang dan dilaksanakan) oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 310 orang peserta didik dengan karakteristik populasi adalah siswa yang berada di kelas VIII. Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini akan diambil sampel dari populasi yang tersedia. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan purposif cluster sampling; yaitu sampel diambil dan dipilih oleh peneliti berdasarkan kelas yang ada pada sekolah tersebut. Sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan, maka jumlah sampel penelitian adalah sebanyak 104 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpul data utama berbentuk angket dengan didukung oleh data dokumenter berupa hasil ulangan siswa. Selanjutnya instrumen penelitian berupa angket sebelum dijadikan alat pengumpul data dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan uji validitas terhadap instrumen penelitian variabel penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, dari 27 item instrumen penelitian, diperoleh sebanyak 25 item valid dan 2 item tidak valid (Tabel 3.1)

Sedangkan uji reliabelitas untuk variabel X_1 diperoleh hasil sebagai berikut :

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan program SPSS diketahui bahwa alpha cronbach sebesar 0,583 berdasarkan kriteria penilaian atas uji reliabelitas tersebut, berarti hasil perhitungan tersebut tergolong ke dalam rentangan 0,50 – 0,70 yaitu termasuk reliabelitas moderat.

Hasil Uji Validitas dan Reliabelitas Variabel X_2 . Berdasarkan uji validitas terhadap instrumen penelitian variabel Minat Belajar IPS Ekonomi Siswa, dari 20 item instrumen penelitian, diperoleh sebanyak 19 item valid dan 1 item tidak valid. Sedangkan uji reliabelitas untuk variabel X_1 diperoleh hasil sebagai berikut: Berdasarkan hasil perhitungan statistik dengan program SPSS diketahui bahwa alpha cronbach sebesar 0,721 (Tabel 3.3), berdasarkan kriteria penilaian atas uji reliabelitas tersebut, berarti hasil perhitungan tersebut tergolong ke dalam rentangan 0,70 – 0,90 yaitu termasuk reliabelitas tinggi.

Hasil pengujian validitas dan reliabelitas untuk variabel X_1 ada 2 item yang tidak valid dan di drop dan X_2 ada satu item yang tidak valid dan juga di drop. Setelah dilakukan uji validitas, dilakukan uji reliabelitas, menunjukkan bahwa variabel X_1 dan X_2 semuanya reliabel dengan koefisien cronbach alpha lebih besar dari 0,6.

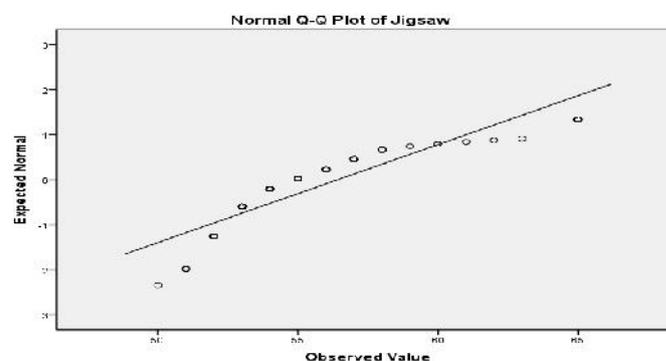
Berdasarkan data hasil penelitian yang didapat dilakukan uji analisis statistik dengan menggunakan teknik multiple Regresi berbantuan SPSS ver 18. Sebelum analisis regresi dilakukan, maka dilakukan uji asumsi klasik: uji normalitas, dan uji linieritas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa model regresi tersebut layak dijadikan model; karena data bersifat normal terjadi hubungan linier antar variabel bebas dan variabel terikat.

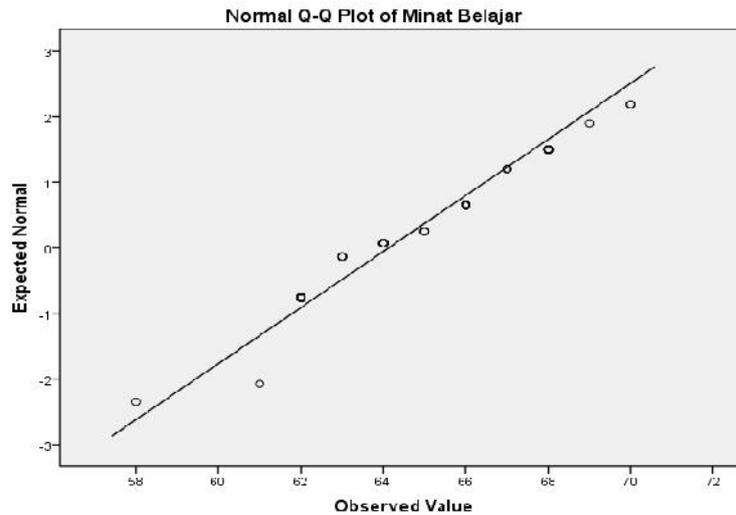
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan analisis data dalam pengujian hipotesis, maka dilakukan uji normalitas data untuk variabel Jigsaw (X_1) dan Minat Belajar. Hal ini dilakukan sebagai persyaratan apakah model regresi yang akan digunakan layak sebagai model untuk sebagai dasar analisis data.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan menggunakan grafik maka terlihat sebagai berikut:





Berdasarkan kedua grafik normalitas tersebut jelaslah bahwa data berada pada seputaran garis lurus; dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa kedua data variabel tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, menunjukkan bahwa distribusi jawaban responden sebagian besar menunjukkan pada rentang nilai 3-4. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan tipe JIGSAW dan minat belajar termasuk dalam katagori cukup baik dan baik.

Dalam penelitian ini untuk menentukan regresi linier berganda menggunakan program statistik SPSS, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Perhitungan Regresi Linier berganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.679	.461	.420	2.20598

Menentukan Keberartian Persamaan Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41.539	2	20.770	7.268	.017
	Residual	491.499	101	4.866		
	Total	533.038	103			

Berikut ini adalah menentukan koefisien korelasi parsial, perhitungan ini berguna untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, dimana variabel lainnya dianggap berpengaruh akan tetapi dapat dikendalikan atau dibuat tetap. Untuk menentukan korelasi parsial menggunakan program SPSS, hasilnya menunjukkan bahwa:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Anova dengan Program SPSS Secara Parsial

Coefficients ^a										
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Correlations		
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Zero - order	Partial	Part
1 (Constant)	60.248	8.339		7.225	.000	43.706	76.789			
JIGSAW	2.200	.054	.147	4.542	.016	-.024	.190	.145	.452	.147
MINAT BELAJAR	1.240	.097	.239	6.498	.004	.050	.432	.237	.641	.239

Hasil output SPSS di atas menunjukkan beberapa hal sebagai berikut:

Persamaan regresi: $Y = 60,248 + 2,200 X_1 + 1,240 X_2$

a. Signifikansi:

1) Parsial ($\alpha = 0,05$) $= X_1$ terhadap $Y = 0,016 < 0,05 =$ SIGNIFIKAN

X_2 terhadap $Y = 0,004 < 0,05 =$ SIGNIFIKAN

2) Simultan ($\alpha = 0,05$) $= X_1$ dan X_2 terhadap $Y = 0,017 < 0,05 =$ SIGNIFIKAN.

Pengujian Hipotesis

1. Secara Parsial

X_1 terhadap Y

H_0 ditolak, H_a diterima (Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa).

X_2 terhadap Y

H_0 ditolak, dan H_a diterima (Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa).

2. Secara Simultan; X_1 dan X_2 terhadap Y .

H_0 ditolak, dan H_a diterima (Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran tipe jigsaw dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa).

Pembahasan

Hasil uji regresi linier berganda digunakan untuk mencari pengaruh antara dua variabel bebas atau lebih secara bersama-sama dihubungkan dengan variabel terikatnya sehingga dapat diketahui besarnya sumbangan seluruh variabel bebas

yang menjadi obyek penelitian terhadap variabel terikatnya. Dalam penelitian ini mencari besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS-Ekonomi.

Dalam koefisien korelasi ganda, korelasinya dinyatakan dalam R, berdasarkan hasil tabel pengolahan dengan SPSS diperoleh nilai $R = 0,172$, maka dapat dinyatakan bahwa koefisien korelasi ganda dalam penelitian ini adalah sebesar 0,172. Apabila dibandingkan dengan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi, maka dalam penelitian ini nilai koefisien korelasi ganda sebesar 0,697 memiliki tingkat hubungan antara X dengan Y, sedangkan untuk menentukan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan koefisien determinasi diperoleh nilai $R^2 = 0,461$ maka dapat dinyatakan bahwa koefisien determinasinya adalah sebesar 46,10%.

Oleh sebab itu hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan minat belajar siswa secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar IPS-Ekonomi Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kecamatan 17 Kabupaten Bengkayang tahun ajaran 2012/2013 sebesar 46,10% dan sisanya 53,90 % hasil belajar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini, berdasarkan hipotesis penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS-Ekonomi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Wasty Soemanto (2012:113) dapat dikelompokkan menjadi tiga macam : “Faktor-Faktor Stimulasi Belajar; faktor-Faktor Metode Belajar; Faktor-Faktor Individual”. Pada bagian lain Ni Wayan Manik Hermawati hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terdapat perbedaan penguasaan konsep biologi dan sikap ilmiah siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran inkuiri dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung, pada siswa yang minat belajarnya tinggi ($F = 25,652$, $p = 0,001 < 0,05$), (4) Tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep biologi dan sikap ilmiah siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran inkuiri dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung, pada siswa yang minat belajarnya rendah ($F = 0,650$, $p = 0,526 > 0,05$). Selanjutnya Sagala, Yusria Sundari (*The influence Of Cooperative Learning Model of Jigsaw type toward sains of Study result and Social Skill full student of Vocational High School 2- Binjai.*) Hasil penelitian dan pengujian menunjukkan: (1) Hipotesis nihil 1 tidak diterima dengan tes T, dengan t hitung 3,65 taraf signifikan 0,02 > t tabel 2;01 taraf signifikan 0,05, dan 2,68 taraf signifikan 0,01; (2) Hipotesis nihil 2 tidak diterima dengan uji Mann Whitney dengan $P 0.03 < P 0.05$. Kesimpulan penelitian ini adalah: (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi dampak polusi terhadap kesehatan manusia dan lingkungan di SMKN 2 Binjai. Pada bagian lain juga diungkapkan I Made Arya Artama (Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian sebagaimana telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang positif antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS Ekonomi, hanya pengaruh yang terjadi tidak terlalu besar. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan program SPSS bahwa pengaruh X_1 terhadap Y adalah 0,512 dan ini berarti $0,512 > 0,05$ (alpha). Terdapat pengaruh positif antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Ekonomi, hanya pengaruhnya kecil. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan program SPSS bahwa pengaruh X_2 terhadap Y adalah $0,292 > 0,05$ (alpha). Terdapat pengaruh yang positif secara bersama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Ekonomi, artinya semakin tinggi dan positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran IPS Ekonomi serta semakin tinggi minat belajar siswa, maka akan semakin meningkat pula hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan program SPSS bahwa X_1 dan X_2 terhadap Y menunjukkan hasil sebesar $0,219 > 0,05$ (alpha).

Saran dan Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka saran yang perlu untuk dipertimbangkan adalah sebagai berikut : Sebaiknya guru, khususnya guru IPS Ekonomi terus berusaha meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesionalnya, agar lebih baik dalam penguasaan materi dan penyampaian materi pelajaran, terutama dalam variasi mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran, yang terkait dengan metode dan model-model pembelajaran yang relevan. Guru hendaknya perlu mengupayakan lebih optimal lagi menumbuhkan minat belajar mata pelajaran IPS Ekonomi, harapan dengan semakin tingginya minat belajar siswa dapat semakin tinggi pula hasil belajar. Hendaknya pihak pemerintah daerah dan pihak-pihak terkait dapat menerapkan standar kompetensi guru dan melakukan uji kompetensi secara berkala dan ketat pada setiap jenis dan jenjang pendidikan, sehingga dapat dijadikan sebagai motivator bagi guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menerapkan strategi pembelajaran melalui metode dan model-model pembelajaran. Serta dapat melaksanakan pembinaan dan pengembangan kemampuan profesional guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Wahid,(1998),*Menumbuhkan Minat dan Bakat Anak” dalam Chabib Toha (eds), PBMPAI di Sekolah Eksistensi dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto Suharsimi, (2010), *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*, Yogyakarta ; Rineka Cipta

- Bahri Djamarah, Syaiful, (2011), *Psikologi Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati, dan Mudjiono, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Rineka Cipta
- Fathurrohman Muhammad dan Sulistyorini, (2012), *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, Yogyakarta : Teras
- Hamalik Oemar, (2011), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Indriani, Tri, (2008), *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Numerik Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*, Jakarta : UNJ
- Ni Wayan Manik Hermawati, *Jurnal Pendidikan Undiskha* (diakses 15 Nopember 2013).
- Nurmala, (2011), *Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan LKS Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas IX B SMP Negeri 16 Kota Pontianak*, Pontianak : FKIP Untan
- Sagala, Yusria Sundari, *The influence Of Cooperative Learning Model of Jigsaw type toward sains of Study result and Social Skill full student of Vocational High School 2- Binjai*, *Jurnal Pendidikan Undiskha* (diakses 15 Nopember 2013).
- Sardiman, (2011), *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Radja Grafindo Persada
- Slameto, (2010), *Belajar Mengajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya*, Jakarta : PT.Radja grafindo press.
- Sobry Sutikno, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Lombok : Holistica
- Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta.
- Suryabrata, S. 1983 *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, Muhibbin,(2010), *Psikologi Pendidikan*, Dengan Pendekatan Baru, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Trianto, (2010), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, Konsep, Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Surabaya : Fajar internasional Offset.
- Undang undang. No. 20, (2003), *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Citra Umbara.
- Uno, B. Hamzah, (2011), *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta : Bumi Aksara
- Widoyoko, Eko Putro, (2012), *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta :Pustaka Pelajar.