

PERBEDAAN KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *JIGSAW* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR MBS KABUPATEN BANTUL YOGYAKARTA

Siti Maisaroh, Rosalia Susila Purwanti

Universitas PGRI Yogyakarta

Abstract: *This study is aimed to understand whether there are differences of student's study achievement between the usage of jigsaw cooperative study model with the usage of team games tournament (TGT) study model, also to understand which one is more effective between both of two in the progress of student's study achievement development. This research is quasi experiment. Free variable in the research is jigsaw cooperative study model and teams games tournament and as the bond variable is student's study achievement. The population in the research are all of grade IV students of MBS Elementary School of Bantul Regency Year of Study 2010/2011, sample that used are grade IV students of Kembang Putih Elementary School, Guwosari Elementary School and Sungapan Elementary School. In the research, there is 2 experiment class namely Jigsaw class which is treated with cooperative study of jigsaw and team games tournament (TGT) class which is treated with cooperative study of team games tournament (TGT). Method that used in the data obtaining are documentation, test, and observation, whereas data analysis uses t-test. The result of the research shows that cooperative jigsaw study model is more effective compared with the cooperative team games tournament (TGT) study model. It is shown with calculated t as much as 2,196 larger than t -table = 1,99 for $\alpha = 5\%$, it means there is study achievement's differences between cooperative jigsaw study model with cooperative team games tournament (TGT) study at grade IV students of year of study 2010/2011. in the other side, based on the study achievement score of the students, it is shown that cooperative jigsaw study model have ability to give better student's study achievement score with average score 80,82 higher than the usage of cooperative team games tournament (TGT) study model that is 75,05*

Keywords: *Cooperative Jigsaw Study Model, Cooperative Team Games Tournament (TGT) Study Model, Study Achievement*

PENDAHULUAN

Inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan prestasi yang maksimal. Inovasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Penggunaan model yang tepat akan menentukan keefektifan dan keefisienan dalam proses pembelajaran, dan guru harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan model yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dalam dunia pendidikan terdapat beberapa model pembelajaran yang sudah tidak asing lagi bagi guru guru khususnya bagi guru SD, yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dirancang sedemikian sehingga memungkinkan bagi peserta didik dapat belajar lebih santai dan menyenangkan. Juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Melalui belajar kelompok diharapkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan prestasi, sebab peserta didik ikut berperan aktif dan dapat memperoleh informasi tambahan dari kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas kelompok ahli maupun kelompok asal. Masing-masing kelompok berjumlah empat orang atau lebih. Siswa berkelompok dalam kelompok asal yang kemudian mendapat nomor masing-masing. Setiap siswa yang mendapat nomor yang sama berkelompok menjadi satu yang kemudian disebut sebagai kelompok ahli. Dalam

kelompok ahli siswa mendiskusikan materi yang telah diperoleh dari guru, kemudian hasil diskusi dicatat. Dari kelompok ahli tersebut kemudian siswa kembali kepada kelompok asal untuk menyampaikan hasil yang diperoleh dari kelompok ahli.

Adapun model pembelajaran kooperatif *TGT* juga merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang heterogen, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ataupun ras. Dalam *TGT* digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode pembelajaran *TGT* ini meliputi presentasi di kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Sungapan, SD Kembang Putih, dan SD Guwosari yang merupakan SD MBS di Bantul. Hasil observasi yang telah kami lakukan ternyata prestasi belajar pada mata pelajaran IPS masih rendah. Rendahnya prestasi belajar ini dimungkinkan kurang tepatnya dalam menggunakan model pembelajaran. Selain itu salah satu indikasi penyebab munculnya masalah di atas adalah guru kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dan mengeluarkan ide-ide atau kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Di samping itu dalam proses pembelajaran guru kurang memperhatikan perbedaan individual.

Oleh karena itu sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar IPS bagi peserta didik, akan digunakan model pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan *Teams Games Tournament*, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berdiskusi bertukar pendapat, berkolaborasi, kerjasama dengan teman, dan berinteraksi dengan guru

dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Apakah ada perbedaan prestasi belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments*? (2) Manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa?

Tujuan penelitian ini meliputi: (1) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. (2) Untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments*. (2) Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu karena peneliti tidak mungkin mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan kecuali beberapa dari variabel-variabel yang diteliti. Desain perlakuan yang akan dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Eksperimen

Kelas	Pre Tes	Perlakuan	Post Tes
Kelas <i>Jigsaw</i>	T	X	T
Kelas <i>TGT</i>	T	Y	T

Keterangan :

X = Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Y = Pembelajaran Kooperatif *TGT*

T = Tes

Rancangan penelitian sebagai berikut :

1. Memilih secara random siswa kelas IV sebagai sampel untuk kelas *Jigsaw* dan kelas *TGT*. Selain itu juga menentukan 1 kelas dari siswa kelas IV untuk uji coba perangkat tes.
2. Membuat perangkat tes yang akan diujicobakan.
3. Melakukan uji coba perangkat tes yang berbentuk pilihan ganda, serta menghitung validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran.
4. Melakukan *Pre tes* pada siswa kelas IV yang dijadikan sampel
5. Memeriksa apakah kedua kelas eksperimen berangkat dari titik awal yang sama atau tidak, dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.
6. Pembagian kelas dalam kelompok kecil yang heterogen, baik pada kelas *Jigsaw* maupun kelas *TGT*
7. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen
8. Kedua kelas diberi *post tes*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar MBS di Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2010/2011. Dalam penelitian ini, penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *cluster random sampling*, yakni mengambil siswa kelas empat secara acak dari populasi, sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SD N Kembang Putih, SD N Guwosari, dan SD N Sungapan. Dalam penelitian ini dijadikan dua kelas yaitu kelas *Jigsaw* dan kelas *TGT*. Kelas *Jigsaw* diberikan perlakuan dengan

penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*, sedangkan kelas *TGT* diberikan model pembelajaran kooperatif *TGT*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, tes, dan observasi. Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yang meliputi model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif *TGT*, serta variabel terikat yaitu prestasi belajar siswa.

Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen tes berbentuk soal obyektif. Dalam menyusun perangkat tes, langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Materi yang akan diteskan dibatasi pada materi Perkembangan Teknologi
2. Menyusun jumlah uji coba soal. Setelah soal disusun dilakukan uji coba terlebih dahulu dengan asumsi anak-anak di kelas tersebut telah mendapat materi sehingga pengukuran dan penelitian dapat menghasilkan data yang benar-benar mencerminkan keadaan yang diukur. Hal tersebut untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal.
3. Uji coba tes prestasi belajar siswa
 - a. Validitas, adalah Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument. Berdasarkan hasil ujicoba terhadap 20 siswa diperoleh 25 soal dinyatakan valid dan siap digunakan untuk penelitian.
 - b. Reliabilitas, adalah uji yang dipakai untuk menunjukkan keterhandalan atau tidaknya suatu kuesioner. Reliabilitas instrumen pada penelitian ini dianalisis dengan rumus *Cronbach Alpha* yang disebut *Alpha Cronbach*. Semakin tinggi nilai koefisien alpha yang dimiliki maka semakin dapat dipercaya suatu kuesioner dalam memperoleh data. Hadi (2000) menyatakan kriteria yang digunakan

untuk menentukan reliabilitas suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki koefisien reliabilitas paling tidak 0,7. Adapun untuk hasil analisis reliabilitas instrumen diperoleh koefisien alpha 0,93. maka dapat disimpulkan bahwa instrumen memenuhi persyaratan reliabilitas. Dengan demikian untuk selanjutnya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Tabel 2. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	25

c. Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa dari 25 soal, 6 soal pada klasifikasi mudah, 16 soal pada klasifikasi sedang dan 3 soal pada klasifikasi sukar.

Dalam penelitian ini, untuk menyajikan data/mendeskripsikan data hasil penelitian yang diperoleh digunakan model analisis statistik deskriptif. Sedangkan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini akan menggunakan uji-t. Adapun statistika lainnya yang diperlukan sehubungan dengan pengujian uji-t adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan dua rata-rata, yaitu uji hipotesis yang berguna untuk mengetahui adakah perbedaan prestasi belajar antara kelas *Jigsaw* dan kelas *TGT*.

Uji ini mengajukan hipotesis :

Ho : $\mu_1 = \mu_2$: Hasil belajar siswa yang diajarkan model pembelajaran

kooperatif *jigsaw* tidak berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan model pembelajaran kooperatif *TGT*

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$: Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *TGT*.

Statistika yang digunakan adalah uji t dengan cara :

Karena $\sigma_1 = \sigma_2$ maka statistika yang digunakan ialah

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 = rata-rata nilai kelas *jigsaw*

X_2 = rata-rata nilai kelas *TGT*

n_1 = Jumlah anggota kelas *jigsaw*

n_2 = jumlah anggota kelas *TGT*

S_1^2 = varian kelas *jigsaw*

S_2^2 = varian kelas *TGT*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kelas yaitu kelas *Jigsaw* dan kelas *TGT*. Pada prinsipnya, kepada kedua kelas dilaksanakan tiga tahap kegiatan yaitu *pre test*, pembelajaran dan *post test*. *Pre test* digunakan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum diadakan pembelajaran dan *post test* digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Pada pembelajaran kelas *jigsaw* digunakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

Sedangkan pada kelas *TGT* digunakan model pembelajaran kooperatif *TGT*.

Analisis Data Kemampuan Awal Siswa Sebelum Pembelajaran

Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Kemampuan Awal Siswa Sebelum Pembelajaran

Keterangan	Kelas <i>Jigsaw</i>	Kelas <i>TGT</i>
Jumlah Siswa	39	49
Rata-Rata	66,15	66,38
Nilai Tertinggi	88	84
Nilai Terendah	40	48

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata kemampuan awal kelas *jigsaw* mencapai 66,15, sedangkan kelas *TGT* mencapai 66,38. Kemampuan awal tertinggi untuk kelas *jigsaw* mencapai 88, dan kelas *TGT* mencapai 84 sedangkan kemampuan terendahnya untuk kelas *jigsaw* 40 dan kelas *TGT* 48. Tampak bahwa rata-rata kemampuan awal kedua kelas tersebut masih rendah.

Uji Normalitas

Uji normalitas data *pre tes* dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
		Statistic	Df	Statistic	df	Sig.	
Nilai_	1	.116	39	.200*	.959	39	.165
Pretes	2	.097	49	.200*	.962	49	.120

Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel di atas terlihat bahwa kedua kelas mempunyai tingkat signifikan lebih besar dari 0,05 berarti kedua kelas dikatakan normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak. Berikut ini adalah hasil pengujian homogenitas untuk kelas *Jigsaw* dan kelas *TGT*.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Nilai Pretes			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.909	1	86	.092

Berdasarkan hasil tes homogenitas varian di atas diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,092. Ini berarti lebih besar dari 0,05 yang berarti kedua kelompok baik kelas *jigsaw* maupun *TGT* mempunyai varian yang tidak berbeda atau homogen.

Uji Kesamaan Rata-Rata Pre Tes

Uji kesamaan rata-rata pre tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Pre tes

Kelas	Rata-Rata	Df	t-hitung	t-tabel	Kriteria
<i>Jigsaw</i>	66,15	86	-0,095	1,99	Tidak Berbeda
<i>TGT</i>	66,38				

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh t-hitung sebesar -0,095 yang berada pada

daerah penerimaan H_0 yaitu antara -1.99 sampai 1.99 yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa antara kelas *jigsaw* dan *TGT* mempunyai kemampuan awal yang relatif sama dalam memahami materi perkembangan teknologi sebelum mengikuti pembelajaran.

Analisis Data Prestasi Belajar Siswa Setelah Pembelajaran

Prestasi Belajar Setelah Pembelajaran

Prestasi belajar siswa setelah mendapat pembelajaran *Jigsaw* dan *TGT* terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 7. Data Prestasi Belajar Setelah Pembelajaran

Keterangan	Kelas <i>Jigsaw</i>	Kelas <i>TGT</i>
Jumlah Siswa	39	49
Rata-Rata	80,82	75,06
Nilai Tertinggi	96	96
Nilai Terendah	50	40

Berdasarkan tabel tersebut, dari 39 siswa kelas *jigsaw* rata-rata prestasi belajar mencapai 80,82 sedangkan dari 49 siswa kelas *TGT* mencapai 75,06. Prestasi belajar tertinggi untuk kelas *jigsaw* mencapai 96, dan kelas *TGT* juga mencapai 96 sedangkan prestasi belajar terendahnya untuk kelas *jigsaw* 50 dan kelas *TGT* 40. Tampak bahwa rata-rata prestasi belajar kedua kelas tersebut sudah berada di atas batas ketuntasan yaitu 65.

Uji Perbedaan Rata-Rata Postes

Hasil uji perbedaan rata-rata antara kelas *jigsaw* dan kelas *TGT* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Postes

Kelas	Rata-Rata	Df	t-hitung	t-tabel	Kriteria
Jigsaw	80,82	86	2,196	1,99	Berbeda
TGT	75,06				

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh t-hitung sebesar 2,196 lebih besar dari t-tabel = 1,99 untuk $\alpha = 5\%$ dengan df 86, berarti ada perbedaan prestasi belajar antara model kooperatif *jigsaw* dengan model kooperatif *TGT* pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2010/2011. Ditinjau dari rata-rata prestasi belajar yang diperoleh terlihat bahwa rata-rata prestasi belajar kelas *jigsaw* yang mendapatkan pengajaran dengan model kooperatif *jigsaw* (80,82) lebih tinggi dari rata-rata prestasi belajar siswa yang mendapatkan pengajaran dengan model kooperatif *TGT* (75,06).

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data pada kondisi awal, menunjukkan bahwa kemampuan awal antara kelas *jigsaw* dan *TGT* relatif sama. Hal ini ditunjukkan dari data *pretest* dari kedua kelas. Pada kelas *jigsaw* rata-rata kemampuan awalnya mencapai 66,15 sedangkan pada kelas *TGT* mencapai 66,38. Melalui uji t diperoleh t-hitung sebesar -0,095 yang berada pada daerah penerimaan H_0 yaitu pada selang -1,99 sampai 1,99 yang merupakan batas kritik uji t untuk taraf kesalahan 5%. Hal ini berarti bahwa tidak ada perbedaan yang nyata kemampuan awal dari kedua kelas.

Setelah dilakukan pembelajaran pada kelas *jigsaw* menggunakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan kelas *TGT* menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT*, terlihat bahwa prestasi belajar kedua kelas tersebut menunjukkan

adanya berbeda secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh t-hitung sebesar 2,196 yang berada pada daerah penolakan H_0 yaitu pada selang -1,99 sampai 1,99 yang merupakan batas kritik uji t untuk taraf kesalahan 5%. Dengan demikian berarti bahwa model pembelajaran kooperatif *jigsaw* lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar pada materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2010/2011.

Hal ini disebabkan metode pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat membawa siswa kedalam suasana belajar yang bermakna karena siswa dapat secara aktif bekerjasama dengan sesama siswa dalam suasana gotong-royong dalam upaya menggali informasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi untuk meningkatkan pemahaman pada materi pelajaran yang sedang dipelajari. Kenyataan tersebut menyatakan bahwa suasana belajar kooperatif *Jigsaw* menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik dari suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa. Selain itu intinya juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat mengembangkan hubungan antar pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan berbeda, menerapkan bimbingan sesama teman, rasa harga diri siswa yang lebih tinggi, memperbaiki kehadiran, menerima terhadap perbedaan individu lebih besar, sikap apatis berkurang, pemahaman materi lebih mendalam dan meningkatkan motivasi belajar.

Di dalam pembelajaran kooperatif kerja sama dalam kelompok memegang kunci keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* diperlukan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri maupun pembelajaran siswa lain dalam kelompok maupun diluar kelompoknya. Siswa tidak hanya dituntut menguasai materi sendiri tetapi

juga dituntut untuk dapat menjelaskan pada siswa lain dalam kelompoknya, sebab secara umum siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep ini dengan temannya.

Melalui pembelajaran kooperatif *jigsaw* ini guru dapat secara langsung membimbing setiap individu yang mengalami kesulitan belajar, bahwa guru setidaknya menggunakan setengah waktunya mengajar dalam kelompok kecil sehingga akan lebih mudah dalam memberikan bantuan secara individu. Suasana yang tercipta dari kegiatan pembelajaran dengan metode kooperatif *jigsaw* sangat menarik yang mampu mengarahkan siswa untuk aktif berinovasi dalam memahami materi yang diajarkan yang pada akhirnya berdampak pada tingginya penguasaan siswa pada materi yang sedang dipelajari dan meningkatnya prestasi belajar yang dicapainya.

Pada kelas *TGT*, juga terjadi peningkatan prestasi belajar yang nyata, namun rata-rata prestasi belajar pada kelompok ini relatif lebih rendah. Hal ini disebabkan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif *TGT* lebih membutuhkan waktu yang cukup lama pada tahap penyesuaian metode. Hal ini disebabkan siswa pada umumnya sudah terbiasa diajar dengan metode ceramah yang hanya menerima materi dan mencatat, dipaksa harus memahami materi atau konsep yang akan dipelajari walaupun sebelumnya guru sudah memberikan materi secara singkat, contoh soal, dan latihan soal untuk dipelajari. Dalam pembelajaran kooperatif ini guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing. Kendala yang dialami pada saat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *TGT* yaitu waktu pembelajaran yang hanya 2 jam pelajaran merupakan waktu yang cukup singkat jika suatu kelas dikenai metode pembelajaran kooperatif *TGT*. Waktu

akan habis untuk diskusi dan *game*, sehingga seringkali kuis tidak dapat dilakukan.

Pada prinsipnya pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan pembelajaran kooperatif *TGT* sangat baik untuk pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan prestasi belajar yang diperoleh siswa. Baik kelas *jigsaw* maupun kelas *TGT* sama-sama mencapai ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan adanya komunikasi diantara kelompok.
- b. Siswa dapat lebih mudah melihat kesulitan siswa yang lain dan kadang kadang dapat menerangkan lebih jelas dari yang dilakukan oleh guru.
- c. Siswa dapat bekerja lebih dibanding bekerja sendiri.
- d. Siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- e. Menumbuhkan persahabatan, saling menghargai dan bekerjasama yang lebih baik karena adanya pengenalan diantara anggota kelompok

Dengan demikian dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat lebih menemukan dan memahami konsep konsep yang sulit melalui diskusi dan apabila dibandingkan dengan pembelajaran individual, pembelajaran kooperatif lebih dapat mencapai kesuksesan akademik dan sosial siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah: (1) Ada perbedaan prestasi belajar antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi perkembangan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan uji statistik yang signifikan

yaitu berdasarkan uji t diperoleh t-hitung sebesar 2,196 yang berada pada daerah penolakan H_0 yaitu pada selang -1.99 sampai 1.99 yang merupakan batas kritik uji t untuk taraf kesalahan 5% . Dengan demikian model pembelajaran kooperatif *jigsaw* lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif *TGT*. (2) Prestasi belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif *TGT* pada materi perkembangan teknologi. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang berbeda yaitu model pembelajaran kooperatif *jigsaw* sebesar 80,82 sedang pada model pembelajaran kooperatif *TGT* sebesar 75,06.

Saran

Saran dalam penelitian ini meliputi: (1) Karena pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *TGT* masih tergolong baru dalam pelaksanaannya, maka dibutuhkan waktu untuk penyesuaian sehingga kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran akan berkurang jika siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran tersebut. (2) Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan *TGT* agar mencapai hasil yang optimal, guru perlu melakukan penataan ruang secara efektif untuk menghindari suasana gaduh saat pembentukan kelompok, guru perlu meningkatkan keterampilan kooperatif masing-masing kelompok agar kerja sama dalam kelompok tidak macet, guru perlu mengembangkan keaktifan seluruh anggota dalam kelompok karena keberhasilan pembelajaran ini terletak dari kemampuan anggota kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian. (3) Dalam pembelajaran kooperatif membutuhkan perhatian khusus

dalam perencanaan waktu dan tempat sehingga dengan perencanaan yang seksama dapat membantu guru mengoptimalkan pembelajaran dan dapat meminimalkan jumlah waktu yang terbuang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Dahar, R.W. 1988. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Dimiyati dan Mudjiono.1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Djamarah, Bahri Syaiful, 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhibbin Syah. 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana. 2001. *Penelitian dan penilaian pendidikan* .Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ngalim Purwanto.2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya.
- Poerwodarminto. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan factor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 1996. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisno Hadi. 1985. *Metodologi Research*. Jilid 4. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Bahri Djamarah, S. B. 2000.

- Pendidikan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.