

Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Luas Segi Banyak

Rovyta Retnowati

SDN Karangtengah
rovytaretno@gmail.com

Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

Abstract

In the learning process, the learning model affects students' motivation and learning outcomes. The use of the right learning model makes learning more interesting and not monotonous so that it can improve learning outcomes. The Jigsaw learning model is carried out by discussion in two stages. The first is that students work individually according to the assigned task. And the second with group discussions. The Jigsaw learning model is able to increase motivation and learning outcomes in many ways. The purpose of this study is to increase motivation and learning outcomes in terms of many students of class VI. Based on the analysis and discussion of the research results, it can be concluded that with the Jigsaw learning model there is an increase in motivation and multifaceted learning outcomes in class VI students

Keywords: *Jigsaw, motivation, learning outcomes*

Abstrak

Pada proses pembelajaran, model pembelajaran mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran Jigsaw dilakukan dengan diskusi dalam dua tahap. Yang pertama siswa bekerja secara individu sesuai tugas yang diberikan. Dan yang kedua dengan diskusi kelompok. Model pembelajaran Jigsaw mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak siswa kelas VI. Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran Jigsaw terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak pada siswa kelas VI.

Kata kunci: *jigsaw, motivasi, hasil belajar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode yang tepat agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Kondisi awal sebelum penelitian dilakukan, motivasi dan hasil belajar luas segi banyak siswa kelas VI SD masih rendah. Bukti motivasi masih rendah dapat dilihat melalui pengamatan saat pembelajaran kondisi awal sebelum dilakukan penelitian dengan materi luas segi banyak, sebanyak 22 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi ada 3 siswa, 7 siswa memiliki motivasi belajar sedang, dan sisanya sebesar 12 siswa memiliki motivasi belajar rendah. Hasil belajar luas segi banyak masih rendah dapat dilihat dari hasil ulangan pada kondisi awal. Sebanyak 22 siswa ternyata nilai tertinggi 80 (3 siswa), nilai 70 (4 siswa), nilai 60 (7 siswa), nilai 50 (5 siswa), dan nilai terendah 40 (3 siswa). Nilai rata-rata kelas 59,55, padahal KKM yang ditetapkan 67, sehingga nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM dan padapat dikatakan pembelajaran belum berhasil.

Motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI masih rendah mungkin disebabkan karena kondisi awal saat pembelajaran guru belum memanfaatkan model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang masih menggunakan model konvensional.

Kevin (dalam Paul Eggen dan Don Kauchak:2012), memaparkan Jigsaw merupakan strategi pembelajaran dimana siswa individu menjadi pakar tentang subbagian satu topik dan mengajarkan sub bagian itu kepada orang lain. Elliot Aronson (dalam Sugianto, 2010:45), mengembangkan teknik mengajar Jigsaw bersama rekan-rekannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawan di Universitas John Hopkin.

Harapan yang ingin dicapai setelah penelitian ini selesai yaitu diharapkan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak siswa kelas VI dapat meningkat. Motivasi siswa perlu ditingkatkan, sebab bila tidak ditingkatkan nanti apabila siswa itu diberi soal yang sedikit berbeda dengan yang dicontohkan sudah tidak mampu mengerjakan. Demikian juga hasil belajar luas segi banyak perlu ditingkatkan, karena bila tidak ditingkatkan maka nilai KKM tidak akan tercapai dan diprediksi nanti banyak siswa yang tidak tuntas dalam materi tersebut. Demikian juga setelah menempuh Ujian Sekolah banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal. Soal ulangan harian yang hanya memuat materi 1 KD atau lebih sedangkan soal Ujian Sekolah mencakup materi dari kelas 4 sampai dengan kelas 6. Sementara itu, soal Ulangan Semester dan Ujian Sekolah lebih sulit daripada soal ulangan harian.

Penelitian ini diharapkan guru dapat memberikan pelajaran menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak siswa kelas VI. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi perlu ditingkatkan, dengan harapan siswa tidak jenuh dengan satu model dalam pembelajaran, sehingga akan menambah motivasi siswa dalam menerima pelajaran. Dengan harapan, setelah akhir pembelajaran siswa dapat mencapai hasil yang memuaskan atau meningkat. Dengan hasil belajar luas segi banyak yang meningkat, maka nilai KKM akan tercapai.

Dari paparan di atas dapat dikemukakan masalah dari siswa dan dari guru. Masalah dari siswa adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar luas segi banyak siswa kelas VI dan diharapkan setelah dilakukan tindakan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak dapat meningkat. Sedangkan masalah dari guru adalah belum memanfaatkan model dalam pembelajaran dengan harapan guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat memanfaatkan model pembelajaran yang bervariasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Jigsaw

Definisi Model Pembelajaran Jigsaw

Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2015:116), menjelaskan bahwa “Model pembelajaran Jigsaw merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang merupakan model diskusi dalam dua tahap. Diskusi tahap pertama, disebut kelompok asal atau home group. Pada tahap ini bisa saja peserta didik bekerja secara individual sesuai tugas yang diberikan untuk membahas salah satu subtopik dari beberapa subtopik yang akan dibahas. Diskusi kedua dibentuk kelompok ahli sesuai dengan materi yang dibahasnya. Setiap ahli memperdalam materi yang dibahasnya. Lalu kembali lagi ke kelompok asal untuk berbagi materi yang telah didiskusikan di kelompok ahli. Pada akhirnya masing-masing peserta didik memahami semua materi yang sedang dibahas. merupakan strategi pembelajaran dimana siswa individu menjadi pakar tentang subbagian satu topik dan mengajarkan sub bagian itu kepada orang lain. Elliot Arronson (dalam Sugianto, 2010:45), mengembangkan teknik mengajar Jigsaw bersama rekan-rekannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawan di Universitas John Hopkin.

Mulyadi (2012:130), menyampaikan bahwa :

“Pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan untuk menyampaikan atau perlu tatap muka di kelas. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Cara ini menumbuhkan kerja sama, saling asah, asih, dan asuh antar teman sebaya.”

Beberapa pendapat tentang pembelajaran model Jigsaw yang dikemukakan oleh beberapa ahli, di antaranya : Slaven dkk (dalam Abdul Majid. 2015: 182) menjelaskan bahwa model Jigsaw ditinjau dari segi bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu Jigsaw yang berarti gergaji ulir. Gergaji bekerja dengan sistem kerja sama antara gerigi satu dengan gerigi yang lain. Pembelajaran kooperatif model Jigsaw mengadopsi pola kerja pada gergaji (Jigsaw) . Model pembelajaran ini siswa dituntut untuk melakukan kerja sama dalam suatu kelompok dalam mencapai tujuannya.

Jadi model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan adanya kerja dalam kelompok. Sedangkan Lie dalam Abdul Majid. 2015: 182) memaparkan bahwa model pembelajaran Jigsaw adalah suatu model pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 6 siswa. Kelompok tersebut dibuat dengan sistem heterogen atau merata dari semua unsur. Unsur dapat dari segi kepandaian siswa, status sosial ekonomi keluarga, keberanian siswa, jenis kelamin. Pada kelompok tersebut siswa bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab secara mandiri dari masing-masing anggota.

Beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Jigsaw suatu cara dalam pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam bentuk kelompok-kelompok dalam kegiatannya. Model ini akan lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada seluruh siswa.

a. Langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw

Mulyadi (2012:130), memaparkan langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan model Jigsaw sebagai berikut :

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam tim.
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
- 3) Tiap orang dalam tim yang tugasnya sama bergabung menjadi satu tim baru.

- 4) Anggota tim yang baru harus mempelajari bagian subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- 6) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
- 7) Guru memberi evaluasi.

1. Motivasi Belajar

a. Definisi motivasi belajar

Suatu keadaan yang dapat mempengaruhi diri seseorang, baik itu berasal dari dalam maupun dari luar diri orang tersebut motivasi. Motivasi sendiri ada yang menyamakan dengan istilah lain, seperti yang dikemukakan oleh Siti Rochmah, Misbach Djamil, dan Rochayah (1995,126) sebagai berikut :

“Pembahasan motivasi dimulai dari situasi yang ada ada pada diri siswa. Kedua jenis kekuatan itu adalah kekuatan positif dan kekuatan negatif. Jadi istilah-istilah “keinginan”, “hasrat”, “kebutuhan” biasanya dipandang sebagai kekuatan positif yang mendorong seseorang ke arah objek atau kondisi tertentu, sedangkan istilah-istilah seperti “tidak suka” biasanya dipandang sebagai kekuatan negatif yang mendorong seseorang menjauh dari objek atau kondisi tertentu.”

Lebih lanjut Siti Rochmah, Misbach Djamil, dan Rochayah (1995,126), menjelaskan bahwa pada diri seseorang terdapat perbedaan adanya dorongan positif dan dorongan negatif. Kekuatan tersebut akan akan muncul dan saling mempengaruhi keadaan diri seseorang untuk bertindak. Namun kedua kekuatan ini oleh banyak pihak dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh sebagai motif, kebutuhan, ataupun keinginan.

Kekuatan yang datang dari diri maupun dari luar diri seseorang yang akan mempengaruhi suatu tindakan dinamakan motivasi. Dimiyati dan Mudjiono (1994, 74) menjelaskan tentang motivasi sebagai berikut :

“Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Pada peristiwa pertama, motivasi siswa yang rendah menjadi lebih baik setelah siswa memperoleh informasi yang benar. Pada peristiwa kedua, motivasi belajar dapat menjadi rendah dan dapat diperbaiki kembali. Pada kedua peristiwa tersebut peranan guru mempertinggi motivasi siswa dengan berarti. Peristiwa ketiga, motivasi diri siswa tergolong tinggi. Timbul pertanyaan-pertanyaan seperti (i) kekuatan apa yang menjadi penggerak belajar siswa?, (ii) berapa lama kekuatan tersebut berpengaruh dalam kegiatan belajar?, (iii) dapatkah kekuatan tersebut dipelihara?

Sebagai penjelasan lebih lanjut Dimiyati dan Mudjiono (1994, 74), memaparkan bahwa siswa belajar didorong adanya kekuatan dari dalam dirinya. Kekuatan tersebut ada yang berupa keinginan atau cita.cita, baik kekuatan tinggi maupun kekuatan rendah. Demikian juga dikemukakan bahwa kekuatan penggerak yang tinggi dinamakan motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai kekuatan mental yang menggerakkan perilaku seseorang untuk belajar.

Menurut Wexley dan Yukl (dalam Abdul Majid, 2015:307), motivasi adalah pemberian atau penimbulan motif. Dapat pula diartikan sebagai hal atau keadaan yang menjadi motif. Menurut Mitchell (dalam Abdul Majid, 2015:307), motivasi mewakili proses-proses psikologikal yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela (volunter) yang diarahkan pada tujuan tertentu. Gray

(dalam Abdul Majid, 2015:307), mendefinisikan motivasi sebagai sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.

Pendapat lain dikemukakan oleh Robert C. Beck (1990:20), mengatakan bahwa:

“Our definition of motivation emphasizes choices of goals and behaviors, but it does not hinge on the issue of conscious versus unconscious determinants, for surely there are mixtures of both in many of our choices. For example, we may agonize a long time over some choice without being a ware of the sources of some of our likes and dislikes which go into making our final decision.”

Definisi tentang motivasi adalah menekankan pada pilihan-pilihan dari berbagai tujuan dan perilaku, tetapi hal ini tidak meninggalkan masalah tentang faktor penentu kesadaran versus faktor penentu alam bawah sadar, untuk memastikan adanya percampuran keduanya dalam beberapa pilihan kita. Sebagai contoh, kami bisa mengambil masa lalu sebagai pilihan dari beberapa pilihan tanpa menyadari sumber-sumber dari kesukaan dan ketidaksukaan kita yang kita gunakan untuk membuat keputusan akhir kita.

McDermott, Mordell, dan Stolfus (dalam Paul Eggen dan Don Kauchak, 2012:67), memaparkan ada korelasi tinggi antara motivasi dan pembelajaran. Weinstein (dalam Paul Eggen dan Don Kauchak, 2012:67), mengutarakan:

“Motivasi anak-anak untuk belajar terletak pada pencapaian sukses di dalam sekolah. Karena kemajuan teknologi yang pesat, basis pengetahuan yang selalu berubah, dan kebutuhan tempat kerja yang bergeser, motivasi terus-menerus untuk belajar mungkin menjadi ciri dari prestasi individu sepanjang hayat mereka.”

Stipek (dalam Paul Eggen dan Don Kauchak, 2012:67), secara umum, siswa-siswa yang termotivasi :

- 1) Mengolah informasi secara mendalam dan cakap di dalam pengalaman belajar ruang kelas.
- 2) Gigih dalam tugas-tugas sulit dan mengalami lebihsedikit masalah-masalah manajemen.
- 3) Memiliki sikap lebih positif terhadap sekolah dan menggambarkan sekolah sebagai memuaskan.

Beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan hasrat atau kemauan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan. Hasrat atau kemauan tersebut dapat dipengaruhi dari dalam diri siswa tersebut maupun berasal dari luar diri siswa tersebut.

2. Hasil Belajar Luas Segi Banyak

a. Definisi hasil belajar

Pengertian hasil belajar menurut Winkel (1986:162), hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru. Sujana (2005:3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kemampuan koqnitif, afektif, dan psikomotor.

Pengertian belajar menurut Abdul Majid (2015:33), adalah:

“Belajar dimulai dengan adanya dorongan , semangat, dan apaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan menyesuaikan dengan tingkah lakunya dalam upaya meningkatkan kemampuan dirinya. Dalam hal ini, belajar adalah perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku.”

Sujana (Abdul Majid, 2015:33) menjelaskan, belajar adalah penyesuaian tingkah laku dapat terwujud melalui kegiatan belajar, bukan karena akibat langsung dari pertumbuhan seseorang yang melakukan kegiatan belajar. Oemar Hamalik (2001:27), menjelaskan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan saja mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya.

b. Luas segi banyak

Langkah-langkah cara menghitung luas segi banyak

- a) Amati dan tentukan bangun datar apa saja yang menyusun segi banyak tersebut.
- b) Untuk mempermudah maka kita pisahkan menjadi beberapa bangun datar penyusunnya.
- c) Hitung luas masing-masing bangun datar yang menyusun segi banyak tersebut
- d) Jumlahkan semua luas bangun datar penyusun segi banyak tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penggunaan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model Jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar luas segi banyak.

Peneliti mengajukan saran sebagai berikut: 1. Bagi Sekolah, penelitian dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat membantu dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan di sekolah dasar. 2. Bagi guru, untuk meningkatkan pemahaman terhadap penerapan model pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran sehari-hari. 3. Bagi siswa, siswa dapat berperan aktif dengan menyampaikan ide atau pemikiran dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2015. Strategi Pembelajaran. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, 2015. Pembelajaran Efektif. Bandung. Rosda.
- Dian Permatasari, 2010. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statika Siswa Kelas X TGB Program Keahlian Bangunan SMK Negeri 2 Surakarta. Skripsi. Surakarta. FKIP UNS.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1994. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Depdikbud.
- Dwi Suhartanti, Isnani Aziz Zulaikha, Yulinda Erma Suryani, 2006. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI. Jakarta. Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Eti Nurhayati, 2011. Psikologi pendidikan Inovatif. Yogyakarta : Pustaka belajar
- Ewintri, 2013. Karakteristik Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah. <http://ewintribengkulu.blogspot.com/2031/04/ciri-ciri-motivas-tinggi.html>. diunduh 26 Pebruari 2016, pukul 18.53.
- Hertiavi, Langlang, Khanafiyah. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 6 (2010) 53-57. Semarang. FMIPA UNNES.

- Indah Kusharyanti, 2009. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Jigsaw untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dalam Pembelajaran Akutansi Siswa Kelas XI IS 5 SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009 . Skripsi. Surakarta. UNS.
- Mulyadi, 2012. Pedagogi Khusus Model Pembelajaran di Sekolah Dasar. Surakarta. UMS.
- Nana Sudjana, 1990. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung. Rosdakarya
- Nizar Alam Hamdani dan Dody Hermana, 2008. Classroom Action Research. Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rahayasa.
- Oemar Hamalik, 2001. Proses Belajar Mengajar. Bandung. Bumi Aksara.
- Paul Eggen dan Don Kauchak, 2012. Strategi dan Model Pembelajaran. Mengajarkan konten dan Keterampilan Berpikir. Jakarta. Indeks.
- Robert C. Beck, 1990. Motivation. Theories and Principles. New Jersey : Prentice Hall.
- Sardiman. 2006. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- SD, 2015. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 Jendi Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Siti Rochmah, Misbach Djamil, dan Rochayah , 1995. Individu dalam Masyarakat Buku Teks Mengenai Psikologi Sosial. Jakarta. Depdikbud.
- Sujana, 2005. Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Syamsu Yusuf, 2011. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- W.S. Winkel, 1986. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta. Media Abadi.