

## Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Yusuf

Universitas Pejuang Republik Indonesia

[Yusufuchu0562@gmail.com](mailto:Yusufuchu0562@gmail.com)

### Abstract

*The application of the Jigsaw Type Cooperative learning model is expected to overcome the difficulties of students in learning Information and Communication Technology which has an impact on improving the quality of learning which includes the quality of the process and the quality of learning outcomes. Classroom action research with the following stages: Planning, Action, Observation, and Reflection, which consists of three cycles. Data were collected through instruments compiled by the researcher consisting of: (1) anecdotal notes, (2) field notes including reference descriptions e.g. better lessons, behaviors, and (3) document analysis. The data collected from the test results were analyzed by comparing the test scores of cycle 1, cycle 2, and cycle 3. The results of data analysis showed that students in grade VII-A SMP Negeri 16 Mandai, Maros Regency increased their learning outcomes by using the Jigsaw-type cooperative learning model. This is shown by the number of students who reach the learning level of each cycle increases. At the end of the third cycle, students who obtained a completion score with KKM 70 were 90%, while students who scored below the completion standard were 10%.*

**Keywords:** Effectiveness, Learning Model, Jigsaw Type Cooperative

### Abstrak

*Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw diharapkan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang mencakup kualitas proses dan kualitas hasil belajar. Penelitian tindakan kelas dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi, Yang terdiri dari tiga siklus. Data dikumpulkan melalui instrumen yang disusun oleh peneliti yang terdiri dari: (1) catatan anekdot, (2) catatan lapangan mencakup deskripsi referensi misalnya pelajaran yang lebih baik, perilaku, dan (3) analisis dokumen. Data yang terkumpul dari hasil tes dianalisis dengan membandingkan skor tes siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa kelas VII-A SMP Negeri 16 Mandai Kabupaten Maros hasil belajarnya meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai tuntas belajar setiap siklus meningkat. Pada akhir siklus ketiga siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan KKM 70 adalah 90%, sedangkan siswa yang mendapat skor di bawah standar ketuntasan adalah 10%.*

**Kata Kunci:** Efektivitas, Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe Jigsaw

### Pendahuluan

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi; otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu guna menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak lulus dari sekolah, siswa pintar secara teoretis, tetapi sulit mengaplikasikan teori tersebut. Pendidikan di sekolah terlalu menjejali otak siswa dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki siswa. Dengan perkataan lain, proses pendidikan kurang diarahkan membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk kemampuan membentuk manusia yang kreatif dan inovatif.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dinamika pendidikan dewasa ini ditandai oleh suatu revolusi dan teransparansi pemikiran tentang hakikat pembelajaran. Titik sentral setiap peristiwa mengajar terletak pada suksesnya siswa mengorganisasi pengalamannya, bukan pada kebenaran siswa dalam melaksanakan refleksi atas apa yang dikerjakan guru.

Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru dewasa ini seperti yang telah dijelaskan di atas, merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta motivasi dan kecintaan mereka terhadap profesinya. Ada guru yang dalam melaksanakan pengelolaan pembelajarannya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar anak. Guru yang demikian akan menghasilkan kualitas lulusan yang lebih tinggi dibanding dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Di sisi lain, ternyata realitas di lapangan masih banyak menampilkan kekurangan. Praktik-praktik pembelajaran cenderung masih mengabaikan gagasan, konsep dan kemampuan berpikir siswa. Aktifitas guru lebih menonjol dari pada siswa, dan terbatas pada hafalan semata, Pelli (dalam Suwama, 1991). Pembelajaran masih bersifat ekspositoris, sehingga belum mampu membangkitkan budaya belajar 'learning how to learn' pada diri siswa. Siswa sebagai pemaknaan setiap pribadi terhadap hasil interaksi dirinya dengan kehidupan masyarakat, memiliki makna penting dan strategis. Konsep siswa merupakan konstruksi dunia sosial siswa, yang merefleksikan berbagai realitas, problema yang terjadi di masyarakat dimana siswa berada. Sehubungan dengan hal tersebut penulis melakukan penelitian tindakan kelas ( action research ) yang dilakukan di SMP Negeri 16 Mandai Kabupaten Maros.

Berdasarkan observasi pendahuluan dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, diidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII-A pada SMP Negeri 16 Mandai dalam kaitannya dengan proses belajar-mengajar, antara lain sebagai berikut: (1) peran guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam proses belajar-mengajar masih perlu ditingkatkan; (2) kegiatan belajar mengajar pada umumnya didominasi guru; (3) siswa kurang mampu dalam mengajukan gagasan dan penalarannya dalam pembelajaran; dan (4) siswa kurang motivasi dan cenderung hanya ingin bermain pada saat terjadi proses belajar-mengajar. Kejadian tersebut disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: (1) guru belum menerapkan secara maksimal berbagai pendekatan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) harapan siswa dalam belajar hanya ingin mendapat nilai yang tinggi dalam ulangan/ujian; (3) masih rendahnya motivasi belajar siswa; (4) siswa kurang diberi kesempatan dalam mengembangkan pikirannya; dan (5) siswa jenuh melihat penampilan guru pada saat kegiatan belajar-mengajar sedang berlangsung. Untuk mengatasi hal-hal tersebut sekaligus memenuhi tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diperlukan suatu upaya perbaikan proses pembelajaran yang lebih

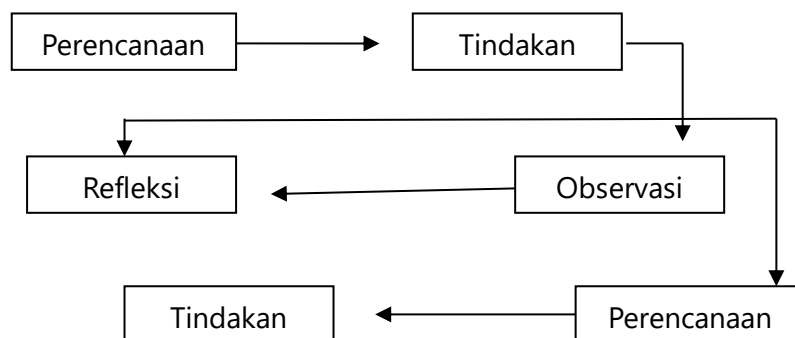
meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dengan melakukan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (tim ahli).

Salah satu kecenderungan pemikiran yang berkembang dewasa ini berkaitan dengan proses belajar siswa akan lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Menurut kecenderungan pemikiran ini, belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri sesuatu yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi "mengingat" jangka pendek tetapi gagal dalam membekali siswa memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Keterampilan berpikir kritis terkait erat dengan pemecahan masalah. Peningkatan pemahaman terkait dengan belajar bermakna melalui pembelajaran dengan pemetaan konsep. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini dirancang suatu model pembelajaran efektif berbasis pembelajaran kontekstual, yakni model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (tim ahli). Dengan penerapan model ini, diharapkan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran yang mencakup kualitas proses dan kualitas hasil belajar.

### Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi, Yang terdiri dari tiga siklus, digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

#### Siklus 1



Tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian tindakan ini diuraikan sebagai berikut:

#### Siklus Pertama

Kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

##### a. Perencanaan

- 1) Pengembangan pembelajaran dan alat evaluasi meliputi (1) penyusunan perencanaan pembelajaran untuk tiap pokok bahasan, (2) pengembangan materi ajar, (3) Menginput dan mendesain materi yang akan diajarkan pada sebuah note book dibuat sedemikian menarik melalui program aplikasi Microsoft Power Point, dan (4) penyusunan instrumen observasi, angket dan tes hasil belajar (Peneliti).
- 2) Penentuan tugas masing – masing anggota tim sebagai berikut:
  - i. Setiap pelaksanaan tindakan guru kelas VII-B sebagai observer.
  - ii. Dalam pelaksanaan refleksi, peneliti dan observer terlibat langsung dalam diskusi/evaluasi.

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Implementasi rencana pembelajaran (4 atau 5 kali pertemuan) yang telah dirumuskan dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kepada siswa obyek penelitian tentang model pembelajaran yang akan dikembangkan.

- 2) Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model Jigsaw dan penerapannya dalam pembelajaran sebagai berikut:
  - a) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok heterogen antara 4-5 orang.
  - b) Tim anggota dalam kelompok/tim ahli diberi bagian materi yang berbeda.
  - c) Anggota dari tim-tim yang berbeda telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
  - d) Jika kelompok ahli selesai mendiskusikan tugasnya, maka anggota kelompok kembali ke kelompok asal/semula (home teams) untuk mengajar anggota lainnya dalam kelompok semula.
  - e) Tiap kelompok/tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
  - f) Guru memberi evaluasi
  - g) Kesimpulan/penutup
- 3) Siswa berlatih berdiskusi dengan anggota kelompoknya dan menyelesaikan tugas-tugas dengan bimbingan guru.
- 4) Penerapan penguasaan materi dan penyelesaian tugas-tugas dengan mengurangi keterlibatan guru sampai akhirnya siswa mampu sendiri menyusun bahan ajar dengan model pembelajaran Jigsaw.

**c. Observasi**

- 1) Mengisi daftar cek observasi setiap kali mengajar.
- 2) Mencatat kejadian-kejadian penting di kelas setiap kali mengajar.
- 3) Melaksanakan tes pada akhir siklus.

**d. Refleksi**

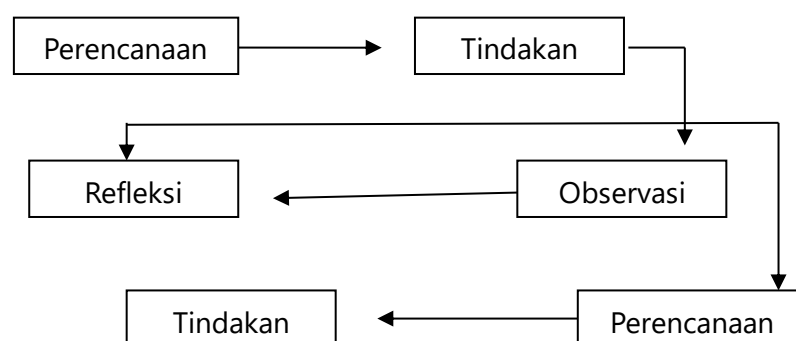
- 1) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran di kelas oleh peneliti
- 2) Diskusi tim peneliti tentang hasil yang dicapai, mengidentifikasi masalah yang belum teratasi dan menetapkan terapinya.

Hasil refleksi dijadikan landasan untuk perbaikan tindakan pada siklus ke dua. Setelah selesai siklus pertama diharapkan siswa sudah mampu menyusun materi ajar dengan bimbingan terbatas dari guru, disamping itu terjadi peningkatan dan penalaran siswa, aktifitas dan kreatifitas siswa.

**Siklus Kedua**

Pada siklus kedua dilakukan tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama tapi didahului dengan perencanaan ulang untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan pada pembelajaran siklus pertama. Pada akhir siklus kedua diharapkan kemandirian siswa dalam belajar menjadi lebih tinggi dan peranan guru mengarah ke mediator dalam proses belajar mengajar.

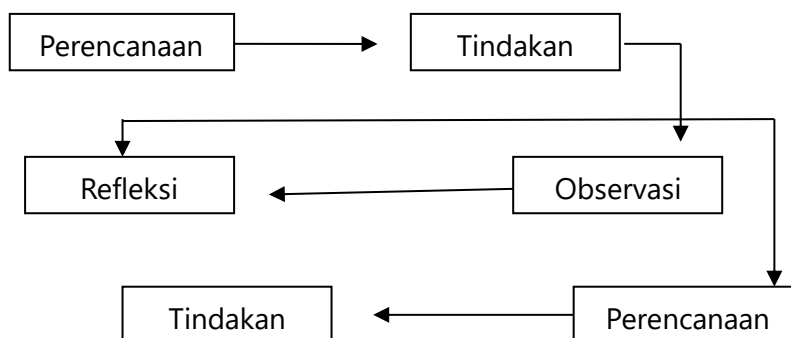
**Siklus 2**



### Siklus Ketiga

Pada siklus ketiga dilakukan tahapan-tahapan seperti pada siklus pertama dan kedua tapi didahului dengan perencanaan ulang untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan pada pembelajaran siklus pertama dan kedua. Pada akhir siklus kedua diharapkan kemandirian siswa dalam belajar menjadi lebih tinggi dan peranan guru mengarah ke mediator dalam proses belajar mengajar.

#### Siklus 3



#### Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui instrumen yang disusun oleh peneliti yang terdiri dari: (1) catatan anekdot, (2) catatan lapangan mencakup deskripsi referensi misalnya pelajaran yang lebih baik, perilaku, dan (3) analisis dokumen.

#### Teknik Analisa Data

Data yang terkumpul dari hasil catatan anekdot, catatan harian peneliti di analisis dengan teknik deskriptif kualitatif, dengan melukiskan dan memaparkan secara detail variabel-variabel yang satu dengan variabel lainnya. Data yang terkumpul dari hasil tes dianalisis dengan membandingkan skor tes siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Data yang terkumpul dari hasil angket pada siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kelemahan-kelemahan dan hambatan-hambatan yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pendekatan model pembelajaran Jigsaw.

#### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil ujian pada siklus pertama, kemampuan siswa dalam memahami materi dapat diketahui bahwa masih merata belum tuntas. Masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM sebagai standar ketuntasan minimal. Meskipun demikian, ada siswa yang mencapai nilai tertinggi, yaitu nilai 80.

Setelah mengetahui skor dan nilai siswa terhadap materi yang diujikan, maka selanjutnya adalah menentukan persentase kemampuan siswa memahami pokok bahasan berdasarkan kriteria penilaian klasikal dengan KKM 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Nilai Hasil Ujian Siklus I dengan Rentang Nilai 1-10**

No	Skor	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	80	8,0	1	5
2	70	7,0	7	35
3	60	6,0	8	40
4	50	5,0	2	10
5	40	4,0	2	10

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa sampel yang mendapat nilai 7,0 ke atas sebanyak 8 siswa kategori tuntas (40%), dan siswa yang mendapat nilai di bawah 7,0 sebanyak 12 siswa (60%) belum tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Pengukuran Pencapaian Keberhasilan Siswa Siklus I**

No	Standar Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai 7,0 ke atas	8	40
2	Nilai di bawah 7,0	12	60
3	Jumlah	20	100%

Berdasarkan hasil ujian pada siklus kedua, kemampuan siswa dalam memahami materi dapat diketahui bahwa sudah merata tuntas. Siswa yang mencapai nilai KKM sebagai standar ketuntasan minimal mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Meskipun demikian masih ada siswa yang belum mencapai nilai maksimal yakni nilai KKM, sedangkan nilai tertinggi yakni 90.

Setelah mengetahui skor dan nilai siswa terhadap materi yang diujikan, maka selanjutnya adalah menentukan persentase kemampuan siswa memahami pokok bahasan berdasarkan kriteria penilaian klasikal dengan KKM 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Nilai Hasil Ujian Siklus II dengan Rentang Nilai 1-10**

No	Skor	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	90	9,0	2	10
2	80	8,0	5	25
3	70	7,0	9	45
4	60	6,0	4	20

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa sampel yang mendapat nilai 7,0 ke atas sebanyak 19 siswa kategori tuntas (76%), dan siswa yang mendapat nilai di bawah 7,0 sebanyak 6 siswa (24%) belum tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Pengukuran Pencapaian Keberhasilan Siswa Siklus II**

No	Standar Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai 7,0 ke atas	16	80%
2	Nilai di bawah 7,0	4	20%
3	Jumlah	20	100%

Berdasarkan hasil ujian pada siklus ketiga, kemampuan siswa dalam memahami materi dapat diketahui bahwa merata tuntas. Siswa yang mencapai nilai KKM sebagai standar ketuntasan minimal mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, dan siklus II. Meskipun demikian masih ada siswa yang belum mencapai nilai maksimal yakni nilai KKM, sedangkan nilai tertinggi yakni 90.

Setelah mengetahui skor dan nilai siswa terhadap materi yang diujikan, maka selanjutnya adalah menentukan persentase kemampuan siswa memahami pokok bahasan berdasarkan kriteria penilaian klasikal dengan KKM 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Nilai Hasil Ujian Siklus III dengan Rentang Nilai 1-10**

No	Skor	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	90	9,0	5	23,07%
2	80	8,0	9	50,00%
3	70	7,0	4	15,38%
4	60	6,0	2	11,53%

Tabel di atas menunjukkan bahwa siswa sampel yang mendapat nilai 7,0 ke atas sebanyak 18 siswa kategori tuntas (90%), dan siswa yang mendapat nilai di bawah 7,0 sebanyak 2 siswa (10%) belum tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Pengukuran Pencapaian Keberhasilan Siswa Siklus III**

No	Standar Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai 7,0 ke atas	18	90
2	Nilai di bawah 7,0	2	10
3	Jumlah	26	100%

**Tabel Perbandingan Nilai yang diperoleh Siswa Tiap Siklus**

No	Siklus	Nilai perolehan		Persentase	
		Tertinggi	Terendah	Tuntas	Belum tuntas
1	Pertama	80	40	40%	60%
2	Kedua	90	60	80%	20%
3	Ketiga	90	60	90%	10%

## Simpulan

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada siklus pertama dalam penelitian ini adalah 80, nilai terendah 40. Persentase tuntas 40% belum tuntas 60%. Pada siklus kedua nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60, sedangkan nilai tertingginya adalah 90. Persentase tuntas yakni 80%, kategori belum tuntas adalah 20%. Sedangkan pada siklus ke tiga nilai terendah yakni skor 60, sedangkan skor tertinggi yaitu 90. Persentase tuntas adalah 90% sementara belum tuntas yakni 10%.

## Referensi

- Budiningrati, Hermin. 1998. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW Pada Pengajaran Fisika di SMU*. Tesis. IKIP Surabaya
- Darmawati, A., Marwan, M., Suhenrik, P., Ramly, R. A., & Salam, S. (2023). Adaptive Learning in the Independent Curriculum: Integration of Behavioristic, Cognitive and Constructivist Theories in Educational Technology. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 2(04), 255-265.
- Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Jaya
- Djamarah dan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emildadiany, N. 2008. *Penataan Tempat Duduk Siswa Sebagai Bentuk*
- Hamzah Yusuf, 2022. *Kiat A Sampai Z Menjadi Guru Keren* ; Makassar, Cendekia Publisher.
- Hamzah, Yusuf, 2018. *Kiat "A" Sampai "Z" Mendesain Jitu Penelitian Tindakan Kelas*: Jogyakarta, Al Muflihun Publishing.
- Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Program Pasca Sarjana Unesa
- Ibrohim, Muslimin dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia
- Pengelolaan Kelas Persiapan Mengajar*. Jakarta: Universitas Kuningan
- Percival, Fred. Ellington, Henry (terjemahan Sudjarwo). 1998. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga

- Ramly, R. A. (2022). Peran Komunikasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Yang Berakhlakul Karimah. *Connected: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 25-37.
- Slavin, E Robert. 1995. *Cooperative Learning :Theory, Research, And Practice*, New Jersey: Prentice Hall
- Sudjana,Nana. 2001. *Penilaian Hasil Dan Proses Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, 2019. *Kiat A sampai Z Menjadi Guru Primadona*, Jogyajkarta, Al Muflihun Publishing.