

PENERAPAN *JIGSAW PUZZLE COMPETITION* DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR FISIKA SISWA SMP

D. Yulianti*, M. Lestari, A. Yulianto

Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia, 50229

Diterima: 11 Maret 2010. Disetujui: 30 April 2010. Dipublikasikan: Juli 2010

ABSTRAK

Untuk mengatasi kurangnya minat dan hasil belajar fisika siswa dilakukan penelitian melalui kegiatan pembelajaran fisika kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang. Penelitian ini telah dilakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang tahun pelajaran 2008/2009 secara signifikan. Agar lebih efektif sebaiknya dikembangkan pembelajaran kontekstual dengan metode lain agar diperoleh peningkatan minat dan hasil belajar Model ini perlu diaplikasikan dalam pembelajaran fisika untuk materi yang lain

ABSTRACT

To overcome the problem of lack of students' interest as well as their achievements a Jigsaw Puzzle Competition in physics contextual learning process was done. The students from VII H class of Junior High School 18 Semarang academic year 2008/2009 were chosen as the subjects. The result of this research shows that contextual teaching and learning using Jigsaw Puzzle Competition approach was not only increase the students' interest but also improve their achievements. In order to get more effective result, it is necessary to develop contextual teaching and learning by combining them with other method. Because of the great benefit of this model, it is necessary to apply this model to other physics learning concepts.

© 2010 Jurusan Fisika FMIPA UNNES Semarang

Keywords: Jigsaw Puzzle Competition, contextual, interest;

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran fisika masih sering dilaksanakan dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah cenderung monoton berupa transfer pengetahuan dari guru ke siswa yang tidak terlalu menarik perhatian dan minat belajar siswa, meskipun ada kesempatan bagi siswa untuk bertanya. Menurut Baharuddin dkk (2006) minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran akan cenderung bersungguh-sungguh dalam mempelajari pelajaran tersebut, sebaliknya seseorang yang kurang berminat terhadap suatu pelajaran akan cenderung enggan mempelajari pelajaran tersebut. Di kelas VII H hal ini dicerminkan dengan banyaknya siswa yang kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran dan sering mengalihkan perhatiannya pada halhal lain. Akibatnya hasil belajar siswa juga kurang memuaskan. Ketuntasan belajar klasikal di kelas VII H pada Ulangan Harian Terprogram II tahun 2009 hanya mencapai 41%.

Siswa SMP masih berada pada fase transisi dari konkrit ke formal. Hal ini akan sangat memudahkan siswa

jika pembelajaran sains mengajak anak untuk belajar merumuskan konsep secara induktif berdasarkan fakta-fakta empiris di lapangan. Oleh karena itu, pendekatan yang cocok diterapkan dalam pembelajaran fisika adalah pendekatan kontekstual. Pembelajaran fisika dengan pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya (Depdiknas 2003).

Ada banyak media serta metode yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan bermain. Menurut Suparno (2007), pembelajaran fisika dengan permainan adalah pembelajaran fisika dengan mengajak siswa belajar fisika melalui permainan yang mereka sukai dan biasa mereka geluti. Salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah permainan *jigsaw puzzle*. *Jigsaw puzzle* adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar (Ramadhan, 2008). Manfaat bermain puzzle menurut Crist (2009) antara lain: mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Penerapan permainan jigsaw puzzle dalam pembelajaran fisika berbasis kontekstual untuk

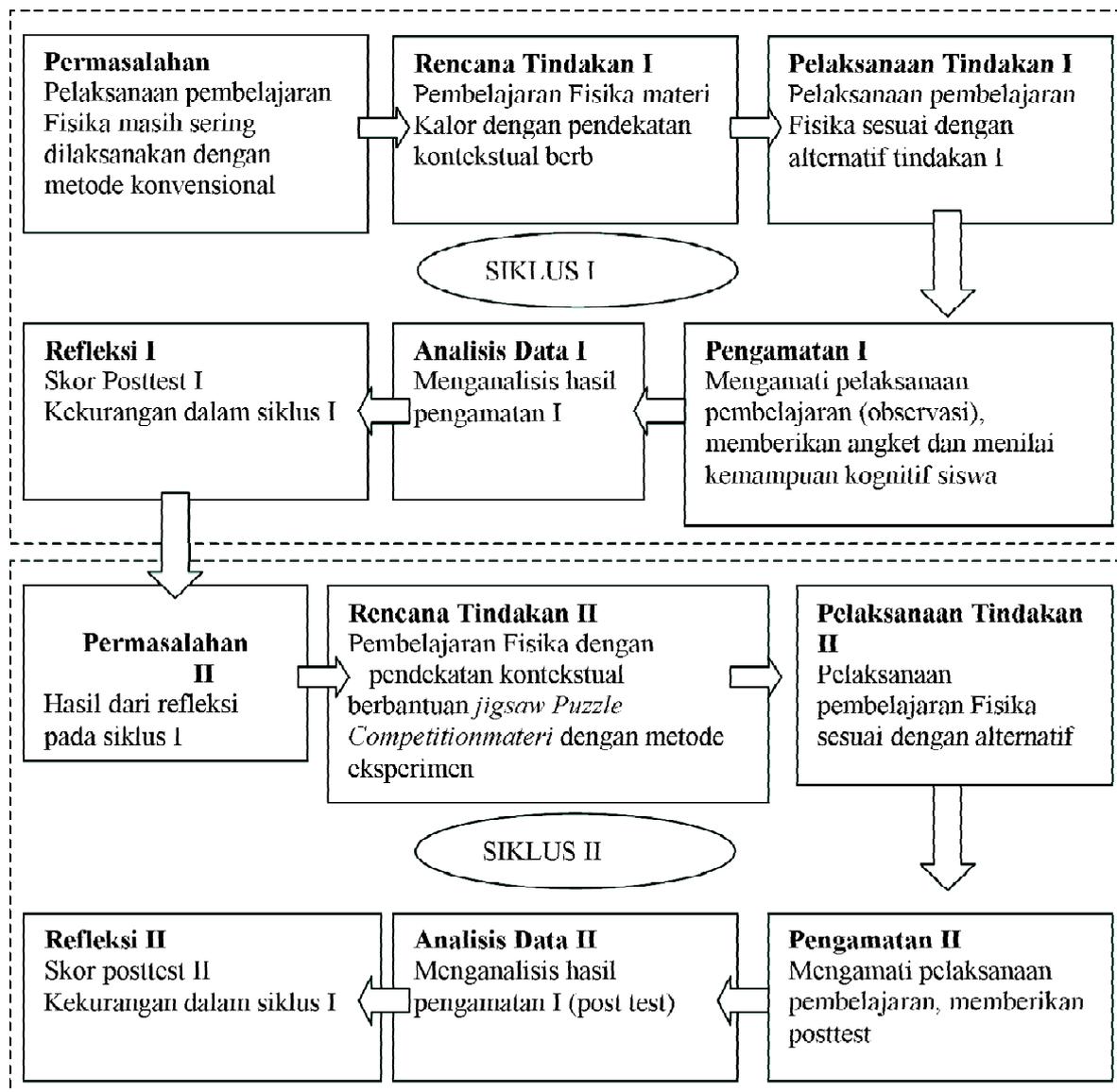
*Alamat korespondensi:
Jl. Dewi Sartika Barat 63, Semarang
Telp/Fax. +622486457429
Email: yulifis04@yahoo.com

materi kalor diharapkan dapat membantu siswa untuk berpikir secara kreatif dan aktif sehingga dapat menciptakan minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran fisika kontekstual berbantuan *Jigsaw Puzzle Competition*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan hasil, minat, dan aktivitas belajar siswa, memberikan pengalaman bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran fisika dengan pendekatan kontekstual berbantuan *Jigsaw Puzzle Competition*, dan menghasilkan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran fisika.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap kegiatan, yaitu Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, Refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 18 siswa putra dan 6 siswa putri beralamat di Jalan Purwoyoso I, Ngaliyan Semarang. Secara umum langkah kerja yang dilakukan peneliti pada setiap siklus adalah dinyatakan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur pelaksanaan Penelitian

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa cara, yaitu: metode dokumentasi, metode tes, metode angket, dan metode observasi. Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang diukur dengan tes evaluasi, hasil belajar afektif yang diukur dengan lembar

pengamatan, hasil belajar psikomotorik yang diukur dengan lembar pengamatan, dan minat belajar siswa yang diukur dengan angket.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes pemahaman fisika pokok bahasan kalor dan angket minat siswa. Tes pemahaman fisika berbentuk tes

obyektif bentuk multiple choice dengan empat pilihan jawaban, sedangkan angket minat terdiri dari empat pilihan skala sikap yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, psikomotorik dan minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II digunakan rumus t-tes dengan hipotesis.

H_0 = tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II

H_a = terdapat peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad (1)$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran fisika dengan pendekatan kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle competition* pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan dengan metode demonstrasi. Pelaksanaan pembelajaran ini ditunjang dengan RPP dan LKS yang telah disesuaikan. Siswa melakukan kegiatan pengamatan, mencatat hasil pengamatan, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada LKS yang telah disediakan. Kegiatan belajar dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi melalui permainan *jigsaw puzzle competition*.

Kelemahan dari pembelajaran pada siklus I adalah kurang efektifnya metode pembelajaran demonstrasi dan alokasi waktu yang tidak mencukupi. Pada akhir kegiatan guru memberikan arahan agar pertemuan berikutnya siswa mempelajari dahulu materi selanjutnya, sehingga siswa memperoleh pengetahuan awal.

Pembelajaran kontekstual pada siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Peneliti dan guru menyepakati pelaksanaan pembelajaran fisika kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle competition* pada siklus II dilaksanakan dengan metode eksperimen yang ditunjang dengan RPP dan LKS yang disesuaikan. Karena waktu yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan eksperimen lebih banyak, maka kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk melaksanakan kegiatan eksperimen, sedangkan pertemuan berikutnya digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi melalui *jigsaw puzzle competition*.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan lancar sesuai dengan rencana. Siswa terlihat aktif melakukan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan eksperimen. Pelaksanaan evaluasi juga berjalan dengan lancar. Pada siklus II guru mengintensifkan proses pembimbingan kepada siswa pada saat melakukan eksperimen agar dapat berjalan lancar sehingga alokasi waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

Hasil belajar kognitif siswa secara lengkap ditunjukkan oleh Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus 1	Siklus II
Nilai tertinggi	90	100
Nilai terendah	30	40
Nilai rata-rata	67,5	71,33
Ketuntasan Klasikal	54,17%	66,67%
Uji Signifikasi	1,47	

Hasil belajar psikomotorik siswa secara lengkap ditunjukkan oleh Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Setiap Aspek Siklus I dan Siklus II

Aspek Psikomotorik	Silus I	Siklus II
Mencatat hasil demonstrasi	96,88%	94,79%
Keaktifan Bertanya	45,83%	69,79%
Menyusun <i>Jigsaw Puzzle</i>	70,83%	100%
Menjawab Pertanyaan <i>Jigsaw Puzzle</i>	100%	100%
Penerapan konsep	59,38%	85,42%
Nilai tertinggi	95	100
Nilai terendah	40	70
Nilai rata-rata	74,58	90
Ketuntasan klasikal	70,83%	100%
Uji Signifikasi	7,25	

Hasil belajar afektif siswa secara lengkap ditunjukkan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek Afektif	Silus I	Siklus II
Kehadiran di kelas	93,75%	97,92%
Tanggung Jawab	71,88%	100%
Kemauan membawa buku Fisika	94,79%	100%
Perhatian Mengikuti Pelajaran	75%	89,58%
Bekerja Sama dengan Kelompok	78,12%	92,71%
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	50	85
Nilai Rata-rata	82,70	96
Ketuntasan Klasikal	83,33%	100%
Uji Signifikansi (t-hitung)	6,42	

Data minat belajar siswa pada siklus I dan II ditunjukkan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika

Keterangan(kategori minat)	Siklus I	Siklus II
Rata-rata minat	71,95	77,40
Uji Signifikasi	4,58	

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Kognitif

Kemampuan hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan pada semua aspek. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak signifikan untuk taraf

kepercayaan 95%, tetapi cukup signifikan untuk taraf kepercayaan 90%. Walaupun demikian semakin banyak siswa yang mampu memenuhi nilai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Peningkatan hasil belajar yang kurang signifikan ini sebenarnya dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya adalah karena adanya perbedaan materi yang diajarkan pada Siklus I dan Siklus II sehingga pemahaman yang dialami oleh siswa juga berbeda.

Dalam penelitian ini, pembelajaran fisika dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual yang menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata siswa. Selain itu pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran ini dilaksanakan dengan model kompetisi yang dinamakan *jigsaw puzzle competition* atau kompetisi dengan permainan *jigsaw puzzle*. Kriteria penilaian dalam kegiatan ini meliputi 3 hal, yaitu: 1) kecepatan menyusun *jigsaw puzzle*, 2) ketepatan menjawab pertanyaan, dan 3) kemampuan menerapkan konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari.

Kriteria kedua dan ketiga pada permainan *jigsaw puzzle competition* berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa. Siswa dapat memenuhi kedua kriteria tersebut apabila kemampuan berpikirnya tinggi. Menurut Mardapi (2008) kemampuan berpikir termasuk dalam ranah kognitif, yang terdiri kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan menerapkan, kemampuan analisis, kemampuan mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam penelitian ini pertanyaan-pertanyaan dalam *jigsaw puzzle competition* disusun untuk memenuhi ke-6 aspek dalam ranah kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan *jigsaw puzzle competition* pada siklus II lebih baik dibandingkan siklus I. Kemampuan siswa menerapkan konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari juga lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan pada penemuan Lynch dkk dalam Shamsid Deen dkk (2006) siswa mempunyai tingkat pemahaman yang lebih baik dan penguasaan materi yang lebih lama ketika pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan *contextual teaching and learning*.

Dari data di atas kita bisa melihat bahwa ketuntasan klasikal di kelas VII H setelah mengalami pembelajaran kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle competition* mengalami peningkatan. Selain karena penggunaan pendekatan CTL dalam pembelajaran, hal ini juga terjadi karena adanya peningkatan minat belajar fisika siswa. Menurut Mardapi (2008: 101) siswa atau orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini menunjukkan keterkaitan antara minat belajar dengan hasil belajar.

Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik siswa kelas VII H meningkat cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Secara kuantitatif untuk aspek-aspek psikomotorik yang diamati mengalami peningkatan, antara lain meliputi aspek keaktifan bertanya dan kemampuan psikomotorik dalam pelaksanaan kegiatan *Jigsaw Puzzle Competition*. Hal ini menunjukkan semakin besarnya

keingintahuan siswa dan juga semangat siswa yang bagus untuk mengikuti kegiatan *jigsaw puzzle competition* yang dimungkinkan karena siswa merasa senang belajar fisika dengan cara yang berbeda.

Kemampuan siswa dalam kegiatan *jigsaw puzzle competition* meningkat. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa menyusun puzzle yang lebih baik pada siklus II yang menunjukkan bahwa siswa telah belajar dari pengalaman pada siklus sebelumnya. Pada siklus I masih banyak siswa yang kerepotan dalam menyusun *jigsaw puzzle*. Hasil belajar psikomotorik siswa aspek penerapan konsep pada permainan *jigsaw puzzle competition* untuk siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah bisa menerapkan *contextual teaching and learning* (CTL) dalam pembelajaran fisika mereka. Menurut Sanjaya (2006) ada tiga hal yang harus dipahami dalam CTL, yaitu: 1) CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, 2) CTL mendorong siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, 3) CTL mendorong siswa untuk menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan. *Jigsaw puzzle competition* untuk siklus II mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah bisa menerapkan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran fisika mereka. Menurut Sanjaya (2006) ada tiga hal yang harus dipahami dalam CTL, yaitu: 1) CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, 2) CTL mendorong siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, 3) CTL mendorong siswa untuk menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan.

Hasil belajar psikomotorik siswa dalam aspek menjawab pertanyaan, menunjukkan hasil yang sama pada siklus I maupun siklus II. Hal ini dikarenakan sejak awal semua siswa telah berusaha menjawab seluruh pertanyaan pada tahap evaluasi melalui permainan *jigsaw puzzle competition*.

Aspek hasil belajar psikomotorik siswa yang mengalami penurunan adalah mencatat hasil demonstrasi (pengamatan). Pada siklus II ada beberapa siswa yang tidak dapat mencatat seluruh hasil eksperimen. Hal ini mungkin disebabkan karena siswa tidak menyempatkan diri untuk mencatat hasil eksperimen pada LKS yang tersedia. Pada siklus II siswa melakukan eksperimen bukan demonstrasi sehingga siswa berperan lebih aktif daripada siklus sebelumnya. Namun demikian ternyata masih ada siswa yang tidak mampu menyelesaikan seluruh tugasnya dengan baik.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotorik terjadi setelah pembelajaran fisika dilaksanakan dengan pendekatan kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle competition*. Hasil penelitian Griffin dkk dalam Shamsid Deen dkk (2006) menunjukkan bahwa performance (unjuk kerja) siswa meningkat setelah melakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Performance siswa yang mengalami pembelajaran kontekstual juga lebih baik dibandingkan dengan performance siswa yang mengalami pembelajaran tradisional. Unjuk kerja seseorang dalam pembelajaran berkaitan dengan ranah psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa CTL telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek psikomotorik.

Hasil Belajar Afektif

Hasil belajar afektif merupakan salah satu aspek yang dapat digunakan untuk mengungkap minat belajar siswa. Hasil belajar afektif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, Ketuntasan yang dicapai pada siklus II mencapai angka 100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar afektif siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran fisika kontekstual dengan bantuan kegiatan *Jigsaw Puzzle Competition*. Peningkatan yang cukup besar terjadi pada aspek tanggung jawab, dalam hal ini adalah tanggung jawab tugas. Pada siklus I masih banyak siswa yang kurang peduli terhadap pengumpulan tugas, tetapi pada siklus II siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap pengumpulan tugas karena akan mempengaruhi penilaian pada *Jigsaw Puzzle Competition*. Ini menunjukkan bahwa suatu kegiatan yang dirancang oleh guru dalam suatu kegiatan pembelajaran di kelas ternyata mempunyai efek yang besar terhadap aspek afektif siswa.

Peningkatan yang lain terjadi pada aspek perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran fisika dengan pendekatan kontekstual, siswa sibuk melaksanakan kegiatan demonstrasi pada Siklus I dan melakukan eksperimen pada Siklus II. Hasil belajar menunjukkan melalui kegiatan eksperimen perhatian siswa lebih baik dibandingkan pada kegiatan demonstrasi. Pada siklus I pembelajaran dilakukan dengan metode demonstrasi, yang hanya melibatkan beberapa orang siswa untuk berperan aktif melakukan kegiatan praktik, sementara siswa lain yang seharusnya memperhatikan biasanya sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode eksperimen, yang dimaksudkan agar siswa berperan lebih aktif dan mempunyai perhatian yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa perhatian siswa melalui metode pada siklus II lebih baik daripada sebelumnya. Untuk aspek-aspek yang lain seperti kehadiran di kelas, kemauan membawa buku fisika dan kemampuan bekerjasama dengan anggota kelompok juga mengalami peningkatan.

Aspek-aspek afektif pembelajaran ternyata dapat ditingkatkan melalui kegiatan *jigsaw puzzle competition*. Hal ini dibuktikan dengan kehadiran siswa yang semakin baik untuk mengikuti kegiatan *jigsaw puzzle competition*. Menurut Baharuddin dkk (2007: 15) belajar diartikan sebagai proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku. Adanya perubahan afektif dalam diri siswa menunjukkan bahwa siswa telah mengalami proses belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ainley (2006) diperoleh bahwa minat merupakan konseptualisasi dari ranah afektif. Ranah ini berupa pembawaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan penampilan. Sehingga apabila minat belajar siswa baik, maka pembawaan dan penampilan (afektif) siswa dalam kegiatan pembelajaran juga baik. Dalam penelitian ini diperoleh bahwa pembawaan siswa dalam kegiatan pembelajaran (afektif siswa) semakin baik pada siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini

menunjukkan bahwa minat belajar siswa juga lebih baik pada siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Minat Siswa

Kondisi awal minat belajar siswa terhadap mata pelajaran fisika tergolong rendah. Separuh siswa di kelas VII H mempunyai minat dibawah rata-rata minat kelas. Rendahnya minat belajar fisika siswa menurut Sari (2004) dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satu diantaranya adalah karena kurangnya variasi dalam pengajaran. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan Trumper (2006), pengalaman di luar sekolah yang berhubungan dengan fisika dan opini siswa tentang fisika merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat siswa terhadap mata pelajaran fisika.

Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar fisika siswa melalui kegiatan pembelajaran fisika kontekstual dengan permainan *jigsaw puzzle competition*. Dalam pembelajaran ini tentu saja fisika tidak hanya disajikan sebagai kumpulan rumus saja, tetapi juga ada proses penemuan. Selain itu metode dalam pembelajaran ini juga dimaksudkan untuk adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran fisika. Setelah dilakukan tes untuk mengetahui minat belajar fisika siswa ternyata terjadi peningkatan minat belajar fisika yang signifikan setelah pembelajaran fisika kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle competition* dilaksanakan.

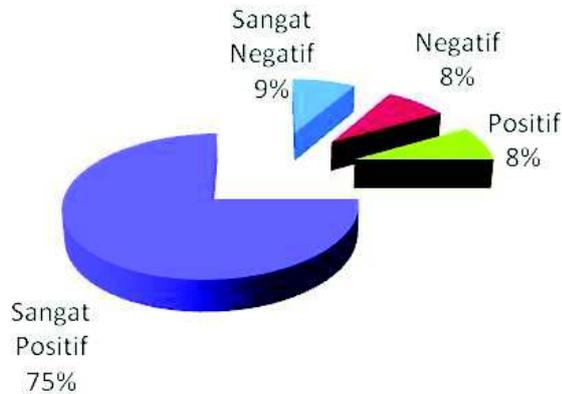
Telah dijelaskan sebelumnya bahwa minat mempunyai hubungan yang positif terhadap aspek afektif siswa. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil belajar afektif yang meliputi aspek perhatian, tanggung jawab, dan kemauan bekerja sama pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, aspek perhatian, tanggung jawab dan kemauan bekerja sama siswa masih kurang. Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan materi, terlambat mengumpulkan bahkan mengabaikan tugas, dan kurang dapat bekerja sama dengan teman. Pada siklus berikutnya siswa terlihat lebih antusias memperhatikan penjelasan materi, mengumpulkan tugas tepat waktu, dan mau bekerja sama dengan teman. Peningkatan minat terjadi setelah siswa mengalami pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbantuan *Jigsaw Puzzle Competition*. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran fisika melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, tidak merasa bosan dan mampu memahami hubungan antara fisika dengan kehidupan nyata mereka.

Pembelajaran fisika kontekstual berbantuan *jigsaw puzzle competition* mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat sehingga membuat suasana kelas menjadi aktif dan kondusif. Menurut Ismiarti (2004), suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat dan hasil belajar mempunyai hubungan yang positif. Dalam penelitian ini terlihat bahwa selain terjadi peningkatan minat belajar fisika juga terjadi peningkatan hasil belajar fisika baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nyeneng (2008), bahwa ternyata

minat belajar siswa mempunyai hubungan yang kuat dan signifikan terhadap hasil belajar fisika siswa.

Setelah dilakukan analisis data, diketahui bahwa respon siswa terhadap pembelajaran fisika kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition sangat positif. Respon siswa terhadap pembelajaran fisika kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Fisika Kontekstual Berbantuan Jigsaw Puzzle Competition

PENUTUP

Minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan setelah mengalami pembelajaran fisika kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition. Pembelajaran fisika kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition hendaknya diterapkan pada materi fisika lain yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari karena mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi kalor. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk pembelajaran fisika kontekstual dengan metode yang lebih efektif dan kegiatan yang lebih menarik sehingga peningkatan minat dan hasil belajar yang diperoleh semakin besar. Diperlukan perencanaan yang lebih matang untuk pelaksanaan pembelajaran kontekstual berbantuan jigsaw puzzle competition, terutama berkaitan dengan masalah waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainley, M. 2006. Connecting with Learning: Motivation, Affect, and Cognition in Interest Processes. *Journal of Educational Psychology* 18: 391-405
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (edisi revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baharuddin & Wahyuni, E.N. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Arruz Media
- Crist. 2008. *Manfaat Bermain Puzzle. Tersedia pada Depdiknas. 2003. Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Jakarta: Depdiknas
- Hudson, C. & Vesta R. W. *Contextual Teaching and Learning for Practitioners*. Valdosta State University, USA
- Ismiarti. 2004. Meningkatkan minat belajar sains siswa melalui penciptaan iklim kelas yang kondusif. *Jurnal Guru* 1(1): 15-21
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press
- Ramadhan, T. 2008. *Memahami Peta Benua Afrika Melalui Permainan Jigsaw Puzzle pada Mata Pelajaran IPS SD*
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sari, B. N. 2004. Sistem Pembelajaran KBK Terhadap Motivasi Para Peserta Didik Pada Bidang Studi Fisika. Shamsid-Deen, Ifraj dan Bettye P. Smith. 2006. Contextual Teaching and Learning Practices in the Family and Consumer Science Curriculum. *Journal of family and consumer Sciences Education*, 24(1)
- Suparno, P. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma
- Trumper, R. 2006. Factors Affecting Junior High School Student's Interest in Physics. *Journal of Science and Technology* 15(1): 47-58
- Nyeneng, I Dewa Putu. 2008. *Hubungan Minat Dan Cara Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA Semester Ganjil SMA N 1 Kalianda Tahun Pelajaran 2007/2008*