

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di SMP N 2 2x11 Kayutanam

Ika Anggraini¹⁾, Karmila Suryani¹⁾, Ashabul Khairi¹⁾
¹⁾Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
E-mail : ikaanggraini50@gmail.com

ABSTRAK

This research of background overshadow by problems still lower him result of learning class student of VII SMP 2 2X11 Kayutanam. One of the its cause factor is because lack of livelines of student in learning, most of student only just accepting what submitted/sent by teacher without existence of comments or respon from from student. Therefore learn to use method study of type co-operative of jigsaw to motivate active student to be more in learning. Target of this research that is to express influence of applying of study of model of jigsaw to result learn student at subject of TIK in SMP 2 2X11 Kayutanam. Type Research taken is design experimental quasi with class student population of VII SMP N 2 2X11 Kayutanam. Technique determination of sampel that is by using technique of simple sampling random is so that got by class of VII.2 as experiment class and class of VII.3 as control class. Result learn student obtained to pass/through final tes in the form of problem of essay counted 11 problem item and done/conducted by uji-t hence obtained by sig 0,823 and ? 0,05, because sig ? hence raised to be hypothesis to be accepted by at level 95%. Hence can be concluded that result learn TIK by applying Model Study Of Co-Operative Type of Jigsaw compared to better of control class.

Keyword : Applying Of Model Study Of Co-Operative Type of Jigsaw, Result Of Learning, Quasi Experimental Design.

PENDAHULUAN

Pada dasarnya kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor yang sangat penting dan itu ditentukan melalui pendidikan. Dengan pendidikan manusia akan menentukan bagaimana masa depannya, semakin tinggi pendidikan seseorang maka kesempatan untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik terbuka lebar. Pendidikan merupakan aspek untuk memberikan penanaman ilmu dan keterampilan kepada anak sebagai

bekal di dunia kerja. Tujuannya adalah agar siswa tidak canggung apabila nanti berhadapan langsung dengan dunia kerja jika bekal atau keterampilan yang diberikan oleh guru sudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu untuk menciptakan manusia yang berkualitas pada saat nanti menghadapi dunia kerja serta berprestasi dalam pendidikan maka strategi guru dalam mengajar sangat lah penting.

Strategi mengajar guru pada hakekatnya memberikan kesempatan

kepada siswa untuk bisa memecahkan masalah sendiri, dengan kata lain siswa diharapkan lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Gerlach dan Ely (dalam Hamzah 2008:1) Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya mereka menjabarkan bahwa strategi pembelajaran dimaksudkan meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

Pandangan tersebut pada hakikatnya adalah memberi tekanan kepada optimalnya strategi mengajar guru. Dengan kata lain, strategi mengajar tidak hanya bagaimana guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, tetapi juga bagaimana strategi mengajar yang digunakan guru mendapat respon yang positif dari siswa dan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa

Strategi mengajar lama cenderung tidak bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, fungsi guru cenderung lebih dominan serta keterikatan guru masih besar sedangkan keaktifan siswa masih rendah. Hal ini kemungkinan disebabkan karena strategi mengajar yang diterapkan guru tidak dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar . Keadaan ini

mengakibatkan hasil belajar siswa masih belum mencapai taraf optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 6 maret 2015 di SMP 2 2X11 Kayutanam, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ada beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75.

Hasil belajar demikian kemungkinan disebabkan karena kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, kebanyakan dari siswa hanya menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru tanpa adanya respon atau tanggapan dari siswa. Faktor penyebabnya karena strategi yang diterapkan oleh guru dalam mengajar tidak bisa memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang ada, misalnya menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat dikembangkan secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mengoptimalkan pembagian kerja dalam kelompoknya

adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, karena siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, masing-masing kelompok memiliki ketua kelompok yang kemudian akan bergabung dalam kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

Kelompok ahli dibawah pengawasan guru diberi pendalaman tentang materi-materi yang akan dibahas oleh semua kelompok. kemudian kelompok ahli kembali ke kelompoknya masing-masing dan diberi tugas untuk menjelaskan materi-materi yang telah mereka bahas kepada semua anggota kelompok untuk dipahami bersama-sama. Kemudian guru mengadakan diskusi untuk membahas materi yang telah dipelajari. Setiap kelompok saling bekerjasama dan membagikan ide-ide dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan guru dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawabannya.

Dengan mengacu pada permasalahan yang ada dan agar sasaran yang akan dicapai dalam penelitian ini lebih terarah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh penerapan pembelajaran model jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP 2 2X11 Kayutanam.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental design* dengan model Random terhadap Subjek (*randomized Control Group Only*). Perlakuan yang penulis berikan pada kelas eksperimen adalah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, sedangkan untuk kelas kontrol pembelajaran ceramah.

Sugiyono (2014:80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Populasi yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP 2 2X11 Kayutanam, dimana satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol.

Menurut Sugiyono (2014:81) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu”.

Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan

dengan teknik *Probability Sampling*. Menurut Sugiyono (2014:91) "*Probability Sampling* yaitu teknik sampling yang memberi peluang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sample." Dan dalam penentuan sampelnya peneliti memilih salah satu teknik dari *Probability Sampling*, yaitu *simple random sampling*". Menurut Riduwan (2006:58) bahwasanya "*simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut. Hal ini dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (sejenis)".

Setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas variansi dan kesamaan rata-rata, maka yang dilakukan selanjutnya adalah menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara acak, sehingga dipilih kelas VII.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.3 sebagai kelas kontrol.

Sugiyono (2014:38) menyatakan bahwa, "Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel stimulus yang bekerja pada individu dan lingkungannya yang mempengaruhi tingkah laku atau yang menjadi sebab berubahnya variabel terikat.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah sebuah variabel respon dari tingkah laku organisme yang diteliti, yang telah distimulasikan atau variabel yang dipengaruhi dan menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pemberian tes hasil belajar pada penilaian ranah kognitif, instrument tes yang diberikan terdiri dari butir soal yang objektif dan valid. Selanjutnya, pengumpulan data dengan menggunakan instrument observasi dalam penilaian ranah kognitif dan psikomotor.

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi dalam tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Menetapkan jadwal penelitian
- b. Menetapkan populasi dan sample
- c. Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d. Merancang pembelajaran sesuai dengan metode jigsaw
- e. Mempersiapkan tes akhir yang digunakan dalam penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap akhir ini yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- a. Mengadakan tes hasil belajar pada kedua kelas sample
- b. Mengolah data hasil tes pada kedua kelas sample
- c. Menarik kesimpulan dari hasil belajar yang didapat dari teknik analisis data yang dilakukan

Instrument penelitian/instrument pengumpulan data sebenarnya tidak ubahnya dengan berbicara masalah mengukur. Menurut Sugiyono (2014:102) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

1. Penilaian Ranah kognitif

Menurut Anwar (2009:30) “Penilaian aspek kognitif mengarah pada penilaian pengetahuan yang dimiliki seseorang. Instrument (alat pengumpul data) yang digunakan untuk menilai kemampuan kognitif pada penelitian ini adalah menggunakan tes”. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data hasil belajar siswa pada ujian tengah semester.

Menurut Arikunto (2010:80) menyatakan bahwa “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur”. Berdasarkan kutipan diatas, peneliti menyusun kisi-kisi

tes berdasarkan silabus yang telah dibuat oleh guru.

Sebelum tes diberikan kepada kelas sample, tes tersebut diuji cobakan disekolah lain yang KKM-nya hampir sama dengan tempat penelitian. Agar tes yang disusun itu memiliki kriteria butir soal yang baik, maka butir soal tersebut diuji cobakan terlebih dahulu dan perlu dianalisis untuk mendapatkan butir soal yang akan memenuhi kriteria tersebut. Pelaksanaan uji coba dilakukan dikelas VII.3 di SMP 17 Padang yang terdiri dari 26 orang.

Setelah uji coba dilaksanakan, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis butir soal, untuk melihat keberadaan soal-soal yang disusun baik dan tidak. Dalam melakukan analisis butir soal, komponen yang perlu diperhatikan adalah tingkat kesukaran, daya pembeda, reliabilitas.

Tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menyatakan suatu soal tersebut termasuk dalam kategori mudah, sedang atau sukar.

Menurut Arikunto (2013:226), “daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah)”.

Reliabilitas adalah suatu ukuran ketepatan alat penelitian dalam mengukur

sesuatu yang diukur. Biasanya sebuah tes yang mungkin reliabel tetapi tidak valid, dan sebaliknya sebuah tes yang valid biasanya reliabel. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila dalam beberapa kali pengujian memberikan hasil yang sama.

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada kelas eksperimen dan pembelajaran model ceramah pada kelas kontrol, maka diadakan tes akhir. Tes akhir dilakukan pada kedua kelas sampel, baik eksperimen maupun kelas kontrol dengan soal yang sama. (lampiran 19).

Untuk menganalisa data hasil penelitian digunakan uji-t, sebelum dilakukannya uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas untuk bisa melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistika apa yang dipakai dalam analisis lebih lanjut. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Chi-Kuadrat, dengan SPSS versi 15. Dalam uji normalitas akan diuji hipotesis bahwa data hasil belajar instalasi sistem operasi siswa kedua kelas sample berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah sampel mempunyai variansi homogen atau tidak. Untuk mengujinya dilakukan uji F dengan menggunakan SPSS versi 17.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu uji dengan kesamaan dua rata-rata dengan uji dua pihak, Uji hipotesis ini dapat diketahui dengan melakukan uji t, dengan SPSS versi 17.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas VII.2 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model belajar kooperatif tipe jigsaw dan kelas VII.3 sebagai kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran model ceramah di SMP 2 2X11 Kayutanam maka diperoleh hasil belajar TIK siswa.

Diperoleh nilai terendah hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebanyak 2 orang siswa dengan nilai 65 dan nilai tertinggi 100 sebanyak 1 orang siswa. Pada kelas kontrol nilai terendah sebanyak 4 orang siswa dengan nilai 60 dan nilai tertinggi 95 sebanyak 3 orang siswa.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara berurutan, mulai dari perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil belajar kedua kelas sampel.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 81,07 dan pada kelas kontrol 74,65.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada kedua kelas sampel, didapatkan data bahwa kedua kelas memiliki distribusi normal dan homogen. Oleh karena itu untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t. Dari perhitungan menggunakan uji-t didapatkan bahwa H_0 ditolak. Ditolaknya H_0 berarti hipotesis

penelitian yang diajukan diterima, yaitu “hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih signifikan daripada pembelajaran ceramah dikelas VII SMP N 2 2X11 kayutanam.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat digunakan sebagai metode pembelajaran. Pada metode ini siswa dapat berperan aktif dalam menemukan ide dari permasalahan

yang telah diberikan guru. Dalam metode ini siswa dibiarkan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang dihadapi, mencari sumber sendiri dan berlatih untuk menjelaskan kembali kepada teman sekelompoknya. Dalam hal ini siswa tidak takut lagi dalam bertanya karena siswa secara tidak langsung juga dilatih untuk sering bertanya tentang materi yang belum dimengerti.

Pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang merupakan pembelajaran yang berpusat kepada guru. Pada pembelajaran ceramah guru hanya menerangkan materi pembelajaran dan siswa mencatat materi yang diberikan. Guru menyampaikan konsep kepada siswa kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah disampaikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan.

Dalam pembelajaran ceramah, guru lebih aktif daripada siswa, hal ini membuat siswa malas untuk belajar karena sudah terbiasa menerima saja pembelajaran yang diberikan guru. Siswa tidak diwajibkan untuk bertanya dan juga tidak diberikan tanggung jawab terhadap satu materi.

Dalam penelitian ini peneliti mengemukakan beberapa kendala baik itu dari siswa maupun dari peneliti sendiri.

Adapun kendala yang peneliti temukan yaitu pada pertemuan pertama pada kelas eksperimen siswa sulit untuk belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw karena belum terbiasa dengan metode pembelajaran tersebut. Hal ini membuat peneliti harus lebih aktif untuk menerangkan bagaimana metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP 2 2X11 Kayutanam, yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan, maka dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. nilai rata-rata kelas eksperimen ($mean = 81,07$) dan nilai rata-rata kelas kontrol ($mean = 74,65$) pada penilaian ranah kognitif.
2. berdasarkan penilaian tersebut bahwasanya nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol.
3. Hal ini berarti bahwa penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada kelas eksperimen memberikan pengaruh lebih baik

terhadap hasil belajar siswa dari pada penerapan Model Pembelajaran tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

4. Perbedaan hasil belajar kognitif yang terjadi setelah menerapkan Model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
5. Untuk melihat perbedaan tersebut dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dimana hasil diperoleh signifikan ($0,501 > \alpha (0,05)$). sehingga hipotesis alternatif diterima atau menolak hipotesis nihil.
6. Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Saran

1. Penelitian ini dapat membantu dan memberikan sumbangan tentang penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw sehingga penelitian dapat dikembangkan lagi menjadi penelitian yang kreatif dan inovatif lagi.
2. Salah satu alternatif pengembangan pembelajaran serta kebijakan pada pemanfaatan penggunaan model

pembelajaran yang lebih optimal sehingga dapat memajukan pendidikan dan pembelajaran di Sekolah efektif dan efisien.

3. Dapat meningkatkan kreativitas dan aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar.2009.Proses Penilaian Pembelajaran.Jakarta:Grafindo
- Djamarah.2005.Penilaian Proses Belajar Mengajar.Jakarta:Bumi Aksara
- Hamalik.2009.Model-model Pembelajaran.Bandung:Remaja Rosdakarya
- Hamzah.2008.Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Aktif dan Efektif.Jakarta:Bumi Aksara.
- Lie, Anita.2002.Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas.Jakarta:PT Grasindo.
- Riduwan.2006. *Probability Sampling*.Bandung:Alfabeta.
- Rusman.2010.Model-model Pembelajaran.Jakarta:Grafindo.
- Sharan, Shlomo.2014.The Handbook of Cooperative Learning.Yogyakarta:Istana Media
- Sudjana.1989. *Teaching is the guidance of learning activities . Bandung : Falah.*
- Sudjana, Nana.2009.Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.2005. *randomized Control Group Only*.Bandung.Alfabeta.
- Sugiyono.2014.Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.Bandung:Alfabeta.
- Trianto.2009.Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.Jakarta:Kencana Predana Media Group.
- Wena, Made.2009.Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta:Bumi Aksara