



Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Dan Problem Solving Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Tenri Sau¹, Ekawarna², Siti Syuhada³, Mayasari⁴

^{1,2,3} Prodi Magister Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Jambi, Indonesia

DOI: 10.15294/baej.v4i3.71245

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima, 23 November 2023

Disetujui, 13 Desember 2023

Dipublikasikan, 31 Desember 2023

Keywords:

Model Pembelajaran Jigsaw,
Problem Solving, Motivasi,
Hasil Belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, melihat dan menganalisis Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw dan Problem Solving terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan penelitian *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur yang berjumlah 95 orang dan sampel penelitian 63 orang dengan tehnik pengambilan sampel *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan dengan metode analisis statistik inferensial dan *Ancova*. Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran jigsaw terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. (2) terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. (3) terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran problem solving terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. (4) terdapat pengaruh secara signifikan model pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$.

Abstract

This study aims to find out, see and analyze the use of the Jigsaw Learning Model and Problem Solving on Student Motivation and Outcomes in economics subjects. The method used in this study is a quantitative method with a quasi-experimental research approach. The population in this study were 95 students of SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur and a sample of 63 people using a purposive sampling technique. Data analysis used the inferential statistical analysis method and Ancova. The results of the hypothesis testing analysis show that (1) there is a significant influence of the jigsaw learning model on students' learning motivation with a significance value of $0.001 < 0.05$. (2) there is a significant influence of the jigsaw learning model on student learning outcomes with a significance value of $0.002 < 0.05$. (3) there is a significant effect of the problem solving learning model on student motivation with a significance value of $0.000 < 0.05$. (4) there is a significant effect of the problem solving learning model on student learning outcomes with a significance value of $0.002 < 0.05$.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup masyarakat suatu negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus di dukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas melalui jalur pendidikan. Tanpa pendidikan manusia tidak dapat berkembang sebagaimana mestinya karena pendidikan merupakan suatu proses pengembangan potensi yang ada pada manusia.

Pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Sistem Pendidikan Nasional tentang tujuan pendidikan di Indonesia yakni: 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 (Undang-undang SISDIKNAS, 2011).

Proses pendidikan formal yang diselenggarakan, banyak komponen yang mempengaruhi dalam keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tersebut, diantaranya yaitu kurikulum, guru, siswa, media, model, sarana dan prasarana. Apabila semua komponen dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka tujuan pendidikan bukan hal yang tidak mungkin untuk terwujud. Model merupakan salah satu komponen penting penentu keberhasilan

pembelajaran. Terkait dengan pemilihan model pembelajaran, guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam interaksi proses belajar mengajar dan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik agar peserta didik termotivasi dalam belajar.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik yang satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis. Setiap individu memiliki kondisi internal yang turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan.

Menurut Akhiruddin et. al (2020), tingkat keberhasilan atau kegagalan kegiatan belajar dapat ditentukan oleh motivasi, pada hakikatnya pembelajaran yang bermotivasi merupakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada siswa. Berhasil atau tidaknya membangkitkan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan kedisiplinan kelas. Motivasi merupakan bagian dari prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran karena motivasi

merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan pembelajaran yang efektif (Djamarah, 2015), motivasi dirumuskan sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang berkaitan dengan konsep-konsep yang lain seperti minat, konsep diri, sikap dan sebagainya sehingga dapat mempengaruhi siswa yang dapat membangkitkan dan mengarahkan tingkah laku yang dimungkinkan untuk ditampilkan oleh para siswa (Slameto, 2010).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Yamin (2010) mendefinisikan motivasi belajar sebagai daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dan menambah keterampilan, pengalaman. Selanjutnya, ia menjelaskan motivasi adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek dapat tercapai (Sardiman, 2016).

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk membentuk perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai penyebab besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan 4) adanya penghargaan dalam belajar 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6) lingkungan belajar kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Memotivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan kegiatan belajar. Karena itu, prinsip-prinsip penggerak motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prinsip-prinsip belajar itu sendiri.

Siswa akan suka dan termotivasi belajar apabila yang dipelajari mengandung makna tertentu baginya. Caranya ialah dengan mengkaitkan pelajarannya dengan pengalaman masa lampau siswa, tujuan-tujuan masa mendatang, dan minat serta nilai-nilai yang berarti mereka. Ada banyak cara untuk menimbulkan motivasi belajar siswa. yang dikehendaki adalah timbulnya motivasi instrinsik, tetapi motivasi ini tidak mudah dan tidak selalu dapat timbul. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk belajar. Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula sebaliknya siswa yang motivasinya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Seorang siswa

yang memiliki inteligensia yang tinggi, bisa saja gagal karena kekurangan motivasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di pahami bahwa motivasi belajar sebagai daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan menambah keterampilan, pengalaman dalam belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur merupakan lembaga pendidikan berstatus negeri yang prestasinya dapat dilihat dari data statistik kelulusan dan kenaikan kelas siswa mengalami peningkatan. Tetapi hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa masih rendah tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran yaitu 70. Ini dapat dilihat dari perolehan nilai hasil ujian Semester Ganjil, Mid Semester, dan Semester Genap. Rendahnya hasil belajar antara lain disebabkan oleh adanya motivasi belajar dan disiplin belajar siswa yang rendah. Siswa terlihat tidak begitu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan sibuk dengan aktifitasnya masing-masing. Disamping itu dari segi letak geografis SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur dan tempat tinggal siswa yang jauh dengan sekolah tersebut. Tak jarang siswa tersebut terlambat sampai di sekolah dengan alasan jalan buruk, motor macet, jarak tempuhnya jauh dan terlambat bangun.

Hal ini sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, misalnya siswa cenderung tidak disiplin dalam belajar khususnya saat berada di rumah karena sebagi-

an waktunya digunakan untuk bermain game, bekerja dan nongkrong. Indikator lain rendahnya motivasi belajar dan rendahnya disiplin belajar siswa tersebut dapat dilihat dari perilaku mereka di sekolah, seperti keengganan mengikuti pembelajaran dengan maksimal seperti terlambat masuk ke kelas, mengantuk, tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) tepat waktu, tidak terlibat aktif ketika diskusi kelas/ kelompok, tingginya siswa yang tidak hadir atau tidak masuk mengikuti pelajaran.

Pada saat ini guru dituntut harus inovatif agar pembelajaran menyenangkan dan membekas dibenak siswa. Siswa yang satu dengan yang lain mempunyai karakter yang berbeda, tugas guru bagaimana mengarahkan keberadaan tersebut kepada tujuan yang sama yakni, meningkatkan pemahaman siswa pada saat pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi dedikasi yang diberikan oleh tenaga pendidik terhadap dunia pendidikan diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan.

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran disekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik mencapai tujuannya. hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Menurut Nawawi (2012) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Susanto (2015) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hamalik (2013) mengatakan hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Purwanto (2016) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: 1) faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal ini meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis pada diri masing-masing siswa. 2) faktor eksternal, faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu yang turut mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal ini meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. (Purwanto, 2016).

Dalam proses belajar mengajar, sebenarnya tidak terlepas dari model yang digunakan dalam proses belajar mengajar,

karena berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai dapat berasal dari efektif dan tidaknya proses belajar mengajar yang dialami serta tergantung juga dari dalam diri siswa itu sendiri. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa di sekolah pada umumnya heterogen (mempunyai kemampuan yang bervariasi), sementara sebagai guru kita sering menganggap semua siswa disuatu kelas memiliki tingkat kemampuan yang relatif sama, sehingga kurang mempengaruhi adanya perbedaan-perbedaan tersebut. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada hasil belajar ekonomi dikelas X dengan tingkat KKM sebesar 70 di SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Jambi

Kelas	KKM			Jumlah
	<70	70	>70	
X 1	78,12%	6,25%	15,62%	32
X 2	48,38%	16,12%	35,48%	31
X 3	56,25%	31,25%	12,5%	32
Total				95

Sumber : SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur, Data Diolah

Berdasarkan tabel 1, maka dapat dijelaskan bahwa masih banyak siswa yang tidak lulus, diduga salah satu penyebabnya adalah masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran secara konvensional. Artinya, salah satu tolak ukur keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat tergantung dengan kemampuan guru mengelola pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan Pendidikan itu sangat ber-

gantung pada proses belajar yang dialami peserta didik.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang harus dilakukan guru adalah menggunakan metode pembelajaran yang variatif dalam kegiatan belajar dan mengajar. Diantara pembelajaran yang dapat dijadikan upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Dengan demikian, salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *jigsaw* dan *problem solving*. Menurut Nurdiansyah dan Bachri (2017) model *Jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan Bersama. Model *jigsaw* adalah sebuah model yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti diungkapkan oleh Lie (2002), bahwa “pembelajaran kooperatif model *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”. Sedangkan Shoimin (2014) *problem solving* adalah suatu tipe pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.

Selama ini proses belajar mengajar di SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur terlihat bahwa guru terkadang hanya berfokus pada satu metode saja, yakni model pembelajaran konvensional maupun

diskusi biasa. mengakibatkan kesempatan kepada siswa dalam proses pembelajaran berkurang dan ketika ada pemberian tugas, kebanyakan siswa belum dapat mengumpulkan tugas yang diberikan tersebut. tingkat keberhasilan siswa melalui hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih rendah. tidak semua siswa berani untuk bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang mereka belum memahami sepenuhnya. Dengan cara mengubah metode pembelajaran yang selama ini digunakan, upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam upaya peningkatan keaktifan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran tepat agar siswa dapat memperoleh kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan jenis *quasi experiment*. desain yang digunakan adalah kontrol group *pre test - post test design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 95 orang siswa di SMAN 6 Tanjung Jabung Timur. Penentuan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini dilihat berdasarkan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing kelas sampel. Adapun yang dijadikan bahan pertimbangan dalam penelitian kelas sampel penelitian ini adalah nilai rata-rata kelas yang ada pada tiap kelas populasi.

Tabel 2 Rekapitulasi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
KELAS X 1	32	Kelas Eksperimen
KELAS X 2	31	Kelas Kontrol

Sumber : SMA Negeri 6 Tanjung Jabung Timur

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir dalam memperoleh data yang diperlukan. Analisis data dilakukan dengan uji statistik inferensial dan uji hipotesis dengan analisis *ancova* karena data yang digunakan data campuran yakni data numerik dan ordinal yang dihitung dengan menggunakan bantuan komputer program *IBM SPSS*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum melakukan uji analisis hipotesis dengan menggunakan analisis *ancova*, terlebih dahulu dilakukan uji statistik inferensial yakni uji normalitas, uji homogenitas, dan *N-gain* dengan menggunakan *SPSS* versi 25.00. Dimana ditemukan bahwa hasil uji normalitas menunjukkan data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal dengan taraf signifikansi masing masing perlakuan kelas eksperimen sebesar 0,96 dan kelas control sebesar 0,99 > dari 0,05. Uji homogenitas menunjukkan hasil tingkat homogenitas kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* dan kelompok eksperimen yang menggunakan model *jigsaw* memiliki tingkat signifikansinya 0,002 < 0,05. Sedangkan *N-gain* hasilnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Perhitungan *N-Gain*

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Nilai Tertinggi	75	90	50	77,5
Nilai Terendah	17,5	25	15	20
N Gain	0,87		0,73	
Jumlah Sampel	32		31	

Sumber : Data diolah, 2023

Tabel 3 menjelaskan bahwa nilai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* di peroleh 90 dengan *N-Gain* $0,84 \geq 0,70$ kategori tinggi sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *solving* di peroleh nilai 77,5 dengan *N-Gain* $0,73 \geq 0,70$. Hal ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dari kedua model tersebut.

Uji hipotesis dalam penelitian ini untuk mengetahui, melihat dan menganalisis terdapat pengaruh perbedaan dalam penerapan Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Solving* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 6 Tanjung Jabung Timur dengan menggunakan analisis *ancova* berbantuan program *SPSS* yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Perhitungan *Ancova*

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Perlakuan					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7.207 ^a	23	.313	3.436	.048
Intercept	1.535	1	1.535	7.035	.012
Hasil Belajar	.510	1	.510	2.336	.035
Motivasi	7.207	22	.328	1.501	.133
Error	8.293	38	.218		
Total	155.000	62			
Corrected Total	15.500	61			

a. R Squared = ,465 (Adjusted R Squared = ,141)

Sumber : Data diolah, 2023

Dari output di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk peubah hasil belajar adalah 0,035, karena nilai $Sig.>0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa pada Tingkat kepercayaan 95% dapat dikatakan terdapat pengaruh

perbedaan antara hasil belajar dengan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving* yang diperoleh oleh siswa. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa asumsi ANCOVA telah terpenuhi.

Pengujian ini dilakukan dengan menghilangkan pengaruh perbedaan motivasi belajar dari model terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh perbedaan motivasi belajar terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Pengujian ini dilakukan dengan menghilangkan pengaruh hasil belajar dari model.

Dari hasil pengolahan terlihat bahwa nilai signifikansi untuk peubah motivasi belajar adalah 0,133. Karena nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tanpa pengaruh motivasi belajar pada tingkat kepercayaan 95% tidak terdapat pengaruh perbedaan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving*.

Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving* secara simultan dapat dilihat dari angka signifikansi pada bagian *Corrected Model*. Terlihat bahwa angka signifikansinya adalah sebesar 0,048. Karena nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga pada tingkat kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving*.

Pengaruh Pembelajaran Jigsaw Dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh perbedaan antara hasil belajar dengan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving* yang diperoleh oleh siswa yang dilihat dari perubah hasil belajar adalah 0,035, karena nilai $\text{Sig.} > 0,05$. Hasil penelitian tersebut, senada dengan Şengül dan Kataranci (2021) bahwa model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan pre test dan post test yang dilakukan terdapat hasil yang signifikan. Tambunan (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran *problem solving* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Artinya kesuksesan, siswa dalam proses kegiatan belajar di sekolah dapat dilihat dari aktivitas belajar dimana kesuksesan tersebut dapat digambarkan melalui angka, simbol maupun huruf.

Pengaruh menggunakan model pembelajaran jigsaw dan problem solving terhadap motivasi belajar

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh perbedaan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi untuk peubah motivasi belajar adalah ,133 $> 0,05$. Penelitian yang dilakukan Widarta (2020) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi. Demikian juga penelitian yang dilakukan Aydogan et.al (2023) bahwa model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, semangat dan kegairahan dalam kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang muncul secara sadar maupun tidak sadar dalam diri siswa pada saat kegiatan belajar secara terus menerus untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai sehingga terjadi perubahan tingkah laku

Perhitungan yang dilakukan secara simultan diperoleh pengaruh perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,048 > 0,05$. Penelitian Juwaeriah, Mulyani, Ikhtiono (2017) terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Selain itu penelitian Putri, Leni dan Mahdian (2019) diperoleh bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran problem solving.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dianalisis terkait model pembelajaran jigsaw dan *problem solving* yang merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang didefinisikan sebagai salah satu model pembelajaran dimana para peserta didik diorganisasikan untuk bekerja dan belajar dalam kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu (Wahab, 2013). Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar yang lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial (Nurkhin et. al., 2022; Santoso et. al.,

2023; Suryanto et. al., 2023). Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2012)

KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini bahwa terdapat pengaruh perbedaan antara hasil belajar dengan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving* yang diperoleh oleh siswa; dan sampingan, tingkat pendapatan, biaya tempat tinggal, biaya rutin rumah tangga, tidak terdapat pengaruh perbedaan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving*; dan secara simultan terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar yang diperoleh mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *problem solving*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo. Haryanto, Atmowardoyo. Nurhikmah. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Aydoğan, Z Yaldir, G Özdemir, E Arslan, C Yüksel Kaçan, P Duru, Örsal. (2023). "The effect of simulation information on self-directed learning, problem solving in Nursing Education."
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Psikologi*

- Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juwaeriah, Siti., Muhyani., dan Ikhtiono, Gunawan. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Attadib Journal of Elementary Education*, Vol. 1(2), Desember
- Lie, Anita. (2002). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia
- Nawawi M. (2012). Pengaruh strategi pembelajaran dan kemampuan penalaran formal terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah menengah atas (SWASTA) Al-Alum Medan. *Jurnal Tabula Rasa PPS UNIMED*, 9 (1), 81-96.
- Nurdyansyah, S. Masitoh dan B. S. Bachri. (2017). Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability. *International Conference on Education Innovation (ICEI 2017)*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173 1st.
- Nurkhin, A, Jarot Tri Bowo Santoso, Satsya Yoga Baswara, Harsono, Christian Wiradendi Wolor. (2022). [Applying Peer Tutor Learning and Interactive Case Methods in Online Learning: Its Effect on Student Activities and Learning Outcomes](#). *International Journal of Educational Methodology* Volume 8, Issue 3, 551 - 565.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, Nita Saila., Leny., dan Mahdian. (2019). Penerapan Model Problem Solving Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Stoikiometri. *JCAE, Journal of Chemistry And Education*, Vol. 3, No. 2, hal 55-63
- Santoso, JTB, Arrum Prabawati, Said Nur Octavianto. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Tebo. *Business and Accounting Education Journal*. 4 (3) 329 - 336
- Sardirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sengül, Sare dan Katranci, Yasemin (2021) "Effects of jigsaw technique on seventh grade primary school students' attitude towards mathematics". Marmara University, Education Faculty Primary Department, İstanbul, Turkey Kocaeli University, Education Faculty Primary Department, Kocaeli 41380, Turkey.
- Shoimin, Aris (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR;RUZZ MEDIA.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suryanto, E, Kardoyo K, Jarot Tri Bowo Santoso & Hertati Tiawan Anita. (2023). Kolaborasi Role Playing Berbantu Media Zoom Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Ptk Dan Pendidikan*. Vol 9 No 1, pp. 17–26 DOI: 10.18592/ptk.v%vi%i.8655
- Susanto, Ahmad. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pranada. Media Group.
- Tambunan, Hardi. (2019). "The Effectiveness of the Problem Solving Strategy and the Scientific Approach to Students' Mathematical Capabilities in High Order Thinking Skills". Department of Mathematics Education, Nommensen HKBP Uni-

versity, Medan, Indonesia.

Wahab, A. Jufri. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. SAINS Bandung: Pustaka Reka Cipta

Widarta, G.M.A (2020). "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Study Kasus Siswa Kelas XI MIPA3 SMA Negeri 1 Marga Tabanan Bali semester 1 tahun pelajaran 2019/2020*". Indonesian Journal of Educational Development Volume 1 Nomor 2

Yamin, Martimis. (2010). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Press