

PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DAN *MINDMAP* DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMASARAN BARANG DAN JASA KELAS XI JURUSAN PEMASARAN SMK NEGERI 1 SUKOHARJO TAHUN 2015/2016

Andika Yudha Tiyasa^{1✉}, Mintasih Indriayu², Muhammad Sabandi²

¹Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta Surakarta, 57126, Indonesia

²Prodi Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 19 Februari 2016

Disetujui: 19 April 2016

Dipublikasikan: 2 Juni 2016

Keywords:

cooperative learning, jigsaw, mindmap, motivation, learning outcome.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perbedaan hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap*; (2) Perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *Mindmap* ditinjau dari motivasi belajar yang tinggi dan motivasi belajar yang rendah siswa pada pelajaran pemasaran barang dan jasa; (3) Interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Sukoharjo. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *cluster sampling*. Sebesar 36 siswa kelas XI Pemasaran 1 untuk diberikan *treatment* model *jigsaw* dan 34 siswa kelas XI Pemasaran 2 untuk diberikan *treatment* model *mindmap*. Dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* ($F_{Hitung} = 12,781 > F_{Tabel} = 3,978$) pada taraf signifikan 0,05 atau 5%. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* jika ditinjau dari motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa yang rendah pada pelajaran pemasaran barang dan jasa ($F_{Hitung} = 21,346 > F_{Tabel} = 3,978$) pada taraf signifikan 0,05 atau 5%. (3) terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa ($F_{Hitung} = 4,713 > F_{Tabel} = 3,978$) pada taraf signifikan 0,05 atau 5%.

Abstract

This study is aimed to find out (1) Differences in learning outcomes of the marketing of goods and services using a jigsaw learning model and learning model mindmap; (2) The difference of learning outcomes between learning model jigsaw and learning model mindmap terms of high learning motivation and low learning motivation of students in the subject the marketing of goods and services; (3) Interaction usage model of learning and students' motivation to learn the results of the marketing of goods and services. This study is a quantitative research with experimental method. The research begins from May 2016 to June 2016. Population of the study are all the eleventh year students of state senior high school for marketing major in Surakarta. The research sample are selected with cluster sampling technique. The sample consists of XI Marketing 1 (36 students) for jigsaw treatment and XI Marketing 2 (34 students) for mindmap treatment. Concluded: (1) There is significant differences between the learning outcomes of marketing goods and services using a jigsaw learning model and learning model mindmap ($F_{obs} = 12,781 > F_{table} = 3,978$) at 5% level of significant; (2) There is significant differences in learning outcomes between jigsaw learning model and mindmap learning model when viewed from the high students' motivation and low student motivation on the lessons the marketing of goods and services ($F_{obs} = 21,346 > F_{table} = 3,978$) at 5% level of significant; (3) there is interaction between the use of learning models and students' motivation toward learning outcome of the marketing of goods and services ($F_{obs} = 4,713 > F_{table} = 3,978$) 5% level of significant.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
Surakarta, 57126, Indonesia

E-mail: andikayudhatiyasa22@gmail.com

[p-ISSN 2301-7341](https://doi.org/10.24054/jee.v5i1.2016)

[e-ISSN 2502-4485](https://doi.org/10.24054/jee.v5i1.2016)

PENDAHULUAN

Hal utama yang harus diperhatikan dalam pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilakukan guru didalam kelas. Banyak para guru yang sering menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah atau memberikan informasi saja. Salah satu kelemahan dari pembelajaran konvensional adalah dominannya guru di dalam proses pembelajaran sehingga dapat menyebabkan cara berpikir siswa menjadi pasif, menjadikan suasana pembelajaran yang membosankan akibatnya para siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan mempengaruhi kualitas pembelajaran dan ini juga akan menjadikan tujuan pendidikan yang tidak maksimal.

Guru harus mengetahui bagaimana memotivasi, berkomunikasi dan berhubungan secara efektif dengan murid-murid dari beragam latar belakang kultural. Motivasi sebagai salah satu faktor psikologis dalam proses belajar mengajar memiliki makna sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2012: 75). Motivasi dianggap sebagai dorongan mental yang mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Peranan motivasi di dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan, sehingga peran guru sangat penting dalam hal ini. Motivasi belajar akan banyak mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal, apabila terdapat motivasi di dalam diri siswa.

Proses belajar mengajar yang baik dan berhasil adalah siswa dapat ikut aktif serta antusias dalam pelajaran yang dibawakan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan di kelas harus seefektif mungkin. Dimana dalam proses pembelajaran bukan hanya siswa berpusat pada guru saja, melainkan siswa juga harus ikut terlibat dan berperan aktif. Guru yang efektif perlu memiliki kualitas pengajaran yang

seharusnya perlu pula di dukung oleh adanya metode, media, penerapan tujuan, rancangan pembelajaran, dan manajemen kelas.

Metode dan model pembelajaran menjadi sarana yang penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting bagi seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas agar berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu guru diharapkan memiliki metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran yang kurang sesuai akan berdampak pada hasil belajar siswa, karena siswa merasa jenuh dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Seringkali, guru menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan model ceramah satu arah dalam proses belajar mengajar. Pada model konvensional ini siswa akan cepat merasa jenuh dan bosan karena hanya mendengar serta mencatat hal-hal penting yang disampaikan oleh guru.

SMK Negeri 1 Sukoharjo mempunyai tujuan menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Namun dalam proses pembelajaran pelajaran pemasaran barang dan jasa, guru masih sering menggunakan metode konvensional. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena pelajaran hanya berpusat pada guru saja sehingga siswa hanya duduk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi bosan dan akan mencari kegiatan yang membuatnya tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini tentunya akan membuat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru berkurang. Akibatnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak maksimal. Maka dari itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu metode maupun model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Berdasarkan keadaan tersebut di atas, maka diperlukan adanya upaya guru dalam meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran pemasaran barang dan jasa di SMK Negeri 1 Sukoharjo. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas adalah menggunakan strategi dengan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang dapat mengatasi kejenuhan siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, yang terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang yang bersifat heterogen (Majid, 2013:174).

Model Pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa saat pembelajaran. Dalam model ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang tepat. Selain itu, model ini juga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Hulukati (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mengduo, Xiaoling (2010) menyatakan bahwa selain meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran *jigsaw* juga meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Mindmap* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan karena dalam model ini, siswa membahas permasalahan dengan menggunakan media peta konsep. Model pembelajaran *Mindmap* (peta pikiran) merupakan model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *Mindmap* berbeda dengan model pembelajaran yang lain karena menekankan pada pengembangan pikiran ingatan siswa tentang materi dengan mencatat kreatif, yang membutuhkan imajinasi yang luas. Berdasarkan penelitian dari Sutrisno

(2015) bahwa model *mindmap* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua model pembelajaran *Jigsaw* dan *Mindmap* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dari kedua model pembelajaran tersebut apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *Mindmap* pada pelajaran pemasaran barang dan jasa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap*? (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* jika ditinjau dari motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa yang rendah pada pelajaran pemasaran barang dan jasa? (3) Apakah terdapat interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap*. (2) Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* jika ditinjau dari motivasi belajar siswa pada pelajaran pemasaran barang dan jasa. (3) Untuk mengetahui interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran

Sagala (2007: 61) menyatakan "Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid". Menurut

Suprihatiningrum (2013: 75) “Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa belajar”. Pendapat tersebut di dukung oleh Trianto (2009: 46) “pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru kepada peserta didik, dimana diantara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah diciptakan sebelumnya”.

Beberapa pendapat tentang pembelajaran diatas dapat diambil suatu makna bahwa pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar yang melibatkan beberapa unsur pembelajaran meliputi: materi pembelajaran, siswa, media, dan guru, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk saling membantu dan bekerjasama antar sesama dalam kelompok yang terdiri dari beberapa siswa dimana keberhasilan tersebut sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Berbeda dengan metode kerja kelompok, dalam pembelajaran kooperatif bukan hanya sekedar kerja kelompoknya saja yang diperkenalkan, tetapi juga pada penstrukturannya. Hal ini senada dengan pendapat Lie (2008:12) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan tugas terstruktur .

Model Pembelajaran Jigsaw

Jigsaw merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas ada tahun 1978 (Hamdayana, 2014: 87). Penekanan model pembelajaran *Jigsaw* terdapat pada diskusi kelompok dengan anggota relatif kecil yang bersifat heterogen. Model pembelajaran *Jigsaw* berbeda dengan diskusi kelompok biasa, karena dalam model pembelajaran *Jigsaw* masing-masing individu mempelajari bagian masing-masing dan kemudian bertukar pengetahuannya dengan

temannya, sehingga akan terjadi ketergantungan positif antara siswa. Seperti yang dikutip dalam Hamdayama (2014: 88) bahwa para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerjasama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan. Kunci dari model pembelajaran tipe *Jigsaw* ini adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan.

Model Pembelajaran Mindmap

Mindmap berasal dari kata “*mind*” yang artinya pikiran dan “*map*” peta, sehingga *Mindmap* juga biasa diartikan pemetaan pikiran. *Mindmap* pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan dari Inggris. Buzan (2012: 4) menyatakan, “*Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita”. Menurut Silberman (2006: 200) *mind mapping* (pemetaan pikiran) merupakan cara kreatif bagi tiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan *Mind Mapping* (peta pikiran) adalah suatu model pembelajaran yang cara kerjanya menggunakan kemampuan otak dengan cara mencatat materi pelajaran atau hasil diskusi secara kreatif dan efektif.

Hasil Belajar

Sanjaya (2009: 13) berpendapat “Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. Menurut Suprijono (2014: 5) ”Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Sedangkan menurut Purwanto (2010: 46) . “Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penugasan atas sejumlah bahan diberikan dalam proses belajar mengajar”.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa kemampuan yang

dicapai siswa setelah proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa tersebut dapat diketahui setelah guru memberikan penilaian dari proses pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan oleh guru pada sebelum, saat, dan setelah aktivitas belajar.

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2009: 3)". Sejalan dengan pendapat Uno tersebut, pengertian motivasi menurut Soemanto dalam Majid (2013: 307) mengatakan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan karena perilaku manusia itu selalu bertujuan, dengan demikian dapat dirumuskan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu kegiatan, salah satunya dorongan seseorang untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil pengertian motivasi adalah suatu kekuatan atau dorongan dalam diri individu yang membuat individu bertindak untuk mencapai tujuannya.

Motivasi belajar umumnya didukung dengan beberapa indikator atau unsur. Indikator motivasi belajar menurut menurut Uno (2009: 31) antara lain adalah:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk 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) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Guru memperhatikan dan menggunakan indikator-indikator tersebut, maka akan mendukung berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan. Selain itu guru dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam

diri siswa sehingga mereka dapat melakukan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Negeri 1 Sukoharjo. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *cluster sampling*. Sebesar 36 siswa kelas XI Pemasaran 1 untuk diberikan *treatment* model *jigsaw* dan 34 siswa kelas XI Pemasaran 2 untuk diberikan *treatment* model *mindmap*. Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yaitu: (1) variabel bebas yaitu model pembelajaran dengan model *jigsaw* dan model *mindmap*, (2) variabel moderator adalah motivasi belajar, terdiri dari motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah, dan (3) variabel terikat adalah hasil belajar pemasaran barang dan jasa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes untuk data hasil belajar pemasaran barang dan jasa, angket untuk motivasi belajar siswa dan dokumentasi. Uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas, uji daya beda dan uji taraf kesukaran untuk tes pilihan ganda. Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk instrumen berupa angket motivasi belajar siswa dan tes tertulis bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis varian (Anava). Agar dapat menggunakan analisis ini, perlu adanya uji prasyarat yang harus dipenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Pada uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 23. Uji hipotesis penelitian menggunakan analisis varian dua jalan dengan desain faktorial 2x2 dan taraf signifikan 5% dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian normalitas untuk data model pembelajaran, hasil untuk prestasi belajar dengan model *jigsaw* adalah

0,073 dan untuk prestasi belajar untuk dengan model *mindmap* adalah 0,130, karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Hal ini berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Hasil untuk prestasi belajar dengan motivasi tinggi adalah 0,109 dan prestasi belajar dengan motivasi rendah adalah 0,102, karena signifikansi untuk seluruh variabel lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Hal ini berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil levene dapat dilihat nilai *Sig.* jauh lebih besar dari 0.05 yaitu $0.713 > 0.05$ maka H_0 diterima. Hal ini berarti variansi sampel dalam penelitian ini homogen. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknis analisis variansi dua jalan (anava dua jalan) dengan desain faktorial 2×2 . Statistik uji menggunakan GLM (*General Linier Model*) yang terdapat dalam *software SPSS 23*. Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka dapat diuraikan pembeahasan hasil penelitian sebagai berikut:

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap*

Dari hasil ANAVA dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikan 5% diperoleh = $46.126 > 3,997$ dan nilai *Sig* = $0,00 < 0,05$, maka ditolak artinya ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara menggunakan model *jigsaw* dan model *mindmap* terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa. Siswa yang diberikan pembelajaran melalui model *jigsaw* memperoleh rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa sebesar 87,67. Siswa yang diberikan pembelajaran melalui model *mindmap* memperoleh rata-rata skor prestasi belajar menata prosuk sebesar 82,35. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa yang diberikan pembelajaran melalui model *jigsaw* memiliki hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan melalui model *mindmap*.

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* jika ditinjau dari motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa yang rendah pada pelajaran pemasaran barang dan jasa

Hasil uji ANAVA dua jalan sel tak sama diperoleh nilai $F_{hitung} = 21,346$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga diperoleh $F_{tabel} = 3,978$. Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $21,346 > 3,978$, maka F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} . Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* jika ditinjau dari motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa yang rendah pada pelajaran pemasaran barang dan jasa.

Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa

Berdasarkan hasil analisis hipotesis dengan menggunakan Uji Anova diperoleh hasil nilai $F_{hitung} = 4,713$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga diperoleh $F_{tabel} = 3,978$. Dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $4,713 > 3,978$, maka F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} . Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya bahwa hipotesis ketiga diterima. Hipotesis diterima dengan kesimpulan bahwa terdapat interaksi antara motivasi belajar dengan penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* terhadap hasil belajar.

Berikut ini adalah ringkasan rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang diperoleh dari penerapan model *jigsaw* dan model *mindmap* dan motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Hasil belajar Pemasaran barang dan jasa

Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	Rata-rata	R
<i>Jigsaw</i>	Tinggi	91,43	9
<i>Jigsaw</i>	Rendah	82,40	8
<i>Mindmap</i>	Tinggi	83,79	8
<i>Mindmap</i>	Rendah	80,53	8

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran yang berbeda yaitu *jigsaw* dan *mindmap* disertai perbedaan motivasi belajar siswa yaitu motivasi belajar tinggi dan rendah, menghasilkan rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang berbeda, sebagai berikut:

- Siswa dengan model *jigsaw* dan memiliki motivasi belajar tinggi yang memperoleh hasil belajar pemasaran barang dan jasa tertinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa pada baris pertama untuk model *jigsaw* dengan motivasi belajar tinggi adalah 91,43. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah namun dengan model pembelajaran yang sama yaitu *jigsaw* memperoleh rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa pada baris ke-dua hanya 82,40.
- Siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran yang berbeda yaitu *mindmap* dengan motivasi belajar tinggi menghasilkan rata-rata skor hasil belajar pada baris ketiga 83,79. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah namun dengan model pembelajaran yang sama yaitu *mindmap* memperoleh rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa pada baris keempat cukup berbeda yaitu hanya 80,53.
- Model *jigsaw* menghasilkan rata-rata skor prestasi belajar menata produk pada baris pertama yang lebih tinggi yaitu 91,43 dibandingkan dengan rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa pada baris

ke-tiga untuk model *mindmap* yaitu hanya 83,79 dengan motivasi belajar yang sama yaitu motivasi belajar tinggi.

- Berbeda dengan sebelumnya, penerapan model *jigsaw* dan *mindmap* untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, menghasilkan hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang rendah juga. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata skor prestrasi belajar menata produk pada baris ke-dua yaitu model *jigsaw* sebesar 82,40, sedangkan rata-rata skor prestasi belajar pada baris keempat yaitu *mindmap* hanya sebesar 80,53.
- Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat diketahui bahwa model *work-based learning* memiliki rata-rata skor hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang lebih tinggi dibandingkan dengan *mindmap* dalam motivasi belajar tinggi maupun rendah.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat diketahui bahwa interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa interaksi antara model *jigsaw* dan *mindmap* dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah berpengaruh terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2015.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa yang diberikan pembelajaran melalui model *jigsaw* memiliki hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan melalui model *mindmap*. Hal ini disebabkan model *jigsaw* mengajak siswa mengembangkan materi

sendiri dan mengajarkan kepada teman-temannya sendiri sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Berbeda dengan model *mindmap* siswa hanya belajar melalui pembuatan peta pikiran yang tidak semua siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Dengan demikian, siswa yang diberikan pembelajaran melalui model *jigsaw* lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang diberikan pembelajaran melalui model *mindmap*.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *mindmap* jika ditinjau dari motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa yang rendah pada pelajaran pemasaran barang dan jasa. Berdasarkan hasil penelitian, siswa dengan motivasi belajar tinggi menghasilkan hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan memiliki dorongan untuk belajar yang tinggi pula sehingga akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.
3. Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pemasaran barang dan jasa. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang diajarkan menggunakan model *jigsaw* dengan motivasi belajar tinggi menghasilkan hasil belajar pemasaran barang dan jasa yang lebih baik, dibandingkan dengan model *mindmap* yang sama sama memiliki motivasi belajar tinggi

UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNS, Pembimbing I dan Pembimbing II, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP UNS.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta
- Hulukati, Wenny. 2014. *Increasing/ improving Semester VII Students Activities and Learning Outcomes in the Study Program of Technical Fabric Design through the Course of Learning and Jigsaw Instruction Technique*. Jurnal of Education and Practice. Vol 5 no 37 hal 186-192. Gorontalo State University
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Majid, 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mengduo, Q & Xiaoling, J. 2010. *Jigsaw Strategy on a Cooperative Learning Technique : Focusing on the Language Learners*. Chinese Journal of Applied Linguistics. Vol 1 hal 113-125. Harbin Institute of Technology
- Purwanto 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sagala, Syaiful. 2007. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sardiman A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia (Alih Bahasa: Raisul Muttaqien).
- Sutrisno. 2015. *Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Mind Mapping pada Siswa Kelas V SD N Ngraho 4 Kedungtuban Blora*. Vol 2 no 2 hal 198-211. Universitas PGRI Yogyakarta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif : Konsep, landasan, dan*

Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Uno. B. Hamzah. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan.* Jakarta: PT. Bumi Aksara