

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
DASAR KELISTRIKAN DAN ELEKTRONIKA KELAS X TAV
DI SMKN 1 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh:

NORA MAWINDA

NIM. 1207468/2012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
DASAR KELISTRIKAN DAN ELEKTRONIKA KELAS X TAV
DI SMKN 1 PADANG**

Nama : Nora Mawinda
NIM : 1207468
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



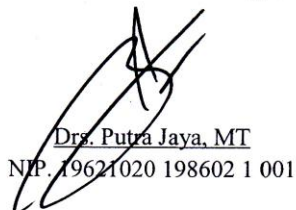
Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd
NIP. 19500113 197602 1 001

Pembimbing II



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 1968503 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika Kelas X TAV Di SMKN 1 Padang

Nama : Nora Mawinda

NIM : 1207468

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua: Drs. H. Sukaya	1. 
2. Sekretaris : Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd	2. 
3. Anggota : Drs. Hanesman, MM	3. 
4. Anggota : Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	4. 
5. Anggota : Drs. Almasri, MT	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2014

Yang menyatakan,



Nora Mawinda

ABSTRAK

Nora Mawinda : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika Kelas X TAV Di SMKN 1 Padang

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika yaitu dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini diduga karena pembelajaran yang sering di pakai selama ini yaitu model pembelajaran langsung yang diterapkan terbukti belum efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X TAV pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Post-test only control group design*. Yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas X TAV di SMK Negeri 1 Padang Tahun Ajaran 2014/ 2015. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan model pengajaran langsung. Data diambil dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 31 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* yaitu 78,00 sementara siswa yang menggunakan Model Pengajaran Langsung lebih rendah yaitu 71,09 dengan persentase pengaruh sebesar 9,72%. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,35 > 1,670$. Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Jigsaw, Pembelajaran Langsung, Post-test only control group design, Hasil Belajar, Eksperimen, dan Kontrol.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warrahmatullahi wabarrakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika Kelas X TAV Di SMKN 1 Padang”**.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Jadi dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. H. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd selaku Penasehat Akademik (PA) dan Dosen penguji.
5. Bapak Drs. Zulkifli Naansah, M.Pd selaku pembimbing I.
6. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Dosen Penguji.
9. Bapak Mardanus, S.Pd, MM selaku Kepala SMK Negeri 1 Padang.
10. Bapak Mizra, ST, M.Pd selaku Ketua Jurusan TAV SMK Negeri 1 Padang.
11. Ibu Yermaneli, S.Pd selaku Guru Mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika SMK Negeri 1 Padang.
12. Seluruh Dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
13. Seluruh guru dan staf administrasi di SMK Negeri 1 Padang.
14. Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Elektronika 2010, 2011, 2012, 2013 dan Transfer'12.
15. Teristimewa untuk Ayah dan Ibu yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga Skripsi ini dengan segala keunggulan dan kelemahannya, akan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam lingkungan Universitas Negeri Padang.

Padang, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika.....	10
B. Model Pembelajaran langsung	12
C. Model Pembelajaran Kooperatif.....	13

D. Model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw	18
E. Hasil Belajar	24
F. Penelitian yang Relevan.....	30
G. Kerangka Berpikir Penelitian	31
H. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel	36
C. Variabel dan Data	37
D. Prosedur Penelitian	38
E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Analisa Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	53
B. Analisis Data	55
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Semester I Tahun Ajaran 2013/2014	4
2. Tahapan Pembelajaran Kooperatif	16
3. Rancangan Penelitian	35
4. Distribusi Populasi Penelitian	36
5. Distribusi Sampel Penelitian	37
6. Perlakuan yang Diberikan pada Kelas Sampel	39
7. Kisi-Kisi Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika	42
8. Interpretasi Nilai r	45
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	45
10. Klasifikasi Daya Beda Soal	47
11. Analisis Interpretasi Nilai r	54
12. Profil Data kelas eksperimen dan Kelas Kontrol	57
13. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen	57
14. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas kontrol	59
15. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	60
16. Uji Normalitas Kelas Kontrol	61
17. Uji Homogenitas	63
18. Hasil Pengujian dengan t-test	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Ilustrasi Kelompok Jigsaw	21
2. Rancangan Alur Penelitian	32
3. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	58
4. Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	59
5. Daerah Penentuan H_0	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Semester I.....	74
2. Silabus	78
3. RPP	82
4. Jobsheet	120
5. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes Uji Coba	123
6. Lembar Soal Uji Coba.....	124
7. Uji Validitas.....	130
8. Uji Reliabilitas	133
9. Daya Beda.....	134
10. Lembar Soal Post-test.....	136
11. Daftar Nilai Hasil Belajar	141
12. Daftar Hadir	143
13. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	145
14. Uji Homogenitas	155
15. Uji Hipotesis	156
16. Tabulasi Perbedaan Hasil Belajar	159
17. Tabel Kurva Normal.....	161
18. Tabel Distribusi F.....	162
19. Tabel Harga Chi Kuadrat.....	163
20. Tabel Distribusi t.....	16

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi kompetensi yang lebih berkualitas dan beragam harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Proses Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru, menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa dalam suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi cara siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Guru sebagai faktor penting dalam keberhasilan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar upaya untuk mencapai tujuan pendidikan dapat tercapai. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan ke dalam Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berbagai upaya untuk mencapai tujuan pendidikan telah dilaksanakan pemerintah, salah satunya adalah program peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan. Upaya ini dilakukan pemerintah bukan hanya melalui program peningkatan kualifikasi pendidikan guru dalam bentuk pendidikan pra-jabatan serta pembinaan dalam jabatan, melainkan juga pendidikan dan latihan profesi guru dalam sertifikasi pendidik. Program ini dilaksanakan agar proses pembelajaran ditingkat satuan pendidikan lebih berkualitas, karena salah satu tanggung jawab guru adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas bangsa Indonesia. Guru merupakan unsur pokok dalam pelaksanaan proses pembelajaran dalam upaya mentransformasikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru harus senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru harus mengikuti standar proses satuan pendidikan, seperti yang telah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 disebutkan bahwa :

Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, yang meliputi empat pembahasan utama, yaitu: (1) Perencanaan proses pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan prinsip-prinsip penyusunan RPP; (2) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran; (3) Penilaian hasil pembelajaran; (4) Pengawasan proses pembelajaran yang meliputi pemantauan, supervisi, evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut.

Ada beberapa komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar dan sumber belajar. Untuk semua jenis dan jenjang pendidikan guru harus melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Standar proses untuk satuan pendidikan merupakan acuan bagi guru dan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Menurut Nana (2005 : 22) “Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam belajar dan merupakan manifestasi dari keberhasilan seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Padang pada tanggal 9 Januari 2014 dengan ibu Yermaneli, S.Pd guru mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika, pada program keahlian Teknik Audio Video (TAV) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMK Negeri 1 Padang yaitu 75. Hal ini sesuai dengan panduan Menurut Dirjendikdasmen No. 1321/c4/MN/2004 tentang KKM dan berpedoman kepada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Pada mata

pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika ditemukan rata-rata hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai KKM. Rendahnya rata-rata hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari nilai ujian semester peserta didik masih banyak dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika Kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video (TAV) Semester Satu Tahun Ajaran 2013/2014

NO	Kelas	Jumlah siswa	Ujian Semester				Rata-Rata Kelas
			Tuntas ≥ 75		Belum Tuntas < 75		
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
1	X AVA	32	10	31,25	22	68,75	69,84
2	X AVB	32	10	31,25	22	68,75	69,81
3	X AVC	32	11	34,37	21	65,63	70,13

Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika SMK Negeri 1 Padang (Ibu Yermaneli, S.Pd).

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata hasil ujian semester pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Berdasarkan data, kelas X AVA 31,25% yang mendapatkan nilai ≥ 75 atau hanya 10 orang, selebihnya 68,75% yang mendapatkan nilai < 75 atau 22 orang, sementara kelas X AVB 31,25% yang mendapatkan nilai ≥ 75 atau hanya 10 orang, selebihnya 68,75% yang mendapatkan nilai < 75 atau 22 orang, dan kelas X AVC 34,37% yang mendapatkan nilai ≥ 75 atau hanya 11 orang, selebihnya 65,63% yang mendapatkan nilai < 75 atau 21 orang. Ini

memperlihatkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang masih tergolong rendah.

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika di kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung metode pembelajaran yang diterapkan cukup bervariasi, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab. Meskipun pembelajaran sudah berorientasi pada peserta didik, akan tetapi hasil belajar peserta didik belum maksimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai batas KKM yang telah ditetapkan.

Dalam hal ini dibutuhkan beberapa strategi yang digunakan oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru perlu mengembangkan strategi mengajar yang melibatkan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Djamarah (2010: 5) “Strategi dasar dalam belajar mengajar adalah memilih dan menetapkan prosedur, model pembelajaran, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya”. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan

memberikan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang adalah dengan cara memberikan variasi model pembelajaran. Kedudukan model pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi model pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tercipta interaksi edukatif. Interaksi edukatif ini akan tercipta apabila peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar. Bentuk keaktifan tersebut adalah seperti adanya kegiatan tanya-jawab, berani mengutarakan ide-ide, dan mampu untuk mengerjakan soal-soal latihan serta dapat mengintegrasikan pembelajaran dalam kehidupan peserta didik itu sendiri.

Melihat kesenjangan yang terjadi antara keadaan ideal dengan realitanya, maka diperlukan suatu upaya untuk menuju keadaan ideal. Dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik dengan menciptakan keadaan kelas yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam belajar, memotivasi belajar peserta didik, dan membangkitkan minat serta

menggali potensi yang dimiliki peserta didik secara merata. Salah satunya adalah dengan cara mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menciptakan suasana kelas lebih santai dan menyenangkan. Model pembelajaran *jigsaw* memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan pengetahuannya melalui diskusi. Dengan model ini diharapkan peserta didik menjadi aktif serta mempunyai minat dan semangat untuk belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika Kelas X TAV Di SMKN 1 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa belum sesuai dengan kriteria hasil belajar yang diharapkan.
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan.

3. Metode pembelajaran yang dipakai selama ini belum dapat memberikan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang optimal di sini didefinisikan setidaknya-tidaknya nilai kumulatif peserta didik di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi pada: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika Kelas X TAV SMKN 1 Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :”Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar kelistrikan dan elektronika kelas X TAV SMKN 1 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengungkapkan seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X TAV pada mata pelajaran dasar kelistrikan dan elektronika.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa, memberikan suasana belajar yang lebih aktif, kondusif dan variatif sehingga siswa tidak monoton belajar dengan metode konvensional dan diharapkan hal ini membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi sekolah, memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
4. Bagi peneliti, sebagai sarana pembelajaran dalam penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Mata Pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika

Dasar Kelistrikan dan Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif jurusan Teknik Audio Video (TAV) kelas X. Standar kompetensi Dasar Kelistrikan dan Elektronika memiliki kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi komponen elektronika aktif (dioda), menjelaskan konsep rangkaian elektronika, menjelaskan sifat komponen elektronika aktif (transistor bipolar), menjelaskan sifat komponen elektronika aktif (thyristor), menjelaskan sifat komponen elektronika aktif Uni Junction Transistor (UJT) dan menjelaskan sifat komponen elektronika aktif Field Effect Transistor (FET).

Kurikulum yang ditetapkan di SMK N 1 Padang pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan silabus, penelitian ini dilakukan pada kompetensi dasar mengidentifikasi komponen elektronika aktif (dioda), menjelaskan konsep rangkaian elektronika dan menjelaskan sifat komponen elektronika aktif (transistor).

Setiap kompetensi dasar ini bertujuan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik yang mengarah kepada standar kompetensi tentang prinsip dasar komponen elektronika. Siswa dapat dinyatakan telah berhasil menyelesaikan standar kompetensi

ini jika telah mengikuti pembelajaran dan juga telah mengikuti evaluasi berupa tes dengan skor minimum adalah 75.

B. Model Pembelajaran Langsung

1. Pengertian Pembelajaran Langsung

Arends (1997) menyatakan: *“The direct instruction model was specifically designed to promote student learning of procedural knowledge and declarative knowledge that is well structured and can be taught in a step-by-step fashion”*. Artinya: Model pengajaran langsung secara khusus dirancang untuk mempromosikan belajar siswa dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah demi langkah.

2. Macam-Macam Pembelajaran Langsung

Adapun macam-macam pembelajaran langsung antara lain :

- a. Ceramah, merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar.
- b. Praktek dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan dan mengerjakan soal.
- c. Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit.

- d. Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan.
- e. Questioner
- f. Mencongak

3. Ciri-Ciri pada Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung mempunyai ciri-ciri, antara lain :

- a. Proses pembelajaran didominasi oleh keaktifan guru.
- b. Suasana kelas ditentukan oleh guru sebagai perancang kondisi.
- c. Lebih mengutamakan keluasaan materi ajar daripada proses terjadinya pembelajaran.
- d. Materi ajar bersumber dari guru.

4. Tujuan Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung dikembangkan untuk mengefisienkan materi ajar agar sesuai dengan waktu yang diberikan dalam suatu periode tertentu. Dengan model ini cakupan materi ajar yang disampaikan lebih luas dibandingkan dengan model-model pembelajaran yang lain.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Langsung

Kelebihan pembelajaran langsung adalah memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Oleh karena itu hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Di

samping itu, model pengajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran langsung, yaitu guru lebih mendominasi kelas. Di mana semuanya berasal dari guru, baik itu berupa materi maupun kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Di sini guru lebih aktif dibanding siswa, Sehingga siswa menjadi pasif.

C. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative Learning*)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks.

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Johnson & Johnson, 1987). Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya. Kelompok-kelompok tersebut beranggotakan siswa dengan hasil belajar tinggi, rata-rata dan rendah baik laki-laki maupun perempuan.

Siswa dengan latar belakang suku berbeda yang ada di kelas dan siswa penyandang cacat bila ada.

Model pembelajaran kooperatif menciptakan sebuah revolusi pembelajaran di kelas. Tidak ada lagi sebuah kelas yang sunyi selama proses pembelajaran, karena pembelajaran terbaik akan tercapai di tengah-tengah percakapan di antara siswa. Sedang terjadi kecenderungan di mana-mana, bahwa para guru di seluruh dunia mengubah deretan tempat duduk siswa yang telah mereka duduki sekian lama dengan menciptakan suatu lingkungan kelas baru tempat siswa secara rutin dapat saling membantu satu sama lain guna menuntaskan bahan ajar akademiknya.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, paling tidak ada tiga tujuan yang hendak dicapai, yaitu :

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok

atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

b. Pengakuan adanya keragaman

Model kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan sosial dan kolaborasi dalam hal berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mengemukakan ide dan pendapat, dan bekerja dalam kelompok. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki nantinya, karena di dalam masyarakat sebagian besar pekerjaan dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain.

3. Tahapan Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh Penyajian informasi seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Enam tahap pembelajaran kooperatif tersebut dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Tahapan Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Kegiatan Guru
Tahap 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.

Tahap 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

4. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif di Kelas

Dalam pembelajaran kooperatif juga diperlukan tugas perencanaan. Misalnya menentukan pendekatan yang tepat, memilih topik yang sesuai dengan model ini, pembentukan kelompok siswa, menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau panduan belajar siswa, mengenalkan siswa kepada tugas dan perannya dalam kelompok, merencanakan waktu dan tempat duduk yang akan digunakan.

Sebelum pembelajaran kooperatif dimulai, siswa perlu diperkenalkan terlebih dahulu apa itu pembelajaran kooperatif dan bagaimana aturan-aturan yang harus diperhatikan. Agar pembelajaran dapat berjalan lancar, sebaiknya kepada siswa diberitahukan petunjuk-petunjuk tentang yang akan dilakukan. Petunjuk-petunjuk tersebut antara lain sebagai berikut :

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Apa saja yang akan dikerjakan siswa dalam kelompok
- c. Batas waktu untuk menyelesaikan tugas

- d. Jadwal pelaksanaan kuis
- e. Jadwal presentasi kelas untuk kelompok penyelidikan
- f. Prosedur pemberian nilai penghargaan individu dan kelompok
- g. Format presentasi laporan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling berdiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Jumlah anggota suatu kelompok dalam belajar kooperatif, biasanya terdiri dari empat sampai enam orang dimana anggota kelompok yang terbentuk diusahakan heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan akademik yang berbeda, jenis kelamin dan etnis.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Jigsaw telah dikembangkan dan diujicobakan oleh Eliot Aroson dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins. Dalam kaitannya dengan pembelajaran kooperatif maka *Jigsaw* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa dengan karakteristik yang heterogen. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari bagian yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bahan tersebut (Ibrahim dkk, 2000 : 21).

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends, 1997).

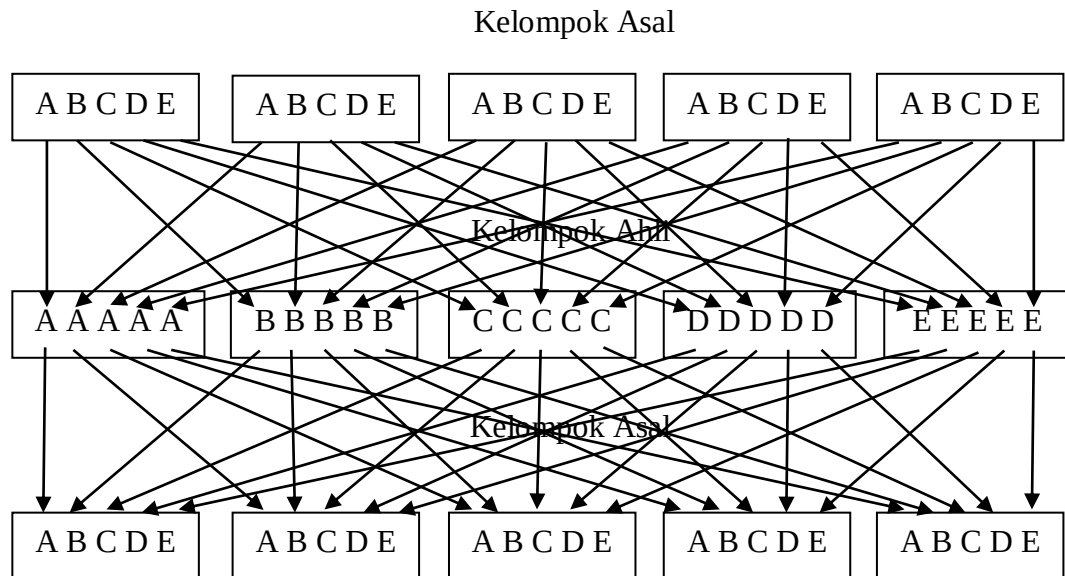
Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota yang lain. Dengan demikian, siswa akan saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Anita Lie, 2002).

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari berapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus trampil dan mengetahui latar belakang siswa agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Jigsaw merupakan sebuah teknik, dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik-teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group to group exchange*) dengan suatu perbedaan penting: setiap peserta didik mengajarkan sesuatu, ini adalah alternatif menarik, ketika ada materi yang dipelajari dapat disingkat dan disaat tidak ada bagian yang harus diajarkan sebelum yang lain-lain. Setiap peserta didik mempelajari sesuatu yang dikombinasikan dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik lain, buatlah sebuah kumpulan pengetahuan yang bertalian atau keahlian (Mel Silberman: 160). Untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif *Jigsaw*, disusun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang.
2. Guru memberikan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
3. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
5. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompok asal bertugas mengajar teman-temannya.
6. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu (Trianto, 2007: 57).

Ilustrasi pembelajaran kelompok dalam model *Jigsaw* yang dimodifikasi dalam bentuk bagan (Slavin, 1995).



Gambar 1. Ilustrasi Kelompok Jigsaw

Keterangan :

Berdasarkan gambar 1 mengenai ilustrasi yang menunjukkan pembentukan tim jigsaw (Slavin, 1995) huruf A, B, C, D, dan E menunjukkan anggota kelompok dari kelompok asal. Pada anggota dari kelompok asal yang sama, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok tim ahli kembali pada kelompok semula dan berusaha mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah didapatkan pada saat pertemuan kelompok ahli. *Jigsaw* didesain selain

untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberitahu) teman sekelompoknya.

Terdapat variasi dalam pembelajaran kooperatif *Jigsaw* yaitu jika tugas yang dikerjakan sulit, siswa dapat membentuk kelompok para ahli. Siswa berkumpul dengan kelompok lain yang mendapat bagian yang sama mempelajari atau mengerjakan bagian tugas tersebut, kemudian masing-masing siswa kembali ke kelompoknya sendiri dan membagikan apa yang telah dipelajarinya (Anita Lie, 2002). Banyak penelitian yang dilakukan terpisah oleh orang-orang yang berbeda dalam konteks yang berlainan mengenai penggunaan metode pembelajaran *cooperatif learning*. Penggunaan model ini menghasilkan prestasi belajar yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisahkan-misahkan siswa (Anita Lie, 2002: 7).

Sebagai salah satu model pembelajaran yang kooperatif, *Jigsaw* mempunyai kebaikan-kebaikan sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan hubungan antara pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda.
- b. Menerangkan bimbingan secara teman.
- c. Rasa harga diri siswa yang lebih tinggi.
- d. Memperbaiki kehadiran.
- e. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar.

- f. Sikap apatis berkurang.
- g. Pemahaman materi lebih mendalam.
- h. Meningkatkan motivasi belajar.

Jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang fleksibel, namun metode ini juga mempunyai kelemahan (Budiningarti,1998: 5). Kelemahan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yaitu sebagai berikut:

- a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
- b. Jika jumlah anggota kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas yang pasif dalam diskusi.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama apabila penataan ruang belum terkondisi dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* ini akan dapat terlaksana dengan baik jika dapat ditumbuhkan suasana belajar yang memungkinkan diantara siswa serta antara siswa dan guru merasa bebas mengeluarkan pendapat dan idenya, serta bebas dalam mengkaji serta mengeksplorasi topik-topik penting dalam kurikulum. Guru dapat mengajukan berbagai pertanyaan atau permasalahan yang harus dipecahkan di dalam kelompok. Siswa berupaya untuk berpikir keras dan saling mendiskusikan di dalam kelompok. Guru juga mendorong siswa untuk mampu mendemonstrasikan

pemahamannya tentang pokok-pokok permasalahan yang dikaji menurut cara kelompok. Berpijak pada karakteristik pembelajaran di atas, diasumsikan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* mampu memotivasi siswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan, sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas bersama secara kreatif.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Hasil belajar juga diartikan sebagai kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar. Menurut Oemar (2004:30), “Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh atau dikuasai setelah terjadi perubahan pada diri peserta didik”. Perubahan itu mungkin berbentuk penambahan sesuatu kemampuan atau mungkin juga berbentuk perbaikan penampilan yang terdahulu.

Dimiyati dan Mudjiono (2010: 200) menjelaskan bahwa “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol”. Sedangkan menurut Nana Sudjana dalam Kunandar (2010: 276) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”.

S. Nasution dalam Kunandar (2010: 276) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Dari pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli maka intinya adalah "perubahan". Oleh karena itu seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memperoleh pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar. Perubahan-perubahan tingkah laku yang terjadi dalam hasil belajar memiliki ciri-ciri (Slameto 2010, 3) :

1. Perubahan terjadi secara sadar,
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional,
3. Perubahan bersifat positif dan aktif,
4. Perubahan bukan bersifat sementara,
5. Perubahan bertujuan dan terarah,
6. Mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Hasil belajar akan tampak pada perubahan salah satu atau beberapa aspek tingkah laku karena telah melakukan perbuatan belajar. Aspek-aspek tingkah laku menurut Oemar (2004: 30) ”Adapun aspek-aspek tingkah laku manusia adalah (a) Pengetahuan, (b) Pengertian, (c) Kebiasaan, (d) Keterampilan, (e) Apresiasi, (f) Emosional, (g) Hubungan sosial, (h) Jasmani (i) Etis atau budi pekerti dan (j) Sikap.

Selanjutnya Benyamin dalam Anas (2009: 49) membagi secara garis besar hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu:

- a. Aspek pengetahuan (*Knowledge*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan mengingat, menyimpan, dan mengulang dari berbagai pengetahuan/informasi, tipe ini termasuk koqnitif tingkat rendah dan menjadi prasyarat untuk tipe koqnitif berikutnya;
- b. Aspek pemahaman (*Comprehension*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan menginterpretasikan informasi dengan bahasa sendiri, atau dengan kata lain kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan;
- c. Aspek aplikasi (*Application*) merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan mengaplikasikan pengetahuan kepada situasi baru, atau dengan kata lain penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus;
- d. Aspek analisis (*Analysis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan merinci pengetahuan menjadi beberapa bagian dan menunjukkan bagian diantara bagian itu, atau dengan kata lain usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya;
- e. Aspek sintesis (*Synthesis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh, atau dengan kata lain kemampuan menyusun bagian-bagian pengetahuan menjadi satu kesatuan dan menjadikannya sebagai situasi baru;
- f. Aspek evaluasi (*Evaluation*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dan lain-lain.

2. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu;
 - a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
 - b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar;
 - c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi;
 - d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya;
 - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya;
3. Ranah psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu;
 - a. Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
 - b. Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar;
 - c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
 - d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
 - e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
 - f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative;

Hasil belajar seorang peserta didik biasanya dinyatakan dengan angka. Untuk mendapatkan angka tersebut dilakukan penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai, dengan kata lain tujuan itu adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Penilaian kegiatan belajar dan nilai hasil dapat dilakukan dengan suatu alat evaluasi yang berupa tes.

Hasil evaluasi berupa data kuantitatif, yakni angka-angka sebagai indikator yang mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran. Angka atau bilangan numerik dalam hasil belajar masih berupa data mentah. Agar skor ini mempunyai nilai sehingga dapat ditafsirkan untuk menentukan prestasi peserta didik perlu diolah menjadi skor matang.

Suharsimi (2005: 7) berpendapat bahwa “Mengetahui siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena telah menguasai materi dan siswa mana yang harus mengulang materi pelajaran, serta untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran telah sesuai”. Nana (2005: 2) menjelaskan bahwa “Tujuan penilaian adalah untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan instruksional oleh siswa”. Hasil belajar yang dikuasai sesuai target adalah 65% untuk individu dan untuk klasikal adalah 85%. Dalam menilai keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dilakukan di kelas dengan teknik

evaluasi yang dilakukan oleh seorang pendidik, guna menilai keberhasilan model pembelajaran yang telah diterapkan dalam pembelajaran.

Penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan acuan kriteria dan sistem penilaian yang berkelanjutan untuk menentukan tindak lanjut sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan menggunakan acuan kriteria dan sistem penilaian yang berkelanjutan untuk menentukan tindak lanjut sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh dari adanya proses pembelajaran, karena dari sesuatu yang dipelajari pasti ingin mendapatkan hasil yang optimal atau suatu prestasi pada diri seseorang. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang yang belajar tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada perubahan salah satu atau beberapa aspek tingkah laku karena telah melakukan perbuatan belajar.

Tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh ketercapaian hasil belajar siswa dalam memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan sekolah. Dengan kata lain, siswa dikatakan telah menuntaskan mata pelajaran dasar kelistrikan dan elektronika apabila hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, dan jika siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, maka siswa wajib mendapatkan remedial sampai hasil belajar siswa memenuhi KKM.

F. Penelitian Yang Relevan Tentang Jigsaw

Berdasarkan telaah pustaka yang telah dilakukan, ditemukan beberapa hasil penelitian yang relevan berhubungan dengan variable penelitian ini antara lain:

1. Dian Permatasari (2010) meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Statistik Kelas X TGB Program Keahlian Bangunan SMK Negeri 2 Surakarta. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki nilai rata-rata (85,40) lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metoda konvensional (79,10). Berdasarkan perhitungan t-tes diperoleh t_{hitung} 2,070 sedangkan t_{tabel} 1,73.
2. M. Basri Daulay (2009) meneliti tentang Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Standar Kompetensi

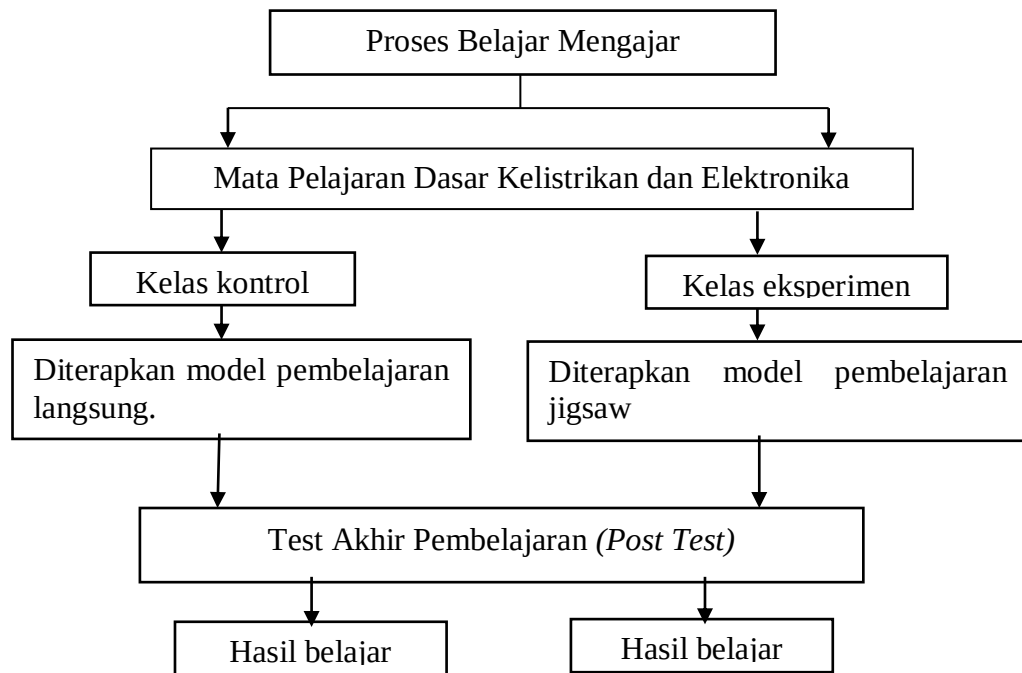
Dasar Kelistrikan dan Elektronika pada siswa kelas X jurusan Teknik Listrik Pemanfaatan SMK N 2 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki nilai rata-rata 80,34 lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan rata-rata 76,60.

G. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dipaparkan lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka berpikir penelitian dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar peserta didik dan dalam pelaksanaan pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran *jigsaw*. Seorang guru perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, model pembelajaran atau pendekatan dan evaluasi.

Dari data hasil belajar yang ada, diperkirakan hasil belajar peserta didik tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika yang digunakan guru. Untuk itu dilakukan suatu cara untuk memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru akan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.

Secara skematik proses alur penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat digambarkan pada alur rancangan berikut ini :



Gambar 2. Rancangan Alur Penelitian

Pada proses alur penelitian ini kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, sedangkan di kelas kontrol memakai model pembelajaran langsung. Dalam suatu pembelajaran di kelas mestinya diciptakan suasana yang kondusif dan interaktif agar peserta didik mencapai keberhasilan dalam pembelajaran yaitu mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran dasar kelistrikan dan elektronika peserta didik sering berlaku pasif, kurang konsentrasi dan hanya menerima apa yang diberikan guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kurang.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah dan landasan berfikir maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika kelas X TAV di SMKN 1 Padang.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika kelas X TAV di SMKN 1 Padang.

Hipotesis tersebut dapat diformulasikan sebagai berikut:

$$H_1 = \mu_1 > \mu_2$$

$$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$$

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(3,35 > 1,670)$.

Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar. Hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

2. Dapat kita temui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dikelas X TAV SMKN 1 Padang. Kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mendapat rata-rata 78,00 dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung mendapat rata-rata 71,09. Berdasarkan perhitungan persentase hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Kelistrikan dan Elektronika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh sebesar 9,72% terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, karena model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk membentuk suasana belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu diperlukan inisiatif seorang guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai model pembelajaran yang sangat menyenangkan, sehingga dapat memberikan motivasi peserta didik untuk lebih memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai salah satu alternatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya guru di SMKN 1 Padang.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
5. Bagi peneliti selanjutnya, menyadari terdapat kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti menghimbau kepada para peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti masalah ini agar lebih banyak mencari referensi yang terbaru dan melakukan perbaikan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2005. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anita lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Arends. 1997. *Classroom bInstructional Management*. New York: The Mc graw-Hill Company.
- Budiningarti. 1998. *Pengembangan Strategi pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Dian Permatasari. 2010. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Mata Pelajaran Statistik Kelas X TGB Program Keahlian Bangunan SMK Negeri 2 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2010. *Guru & anak Didik dalam Interaktif Edukatif suatu pendekatan teoritis psikologis*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Eko Widoyoko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, H. M., dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA University Press.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. 1987. *Meaningful Assessment. A Manageable and Cooperative process*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- M. Basri Daulay. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Standar Kompetensi Dasar Kelistrikan dan Elektronika Pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Listrik Pemanfaatan SMK N 2 Medan*. Skripsi. Medan: UNIMED.
- Mel Silberman. 1998. *Active Learning*. Jakarta: Yappendis.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

-----, 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (<http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/standar-proses-permen-41-2007.pdf>, diakses 1 mei 2014).

Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

-----, 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

-----, 2010. *Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

-----, 2011. *Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. 1995. *Cooperative Learning*. Second Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon

-----, 2009. *Cooperative Learning Teori, Model dan Riset*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

-----, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

-----, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 1993. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

-----, 1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

-----, 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

-----, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.
Jakarta : Prestasi Pustaka

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: BP Cipta Jaya.