

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Wulandari¹, Hadi Gunawan Sakti²

Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram

email korespondensi : wulandari47478@gmail.com

Abstrak. Permasalahan yang terjadi di lapangan pada pelajaran Bahasa Indonesia, masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan kerja kelompok sehingga membuat siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar. Di samping hal tersebut, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada saat menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan kapur dan papan tulis hal tersebut karena tidak adanya alat seperti LCD di sekolah tersebut sehingga menyebabkan siswa kurang mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di MTs. NW Al-Ahyar Bagik Polak Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2018/2019. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen, dan rancangan penelitian ini yang di gunakan *One Group Pre-tes Pos-tes Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 115 Orang di MTs NW Bagik Polak Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2018/2019, karena jumlah populasi lebih dari 100 maka dalam penelitian ini untuk menentukan sampel menggunakan *random sampling*. Dengan jumlah sampel 28 orang Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang di gunakan adalah metode angket sebagai metode pokok sedangkan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Untuk menganalisa data menggunakan rumus *Chi kuadrat* (x^2). Hasil penelitian yaitu x^2_{hitung} sebesar 19,551 dan nilai x^2_{tabel} pada taraf signifikan 5 % dengan dk $(fh-1)=2-1=1$ lebih besar dari pada nilai x^2 pada tabel (19,551 > 15,507), berarti bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima yang berbunyi: ada Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di MTs. NW Al-Ahyar Bagik Polak Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2018/2019, sehingga dapat di simpulkan bahwa hasil penelitian ini **“signifikan”**.

Kata kunci: Model Pembelajaran Jigsaw, Motivasi Belajar

Abstract. Problem that occur at school in Indonesia language course, when teacher do teaching still use conventional methods such as speech, discussions, and group work, that is make students less motivated in learning and then when the teacher delivering the material still uses chalk and blackboard, because it does not having an LCD projector at school. In this causes student be less able to actively participate in the learning process of Indonesia language course. Purpose of this research was to determine effect of Jigsaw Learning Model towards Student Learning Motivation to Indonesian language course in 7th Grade Student, AL-Ahyar Nw Islamic Junior high School State Bagik Polak, West Lombok, 2018/2019 Academic Year. Research methode use experimental methode and research design One Group Pre-tes Pos-tes Design. Research population using in 7th Grade Student with 115 student, because number of population using more than 100 student so in this research using sample random sampling, withs sample of research use 28 studen totally. Data collection method used was the questionnaire method white documentation as acomplementary method. Analyz sinthe chi square formula (x^2). The results of the study are x^2 count of 19.551 and the value of x^2 tables at a significant level of 5% with dk $(fh-1)=2-1=1$ greater than the value of x^2 in the table (19,551 > 15,507) which means that H_0 is rejected and H_a is accepted it means: There is an Effect of Jigsaw Learning Model toword Student Learning Motivation to Indonesia language caerse in 7th Grade student AL-ahyar NW Islamic Junior High School State Bagek Polak West Lombok Regency 2018/2019 Academic Year. **“significant”**

Key Word: Jigsaw Learning Model, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terintegrasi, meliputi: ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia, serta merancang, melaksanakan, menilai dan mengolah pemecahan masalah tersebut (Miarso, 2011:201). Dalam teknologi pemecahan masalah itu terwujud dalam bentuk sumber belajar yang didesain atau dipilih dan digunakan untuk keperluan belajar di mana sumber-sumber belajar ini meliputi: pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Pesan adalah kurikulum atau mata pelajaran yang terdapat pada masing-masing sekolah atau jenjang pendidikan dan yang perlu dipelajari oleh murid. Orang antara lain guru, tutor, pembimbing dan sebagainya adalah yang menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Bahan adalah program yang memuat atau berisi pesan pembelajaran seperti buku, audio, VCD dan lain. Alat adalah sarana untuk menayangkan bahan atau program seperti proyektor, film, video

recorder, OHP, dan sebagainya. Teknik adalah prosedur yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran seperti diskusi, karyawisata, demonstrasi, dan ceramah. Lingkungan adalah dimana belajar dan pembelajaran berlangsung misalnya di kelas, ditaman, penerangan dan ventilasi ruangan (Andi Prastowo 2012:37). Teknologi pendidikan (AECT, 1994). Adalah teori dari praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses sumber untuk belajar. Dalam definisi ini dijelaskan bahwa teknologi pendidikan terbagi dalam lima kawasan, yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Tiap kawasan dari bidang memberikan sumbangan pada teori dan praktik yang menjadi landasan profesi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-

penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan system pendidikan dan pembelajaran. Upaya pembaruan itu menyentuh bukan hanya sarana fasilitas pendidikan, tetapi juga sarana nonfisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, cara kerja inovatif, serta sikap positif terhadap tugas-tugas kependidikan yang diembannya.

Banyak sekali model pembelajaran yang dikenal oleh dunia pendidikan. Namun jarang diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Banyak dari model pembelajaran tersebut hanya sebagai pengetahuan saja bagi para pendidik. Salah satu di antara banyaknya model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran jigsaw. Model pembelajaran ini sering kali dipandang sebelah mata, bahkan masih jarang pendidik yang mengetahui model pembelajaran jigsaw ini. Padahal penggunaan model pembelajaran ini

diyakini akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa nantinya akan bisa meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Model pembelajaran jigsaw adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan kesempatan belajar yang adil kepada semua siswa dan juga memberikan kesempatan yang sama untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran jigsaw memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mempelajari bagian materi ajar sehingga ia akan menjadi ahli dibidangnya. Model pembelajaran jigsaw ini merupakan salah satu bagian dari pembelajaran kooperatif Jigsaw telah berkembang dan diuji coba oleh Eliot Arrosen dan teman-temanya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasikan oleh Salvin dan teman-temanya di Universitas Jhon Hopkins. Pada penerapan pembelajaran model jigsaw siswa dikelompokkan dengan mekanisme tukar menukar kelompok dan anggota tiap kelompok berperan penting dalam penguasaan materi secara menyeluruh dengan di setiap kelompokan memiliki kelompok asal

dan kelompok ahli yang berbicara saling bertukar informasi. Pada metode ini setiap siswa dibagi dalam kelompok dengan 4 hingga 6 anggota kelompok heterogen. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks.

Setiap anggota bertanggung jawab dalam mempelajari bagian tertentu bahan yang diberikan itu. Anggota kelompok lain yang mendapat tugas topik yang bersama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut. Kelompok ini disebut kelompok ahli. Selanjutnya, kelompok ahli ini kembali pada kelompok asal dan menyampaikan apa yang didapatkannya kepada teman-teman dikelompoknya. Para siswa kemudian diberi kuis atau tes secara individual oleh guru untuk melihat hasil belajar siswa. Berdasarkan studi awal yang telah dilakukan di MTs Al-Ahyar NW Bagik Polak Kabupaten Lombok Barat terdapat berbagai permasalahan yang ditemui antara lain masih digunakan model ceramah pada saat model pembelajaran membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut tampak

ketika proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif bertanya pada guru. Tidak sedikit dari siswa yang terlihat sibuk sendiri, mengganggu temannya, ataupun membuat keributan di kelas. Dominannya penggunaan model ceramah dan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran diakui siswa membuat proses pembelajaran kurang efektif. Motivasi belajar siswa juga sangat kurang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan pernyataan di atas, sangat tertarik untuk mengkaji: Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di MTs Al-Ahyar Bagik Polak Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2018/2019.

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Al-Ahyar NW Bagik Polak

Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2018/2019.

Faktor peserta didik dianggap sebagai sesuatu yang menentukan pelaksanaan dan keberhasilan proses pembelajaran. Pandangan baru berpendapat, bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu. Perbuatan belajar akan berhasil bila berdasarkan motivasi pada diri siswa. “Motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan” (Djaali, 2009: 101).

Pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen one desain group.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

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 sampel yang diambil dari populasi itu yang harus betul-betul representatif.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena bertujuan untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik dengan rumus *Chi Square* sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right]$$

Keterangan rumus:

χ^2 = Chi-kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan.

dk = Kolom-kolom pada frekuensi yang diharapkan (f)-1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil penelitian yang dituangkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian

Subjek	f_o	f_h	$F_o - f_h$
(1)	(2)	(3)	(4)
L	430	504	-74
P	848	938	-90
Jumlah	1278	1442	-164

Model pembelajaran jigsaw digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa agar siswa tidak lambat dalam berfikir dan tidak bosan dalam menerima pelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian yaitu di dalam analisis data dilakukan sebelum penggunaan model pembelajaran jigsaw dan setelah penggunaan model pembelajaran jigsaw, maka dari hasil data yang diperoleh dan setelah dianalisis menggunakan rumus *chi square* diketahui $f_o=1278$ adalah nilai frekuensi observasi (*pre test*) dan $f_h=1442$ adalah nilai frekuensi harapan (*poostest*), dimana untuk laki-laki $f_o=430$ dan untuk perempuan $f_o=848$.

Sedangkan f_h untuk laki-laki $f_h=504$ dan untuk perempuan $f_h=938$ Dimana derajat kebebasan (dk)= $2-1=1$ setelah nilai semua diketahui maka dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai hitung χ^2 hitung sebesar 19,551 maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan (dk)=1 ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nilai (H_o) yang dinyatakan dalam tabel distribusi χ^2 adalah 15,507 yang menunjukkan nilai χ hitung lebih besar dari pada nilai χ tabel ($19,551 > 15,507$) karena χ^2 hitung lebih besar dari χ tabel maka penelitian ini disignifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nilai (H_o) yang diajukan ditolak dan sebaliknya

hipotesis alternatif (Ha) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di MTs.AL-Ahyar Bagik Polak Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran jigsaw layak untuk dikembangkan oleh guru sebagai pedoman dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh dengan hasil belajar nantinya.

Kelebihan penggunaan model pembelajaran jigsaw digunakan dalam penelitian ini membahas materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran yaitu materi pembelajaran tentang jigsaw. Hal tersebut membuktikan dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw sebagai model pembelajaran akan memberikan efek yang baik pada proses dan motivasi belajar siswa. Siswa semakin semangat, antusias mengikuti pelajaran

Bahasa Indonesia dengan adanya menggunakan model pembelajaran jigsaw.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada IV, maka dapat disimpulkan bahwa: “Ada Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe *Networked* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Montong Gading Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai χ^2_{hitung} sebesar 2,487 dan nilai χ^2_{tabel} 2,045 pada taraf signifikansi 5% dengan d.b (N-1) =29, 29 karena χ^2_{hitung} lebih besar dari pada nilai χ^2_{tabel} (2,487 > 2,045) sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini (signifikan).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumiaksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Djaali. 2009. *Fsikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. 17. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Husna. (2013). “*Pengertian Model Pembelajaran Jigsaw*”.
www.indonesiastudents.com
September 2008
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Cetakan Ke-13. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamdani. 2011. 92. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- IKIP Mataram. 2011. *Pedoman Pembimbingan Dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram.
- Rusman, 2014. *Model-Model Pembelajaran, Pengembangan Profesionalisme Guru*. Edisi ke-2, Cet. Ke-5, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Cetakan Ke-19. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.