



Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan
<http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/ciencias/index>

Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Pendidikan Agama Kristen

Leryani Mince Maria Manuain^a, Ferdinant Alexander^b, Marsi Bombongan Rantesalu^c

^aSekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang, mikhasoinbala@gmail.com

^bSekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang, nand.soinbala@yahoo.com

^cSekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang, marsibombongan@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 9 Juli 2018

Direvisi: 10 Juli 2018

Disetujui: 12 Juli 2018

Keywords:

*cooperative learning
jigsaw type, learning
outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa semester VI pada mata kuliah Sejarah Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang Tahun 2017. Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment nonequivalent control group design* digunakan sebagai metode penelitian. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok mahasiswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberi *pre-test* dan *post-test*. Populasi penelitian sebanyak 62 orang yang terbagi di dua kelompok yang berbeda. Masing-masing terdiri dari 32 orang mahasiswa/i pada kelompok eksperimen dan 30 orang mahasiswa/i pada kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa sebesar 30,625 atau 30,6 persen dengan nilai signifikansinya pada nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau terdapat peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan jigsaw adalah lebih besar, sebesar 8,586 dengan nilai signifikansi pada nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan nilai hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan nilai mahasiswa yang hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

Abstract

This research aims to find the influence of applying cooperative learning jigsaw type to improve the learning outcomes of the 6th semester students in the course of History of Christian Religious Education at STAKN Kupang in 2017. Quantitative research methods with the quasi experiment nonequivalent control group design approach was used as a research method. The experimental study involved two groups of students, the experimental group and the control group, each of which was given pre-test and post-test. The target population of 62 students was divided into two different groups. Each consisted of 32 students in the experimental group and 30 students in the control group. The results showed that the application of cooperative learning jigsaw type was able to improve students' learning outcomes at 30.625 or 30.6 persen with significance value on the sig. value (2-tailed) by $0.000 < 0.05$ or there is a significant increase. The average value of students' learning outcomes using cooperative learning model with jigsaw approach is greater than 8.586 with significance value at sig. value (2-tailed) of $0.003 < 0.05$, which means that there is a significant difference in the value of learning outcomes compared to that of students using only conventional methods such as lectures.

✉ Alamat korespondensi:
Kampus FKIP, Jl. Perintis Kemerdekaan III/40, Kota Kupang
E-mail: fkp.j3p@gmail.com

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar di kelas dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah maupun kampus sebagai lingkungan belajar formal merupakan kegiatan yang paling pokok. Sebab, salah satu ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar terjadi dan dialami oleh peserta didik dan pengajar di dalam kelas. Demi mencapai maksud di atas, maka berbagai komponen belajar perlulah disiapkan dengan baik sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terpenuhi secara terarah dan bermakna. Komponen-komponen pembelajaran tersebut, oleh Djamarah & Zain (2006) disebutkan, meliputi: tujuan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, alat pembelajaran, sumber pembelajaran dan evaluasi.

Dalam pelaksanaannya, penerapan komponen-komponen pembelajaran tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Tidak juga dapat untuk dinilai komponen mana yang lebih unggul dari komponen lainnya. Akan tetapi, mengingat luasnya pembahasan terhadap komponen-komponen ini, maka dalam tulisan dan penelitian ini, pembahasan tentang komponen metode pembelajaran akan mendapat perhatian utama. Hal ini didasari atas pemahaman bahwa terdapat hubungan yang sangat erat antara kedua unsur tersebut, yakni antara pemilihan metode dan pencapaian tujuan.

Metode merupakan cara yang fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan. Makin baik metode, makin efektif juga pencapaian tujuan (Surakhman, 1990). Dengan kata lain, dapat disebutkan bahwa penentuan tujuan merupakan faktor utama terhadap adanya pemilihan dan penerapan suatu metode. Sehubungan dengan hal tersebut,

pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan dan biasanya tujuan tersebut telah terencana dan tersusun secara sistematis. Untuk itu penerapan metode pembelajaran dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan tersebut.

Belajar mengajar merupakan kegiatan yang kompleks. Mengingat sifat tersebut, maka tidak mungkin suatu metode pembelajaran tertentu menjadi metode yang paling unggul dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya dalam upaya mencapai semua tujuan pembelajaran, dalam seluruh situasi dan kondisi, dan untuk selamanya. Tidak jarang metode yang dikatakan kurang baik di tangan seorang pengajar dapat menjadi metode yang sangat baik di tangan pengajar yang lain. Sebaliknya, metode yang baik memiliki kemungkinan gagal di tangan pengajar yang tidak menguasai teknik pelaksanaannya.

Banyak faktor yang mempengaruhi ketepatan pemilihan sebuah metode pembelajaran. Namun umumnya keputusan untuk memilih sebuah metode pembelajaran dapat dilakukan dengan pertimbangan bahwa metode pembelajaran adalah metode yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Artinya, metode pembelajaran berperan sebagai alat untuk menciptakan interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru atau pengajar berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika siswa turut terlibat secara aktif bersama-sama dengan guru. Dengan demikian, meskipun tidak dapat ditentukan metode pembelajaran mana yang paling unggul, tetapi penentuan metode pembelajaran yang paling efektif dapat ditentukan dengan didasari atas pemahaman bahwa metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang

dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa secara aktif dan mandiri.

Sebagaimana lembaga pendidikan lainnya, proses pembelajaran di lingkup Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri (selanjutnya disingkat STAKN) Kupang juga mengalami permasalahan yang sama. Pemilihan dan penentuan metode pembelajaran yang efektif seringkali menjadi kendala dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Metode ceramah yang dianggap mudah sering menjadi satu-satunya pilihan atau menjadi pilihan terakhir dari banyaknya pilihan metode yang ada. Akibatnya, suasana pembelajaran di kelas tidak menarik dan cenderung membosankan. Apalagi jika mata kuliah yang diampuh adalah mata kuliah yang sebagian besar dipenuhi oleh teori dan sama sekali tidak disertai dengan praktek. Salah satu mata kuliah yang sering diperhadapkan dengan suasana kelas demikian dan kemudian mendapatkan keluhan dari banyak peserta didik adalah Sejarah Pendidikan Agama Kristen (selanjutnya disingkat PAK).

Pada pengamatan awal yang dilakukan peneliti, kondisi ini disebabkan oleh karena pengajar telah merasa nyaman dengan penggunaan metode ceramah. Di samping itu, pemahaman dan keterampilan yang minim terhadap metode lainnya menjadi faktor penyebab selanjutnya dari diterapkannya metode ceramah pada segala situasi dan kondisi pembelajaran. Jika pengajar menggunakan metode yang lain selain ceramah, maka pilihan itu hanya akan bergeser pada penggunaan metode presentasi kelompok. Metode yang oleh penggunaanya dianggap lebih menarik dibandingkan penggunaan metode ceramah. Persoalan yang timbul kemudian adalah tidak semua anggota kelompok benar-benar terlibat dalam diskusi setelah presentasi dilakukan. Peserta yang aktif, hanya peserta yang benar-benar mengerjakan tugas kelompok yang diberikan

dan jumlahnya tidaklah banyak. Akibatnya hasil evaluasi yang terlihat dalam nilai Ujian Tengah Semester (UTS) menunjukkan hasil yang sangat tidak memuaskan. Beberapa mahasiswa memang dapat mencapai nilai B atau A, tetapi jumlah ini belum mencapai 50% dari jumlah keseluruhan mahasiswa yang menempuh mata kuliah ini. Nilai A yang dicapai pun hanya diperoleh oleh satu orang mahasiswa, yaitu 92.0, sedangkan lainnya memperoleh nilai diantara 20-78. Akibatnya nilai rata-rata yang dapat dicapai hanya pada angka 42.4 dan jika dikoversi dalam nilai aksara hanya mencapai Nilai D. Sebuah nilai rata-rata yang menunjukkan kegagalan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut data lengkap nilai UTS yang dapat dicapai mahasiswa semester VI kelas F pada mata pelajaran Sejarah PAK tahun 2016/2017.

Tabel 1. Daftar Nilai UTS Mata Kuliah Sejarah PAK

No.	Nilai
1	34.0
2	78.0
3	50.0
4	30.0
5	44.0
6	26.0
7	50.0
8	12.0
9	52.0
10	50.0
11	64.0
12	92.0
13	48.0
14	46.0
15	18.0
16	44.0
17	42.0
18	36.0
19	30.0
20	70.0
21	32.0
22	30.0

23	36.0
24	26.0
25	36.0
26	58.0
27	42.0
28	70.0
29	40.0
30	58.0
31	12.0
32	76.0
Rata-Rata Kelas	42.4

Sumber: Daftar nilai UTS yang dikeluarkan dosen mata kuliah

Pada dasarnya diluar dari persoalan penggunaan metode pembelajaran, pada dirinya sendiri mata kuliah Sejarah termasuk Sejarah PAK telah memiliki persoalan tersendiri. Sebagaimana pelajaran sejarah umumnya, persoalan utama yang sering kali muncul adalah anggapan bahwa pelajaran sejarah hanya sebagai pelajaran hafalan. Pembelajaran ini dianggap tidak lebih dari rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian dituliskan kembali saat menjawab soal-soal ujian. Akibatnya, pembelajaran cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Peserta didik gagal untuk menemukan relevansinya dengan kehidupannya saat ini. Dengan kata lain peran peserta didik sebagai pelaku sejarah pada zamannya diabaikan (Anggara, 2007). Tidak aneh jika pendidikan sejarah tidak menarik, membosankan dan tidak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menemukan relevansi dari sebuah peristiwa sejarah, termasuk di dalamnya mata kuliah Sejarah PAK. Apalagi jika penyampaian materi pembelajaran Sejarah PAK hanya menggunakan metode ceramah.

Salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk menjadikan siswa aktif dan guru hanya bertindak sebagai fasilitatornya adalah metode jigsaw. Jigsaw merupakan salah satu dari beberapa metode atau tipe pembelajaran

yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Penggunaan metode ini akan menempatkan guru sebagai fasilitator, *director-motivator* dan evaluator bagi siswa dalam upaya membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis dan menemukan makna pribadi dari sebuah peristiwa sejarah, mampu bekerjasama dengan orang lain, dan mampu berinteraksi sosial dengan masyarakat. Untuk itu, penulis memandang perlu diterapkannya metode tersebut pada pembelajaran sejarah. Sekaligus menuntun penulis untuk menindaklanjutinya melalui penelitian yang akan menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa semester VI pada mata kuliah Sejarah Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang Tahun 2017.

Berdasarkan hal di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa semester VI pada mata kuliah Sejarah PAK di STAKN Kupang Tahun 2017.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan acuan pengembangan diri, khususnya kemampuan manajerial kelas dan kemampuan penerapan metode pengajaran yang tepat guna meminimalisasi kekurangan metode pembelajaran konvensional di kelas, yang kemudian diharapkan dapat membangkitkan daya tarik bagi peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

KAJIAN LITERATUR

Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe Jigsaw

Arends sebagaimana dikutip oleh Suprihatiningrum (2016), menyampaikan

bahwa jigsaw dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson, dkk. di Universitas Texas. Selanjutnya jigsaw dikembangkan oleh Slavin, dkk. di Universitas John Hopkins yang disebut dengan jigsaw II. Dengan jigsaw, para peserta didik ditugaskan untuk membentuk lima atau enam kelompok belajar yang beragam. Materi akademis kemudian dihadirkan pada peserta didik dalam bentuk tulisan dan masing-masing peserta didik menanggapi dengan cara mempelajari sesuai porsi dari materi tersebut.

Arti jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir ada juga menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif dengan pendekatan jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu peserta didik melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama (Rusman, 2013).

Menurut Lie sebagaimana yang dikutip oleh Rusman (2013), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan jigsaw menitikberatkan pada kerja kelompok dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen. Peserta didik bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam model pembelajaran jigsaw, peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan ketrampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasi kepada kelompok lain.

Pada penjelasan awal dikatakan bahwa model pembelajaran jigsaw ini sendiri terbagi menjadi dua tipe yaitu jigsaw tipe I atau sering disebut jigsaw dan jigsaw tipe II. Model pembelajaran jigsaw tipe II

dikembangkan oleh Slavin. Ada perbedaan yang mendasar antara pembelajaran jigsaw I dan jigsaw II. Jika tipe I awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang menjadi spesialisasinya, sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi teman sekelompoknya. Pada tipe II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert* (Trianto, 2009). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe jigsaw II.

Menurut Stephen, dkk. Sebagaimana yang dikutip oleh Rusman (2013), langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif dengan pendekatan jigsaw, yaitu: (1) peserta didik dikelompokkan ke dalam 1 sampai 5 anggota tim; (2) tiap orang dalam tim diberi materi yang berbeda; (3) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan; (4) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub-bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub-bab mereka; (5) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub-bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan saksama; (6) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi; (7) pengajar memberi evaluasi; (8) penutup.

Menurut Shoimin (2014) model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan jigsaw mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari pendekatan jigsaw, yaitu: (1) memungkinkan peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri; (2) hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis; (3) memotivasi pengajar untuk bekerja lebih aktif dan kreatif;

(4) mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok dan individual. Sedangkan kekurangan model pembelajarn kooperatif dengan pendekatan jigsaw, yaitu: (1) jika pengajar tidak mengingatkan siswa agar selalu menggunakan ketrampilan-ketrampilan dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi; (2) jika anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah; (3) membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

Kelebihan dan kekurangan tersebut akan dapat teratasi dalam penarapannya dengan melakukan berbagai upaya. Pada saat peserta didik mengadakan diskusi pada kelompok asal, pengajar membantu mengamati jalannya diskusi dan membantu jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi, seluruh peserta didik diberi pertanyaan atau kuis oleh pengajar untuk memastikan seluruh peserta didik telah memahami materi yang telah dipelajari. Jawaban peserta didik akan mendapat poin dari pengajar dan menyumbang skor pada kelompok.

Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs sebagaimana dikutip oleh Suprihatiningrum (2016) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar yang dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner performance*).

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh

peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini terdiri dari sejumlah aspek, yaitu: aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis dan budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terjadi perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku (Suprihatiningrum, 2016).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan. Hasil dari aktifitas belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar biasanya dinyatakan dalam klasifikasi yang dikembangkan oleh Bloom. Klasifikasi ini dikenal dngan istilah taksonomi Bloom yang terdiri atas tiga ranah hasil, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang dikendalikan oleh kematangan psikologis (Parwati, 2015). Pengembangan dari masing-masing ranah ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Ranah dan Indikator Hasil belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Kognitif	
a.	Mengingat	Mengenali dan mengingat kembali
b.	Memahami	Menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan
c.	Mengaplikasikan	Mengeksekusi, mengimplementasikan
d.	Menganalisis	Membedakan, mengorganisasikan, mengatribusikan
e.	Mengevaluasi	Memeriksa, mengkritik
f.	Mencipta	Merumuskan, merencanakan, memproduksi
2.	Afektif	
a.	Penerimaan	Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan, mengikuti.
b.	Penanggapan	Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempraktekkan, memberi, melaporkan, menyambut, menceritakan, melakukan, membantu.
c.	Penghargaan	Memprakarsai, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat.
d.	Pengorganisasian	Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan.
e.	Penjatidirian	Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyajikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan.
3.	Psikomotorik	
a.	Gerakah Pokok (<i>Fundamental Movement</i>)	Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat, melompat, memegang, berdiri, berlari
b.	Gerakan Umum (<i>Generic Movement</i>)	Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, menggunakan, menggerakkan
c.	Gerakan Ordinat (<i>Ordinative Movement</i>)	Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, berenang, memperbaiki, menulis.
d.	Gerakan Kreatif (<i>Creative Movement</i>)	Menciptakan, menemukan, membangun, menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun

Sumber : Anderson, 2015:44-45; bnd. Sudjana, 2014: 23-32; bnd. Parwati, 2018:28-34

Dengan melihat tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar harus dapat mencakup tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Akan tetapi demi kepentingan penelitian ini, maka hasil belajar yang akan diuji hanya pada ranah kognitif.

Evaluasi Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2015) mengemukakan bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/ atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian ini, maka tujuan utama evaluasi hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai

oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, kemudian tingkat keberhasilan itu ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar, memerlukan instrumen atau alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan. Instrumen atau alat evaluasi pada dasarnya dibagi dalam dua jenis, yaitu penilaian dengan tes dan penilaian non tes.

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh pengajar kepada peserta didiknya, dalam jangka waktu tertentu. Bentuk tes yang sering dipakai dalam

proses belajar mengajar pada hakikatnya dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu: tes lisan, tes tertulis dan tes perbuatan atau tindakan.

Dalam kaitannya dengan kepentingan proses belajar mengajar, menurut Dick dan Carey (Harjanto, 2008) ada empat jenis tes, yaitu: (1) *entry behavioral test*, yaitu suatu tes yang diadakan sebelum suatu pengajaran dilaksanakan, dan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik yang dapat dijadikan dasar untuk menerima program pengajaran yang akan diberikan; (2) *pre-test*, yaitu tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk mengetahui sampai di mana penguasaan peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar; (3) *post-test*, yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program pengajaran, dan bertujuan untuk mengetahui sampai di mana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah mengalami suatu kegiatan pengajaran; dan (4) *embedded test*, yaitu tes yang dilaksanakan di sela-sela atau waktu-waktu tertentu selama proses pengajaran berlangsung. Fungsi tes ini untuk mengetes peserta didik secara langsung sesudah unit pengajaran sebelum *post test* dan untuk mengecek kemajuan peserta didik serta bahan remedial sebelum *post test*.

METODE PENELITIAN

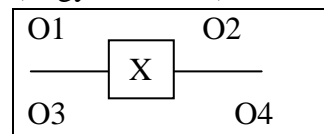
Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif (Sugyono, 2015).

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa semester VI pada mata kuliah Sejarah PAK di STAKN Kupang Tahun 2017. Penggunaan metode eksperimen dianggap tepat karena peneliti ingin mengetahui adakah perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan metode jigsaw dengan hasil belajar mahasiswa yang tidak menggunakan metode jigsaw.

Desain penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *quasi eksperimen* dengan *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugyono, 2015).



Keterangan:

- O1 : Tes awal kelas eksperimen
- O2 : Tes akhir (setelah perlakuan)
- X : Penerapan metode jigsaw
- O3 : Tes awal kelas control
- O4 : Tes akhir kelas control

Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok mahasiswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberi *pre-test* dan *post-test*. Perbedaannya adalah kelompok eksperimen diberi perlakuan berbeda dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Tinggi Agama Kristen Negeri Kupang, Jl. Cak. Doko No.76 Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 di bulan Februari sampai Juni 2017, yaitu selama proses perkuliahan Sejarah PAK berlangsung.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel eksperimen dan variabel kontrol. Variabel eksperimen adalah hasil belajar mahasiswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode jigsaw (X1) dan variabel kontrol adalah hasil belajar mahasiswa yang tidak diberikan pembelajaran dengan metode jigsaw (X2).

Populasi dan Sampel

Populasi

Menurut Sugyono (2015), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah peserta mata kuliah Sejarah PAK kelas D semester VI (kelas kontrol) sebanyak 30 orang dan kelas F semester VI (kelas eksperimen) sebanyak 32 orang.

Sampel

Sampel penelitian ini adalah mahasiswa pada mata kuliah Sejarah PAK kelas D semester VI (kelas kontrol) sebanyak 30 orang dan kelas F semester VI (kelas eksperimen) sebanyak 32 orang.

Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk mendapatkan data atau menjadi seperti alat ukur. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah berupa test (*pre-test dan post-test*) dengan bentuk *essay test*.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu: (1) tahap persiapan dimana dilakukan penentuan populasi dan sampel penelitian, pembuatan silabus dan SAP dan pembuatan instrumen penelitian (soal *pre-test dan post-test*); (2) tahapan pelaksanaan *pre-test* yang dilaksanakan pada mid semester genap 2016/2017 untuk mengetahui kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan; (3) tahap pelaksanaan penelitian dalam hal ini dilakukan dalam proses pembelajaran mata kuliah Sejarah PAK dimana kelas eksperimen menggunakan metode jigsaw sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional atau ceramah; (4) tahapan *post-test* yang dilaksanakan pada tes akhir semester genap 2016/2017; (5) menganalisis data dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 20 untuk membandingkan antara hasil *pre-test dan post-test* kelas eksperimen dan kontrol setelah diberi perlakuan. Setelah itu diadakan uji hipotesis untuk menemukan apakah berdasarkan pengolahan data, hipotesis diterima atau ditolak; dan (6) tahap memberi kesimpulan atas hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara: (1) merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw; (2) melaksanakan *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol;

(3) memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw, dan (4) melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan prosedur dan teknik statistik. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS v.20. Prosedur pengolahan data dalam penelitian ini meliputi: (1) deskripsi hasil penelitian; (2) uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan (3) uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Pada data kelas eksperimen sebelum perlakuan (*pre-test*) didapatkan jumlah sampel yang valid adalah 32, *mean* (skor rata-rata)=44,70, *median* (nilai tengah)=43, *mode* (skor dengan frekuensi terbanyak)=30, *standar deviation* (simpangan baku)=19,0263, nilai maksimum=92 dan nilai minimum adalah 12.

Pada data kelas eksperimen setelah perlakuan (*post-test*) didapatkan jumlah sampel yang valid adalah 32, *mean* (skor rata-rata)=75,37, *median* (nilai tengah)=74, *mode* (skor dengan frekuensi terbanyak)=88, *standar deviation* (simpangan baku)=10,2351, nilai maksimum=98 dan nilai minimum adalah 60.

Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Pada data *pre-test* kelas kontrol didapatkan jumlah sampel yang valid adalah 29, *mean* (skor rata-rata)=64,13, *median* (nilai tengah)=65, *mode* (skor dengan frekuensi terbanyak)=62, *standar deviation* (simpangan baku)=7,0037, nilai maksimum=74 dan nilai minimum adalah 50.

Pada data *post-test* kelas kontrol didapatkan jumlah sampel yang valid adalah 29, *mean* (skor rata-rata)=66,93, *median* (nilai tengah)=66, *mode* (skor dengan frekuensi terbanyak)=62, *standar deviation* (simpangan baku)=7,9369, nilai maksimum=80 dan nilai minimum adalah 52.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*. Normalnya data pada uji ini dapat ditentukan jika $\text{sig} > 0,05$, sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sebesar 0,190 dan 0,200 atau nilai $\text{sig} > 0,05$. Hal ini berarti bahwa semua kelompok data berdistribusi secara normal.

Pembahasan

Berdasarkan uji normalitas data ditemukan bahwa bahwa semua variabel memiliki nilai $\text{sig} > 0,05$ dan dinyatakan berdistribusi secara normal dengan rincian sebagai berikut: *pre-test* kelas eksperimen memiliki nilai $0,190 > 0,05$, *post-test* kelas eksperimen memiliki nilai $0,200 > 0,05$, *pre-test* kelas kontrol memiliki nilai $0,200 > 0,05$ dan *pos-test* kelas kontrol memiliki nilai $0,200 > 0,05$.

Berdasarkan uji t diketahui rata-rata nilai *pre-test* untuk kelas eksperimen adalah 44,750 dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw, maka pada *post-test* nilai rata-ratanya menjadi 75,375 atau terjadi peningkatan sebesar 30,625 atau 30,6 persen. Adapun nilai signifikansinya diketahui sebesar $0,000 < 0,05$ pada nilai sig. (2-tailed). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar secara signifikan.

Hasil uji t *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapati rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 75,517 dan

rata-rata kelas kontrol 66,931. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 8,586 dari kelas kontrol. Adapun nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa semester VI pada mata kuliah Sejarah PAK di STAKN Kupang Tahun 2017.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode *quasi eksperimen nonequivalent control group design*, penerapan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw pada mahasiswa semester VI peserta mata kuliah Sejarah PAK di STAKN Kupang Tahun 2017 menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw, mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa sebesar 30,625 atau 30,6 persen. Adapun pada nilai signifikansinya diketahui sebesar $0,000 < 0,05$ pada nilai sig. (2-tailed) atau terdapat peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw adalah lebih besar, yaitu sebesar 8,586 dibandingkan dengan nilai mahasiswa yang hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Adapun nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan nilai hasil belajar secara signifikan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyarankan beberapa hal untuk menjadi bahan pertimbangan, yaitu: agar semakin banyak pengajar mata kuliah Sejarah

PAK yang menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe jigsaw karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Demi inovasi lebih lanjut, maka penelitian ini dapat ditindaklanjuti dengan penelitian yang sejenis tetapi dengan pokok penelitian yang berbeda agar semakin banyak cara dan metode yang dapat diterapkan secara efektif bagi pembelajaran Sejarah PAK di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin W., & Krathwohl, David R. (2014). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggara, Boyi. (2007). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Makalah*. Disampaikan dalam Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaful, Bahri., & Zain, Aswan. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Parwati, Ni nyoman, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran, Meningkatkan Profesional Guru*. Jakarta: Grafindo Persada.

Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabetha.

Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Surakhman, Winarno. (1990). *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.