

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF TIPE JIGSAW
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA DI KELAS VII
SMPN 9 PADANG**



Oleh :

LESTINA GUSTI
2011/1107938

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Wisdiarman, M. Pd.

Drs. Mediagus, M. Pd.

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA SASTRA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN UNTUK UJIAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE KOOPERATIF
TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SENI RUPA DI KELAS VII
SMP NEGERI 9 PADANG**

Nama : LESTINA GUSTI
NIM : 2011/1107938
Pogram Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Januari 2014

Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian :

Dosen Pembimbing I,



Drs. Wisdjarman, M. Pd.
NIP. 19550531.197603.1.003

Dosen Pembimbing II,



Drs. Mediagus, M. Pd.
NIP. 19620815.199001.001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP Padang



Dr. Yahya, M. Pd
NIP. 19640107.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

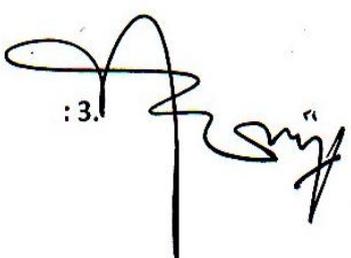
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Di Kelas VII SMP Negeri 9 Padang

Nama : **LESTINA GUSTI**
NIM : 2011/1107938
Pogram studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Januari 2014

Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. Erwin A., M. Sn 19590118.198503.1.007	: 1. 
2. Sekretaris : Drs.Eswendi, M. Pd 19520203.197710.1.001	: 2. 
3. Anggota : Drs.Yusron Wikarya, M. Pd 19640103.199103.1.005	: 3. 

ABSTRAK

Lestina Gusti (2013) : Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Di Kelas VII SMPN 9 Padang

Pembelajaran seni khususnya seni rupa penting diberikan di sekolah, untuk itu seyogyanya pembelajaran ini (seni rupa) harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar hasil belajar dapat dicapai seoptimal mungkin. Namun tidak semua sekolah yang bisa mencapai sasaran tersebut seperti halnya pada SMPN 9 Padang, terlihat bahwa hasil belajar masih rendah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMPN 9 Padang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran seni rupa. Hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang diajar dengan metode kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran seni rupa di SMPN 9 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen, yaitu penelitian untuk melihat dan meneliti adanya akibat setelah subjek dikenai perlakuan pada variabel bebasnya. Jadi penelitian eksperimen ini adalah penelitian yang bertujuan untuk melihat hubungan sebab akibat dari variabel yang diteliti. Untuk melihat adanya hubungan sebab akibat tersebut adalah dengan membandingkan satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan. Bentuk eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimen*), dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest-Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 9 Padang yang berjumlah 199 orang. penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara diundi dan didapatkan kelas A atau kelas VII 6 sebagai kelas eksperimen atau diajar dengan metode Jigsaw, dan kelas B atau kelas VII 7 sebagai kelas kontrol atau diajar dengan metode konvensional, masing-masing kelas berjumlah 28 orang.

Hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data menunjukkan terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang diajar dengan metode kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran seni rupa di kelas VII SMPN 9 Padang.

Untuk itu disarankan agar: 1) Guru dalam merancang program pembelajaran agar menata isi pembelajaran secara sistematis dan komprehensif untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan, 2) Siswa perlu meningkatkan keinginan, minat yang tinggi untuk belajar dengan memaksimalkan potensi yang ada baik dengan cara diskusi, praktek dan mengikuti pembelajaran dengan serius serta partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung dan 3) Lembaga pendidikan, perlu mengidentifikasi proses pembelajaran dalam kelas sehingga dapat merekomendasikan kepada guru untuk memilih strategi yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipersembahkan kehadiran Allah SWT, dengan Rahmat dan hidayahNya, Peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Di Kelas VII SMPN 9 Padang.” Selanjutnya Sholawat dan Salam disampaikan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabat.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Wisdiarman, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Mediagus, M.Pd, selaku dosen pembimbing II dan Koordinator Tugas Akhir yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, karena telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Yahya, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan, yang juga telah memberikan ijin penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat berguna untuk tambahan ilmu pengetahuan bagi masa depan pendidikan di Indonesia.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperatif Learning</i>)	9
2. Model-model <i>Cooperatif Learning</i>	15
3. Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw	19
4. Hasil Belajar	24
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pemikiran	26
D. Hipotesis Penelitian	27

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	30
D. Instrumen Penelitian	31
E. Jenis dan Sumber Data	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	36
B. Uji Prasarat Analisis	40
C. Uji Hipotesis	42
D. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Nilai Rata-rata Mata Pelajaran Seni Rupa dan Persentase Ketuntasan Belajar Kelas VII SMPN 9 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012 ...	2
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	11
3. Populasi Penelitian	29
4. Data Kelas Kontrol	36
5. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol VII 6	37
6. Data Kelas Eksperimen	38
7. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen VII 7	39
8. Rangkuman hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen	41
9. Rangkuman hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Kerangka Pemikiran.....	27
2. Rancangan Penelitian.....	29
3. Diagram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol VII 6	38
4. Diagram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen VII 7	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Hasil Belajar Seni Rupa Kelas VIII SMPN 9 Padang	47
2. Uji Validitas dan Reliabilitas	48
3. Data Penelitian	52
4. Uji Normalitas dan Homogenitas	53
5. Frekuensi	54
6. Uji t	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang saling berinteraksi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Menurut Winarno dalam Suhanto dan Jihat (2000: 12) menyebutkan:

Ada tujuh komponen dalam pembelajaran yaitu: (1) tujuan yang akan dicapai, (2) bahan yang menjadi isi integrasi, (3) guru yang melaksanakan, (4) siswa yang aktif, (5) metode tertentu untuk mencapai tujuan, (6) situasi yang memungkinkan proses interaksi berlangsung dengan baik, dan (7) evaluasi dan hasil terhadap integrasi itu. Dari semua komponen di atas, guru dan siswa adalah komponen utama.

Berdasarkan kutipan di atas, guru adalah komponen utama dalam proses pembelajaran karena gurulah yang akan melaksanakan proses pembelajaran tersebut dan seharusnya guru harus mampu memahami hakekat materi pelajaran yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dan memikirkan model pembelajaran yang dapat merangsang motivasi dan kemampuan menguasai materi pembelajaran.

Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada tingkat pendidikan SMP. Pendidikan seni rupa diberikan di sekolah karena keunikan dan kebermanfaatannya terhadap perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berprestasi melalui pendidikan: “belajar dengan seni” belajar melalui seni dan “belajar tentang seni” peran ini tidak dapat

diberikan oleh mata pelajaran lain. Pendidikan seni rupa memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecerdasan keaktifitasan, kecerdasan spritual, dan kecerdasan emosional. Pendidikan seni rupa memiliki fungsi mengembangkan kepekaan rasa kreativitas, cita rasa, estetis dalam berkesenian, serta mengembangkan etika, kesadaran sosial, dan kesadaran cultural siswa dalam kehidupan.

Berdasarkan penjelasan di atas, jelas bahwa pembelajaran seni khususnya seni rupa penting diberikan di sekolah, untuk itu seyogyanya pembelajaran ini (seni rupa) dilaksanakan sebaik-baiknya agar hasil belajar dapat dicapai seoptimal mungkin. Namun tidak semua sekolah yang bisa mencapai sasaran tersebut seperti halnya pada SMPN 9 Padang, Ini terlihat dari hasil belajar siswa pada saat pembelajaran masih belum maksimal dan masih berada di bawah KKM, data tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1
Nilai rata-rata Mata Pelajaran Seni Rupa dan Persentase Ketuntasan Belajar
Kelas VII SMPN 9 Padang Tahun pelajaran 2011/2012

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan		Ketidak Tuntasan	
				%	Jml Siswa	%	Jml Siswa
1	VII 1	29	83.59	86.21	25	13.79	4
2	VII 2	29	83.28	86.21	25	13.79	4
3	VII 3	29	82.83	79.31	23	20.69	6
4	VII 4	27	83.37	77.78	21	22.22	6
5	VII 5	29	83.34	82.76	24	17.24	5
6	VII 6	28	80.04	50.00	14	50.00	14
7	VII 7	28	79.61	53.57	15	46.43	13

Sumber : Guru Seni Rupa Kelas VII SMPN 9 Padang Tahun pelajaran 2011/2012

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa, secara umum rata-rata nilai siswa memang baik yaitu di atas 80 kecuali kelas VII 7, bagaimana dengan ketuntasannya?. Apakah dengan rata-rata kelas baik, kelas tersebut sudah baik. Apakah kita harus abaikan siswa yang belum tuntas walau rata-rata kelasnya di atas KKM (80). Disinilah letak permasalahannya, dimana nilai rata-rata kelas belum menjamin siswa di kelas tersebut telah tuntas. Jadi yang paling penting diperhatikan adalah persentase ketuntasan, dimana rata-rata kelas tidak menjamin ketuntasan secara keseluruhan dan jika semua tuntas, secara otomatis nilai rata-rata akan baik.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hanya 1 (satu) lokal yang berada di bawah KKM yaitu kelas VII 7. Kelas VII 6 dan 7 persentase ketuntasannya 50% dan 53.57%. Ini sangat rendah sekali jika dibandingkan dengan 5 (lima) kelas lainnya dimana kelas lainnya persentase ketuntasannya diatas 75%.

Jika melihat data di atas, hanya satu kelas yang nilainya berada di bawah KKM, tetapi secara individual ternyata kelas VII 6 dan 7 persentase ketuntasannya 50% dan 53.57%. Ini berarti hampir 50% siswa dalam kelas tersebut tidak tuntas. Nilai rata-rata yang hampir 80 terbantu oleh sebagian siswa yang nilainya jauh lebih tinggi dibandingkan sebagian siswa yang lain. Untuk lebih jelasnya sumber data, hasil belajar Seni Rupa Kelas VII SMPN 9 Padang Tahun pelajaran 2011/2012 dapat dilihat pada Lampiran 1.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa diduga karena beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri atau individu siswa itu sendiri seperti kurangnya motivasi belajar siswa untuk belajar terutama pelajaran seni rupa, menjawab pertanyaan dan meninjau ulang pelajaran. Sedangkan faktor eksternal seperti, model dan strategi yang digunakan guru kurang memberikan motivasi sehingga enggan untuk berdiskusi dan melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Selain itu masih dominannya pembelajaran konvensional oleh guru di sekolah sehingga metode belajar menjadi kurang variatif. Akibatnya siswa kurang aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, gejala yang tampak pada peserta didik adalah sebagian besar siswa kurang aktif seperti tidak mau bertanya sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Selain itu siswa kurang percaya diri sehingga tidak mampu mengemukakan ide-ide. Ini terlihat bila guru mengajukan pertanyaan sangat sedikit siswa yang mengacungkan tangan.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dan tujuan dapat tercapai, usaha yang harus dilakukan adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Mengingat pentingnya belajar aktif, seharusnya pembelajaran yang dilaksanakan mampu membangkitkan dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan, tetapi kenyataannya pembelajaran yang dilaksanakan selama ini belum mampu mengaktifkan dan membangkitkan motivasi siswa. Untuk itu diperlukan upaya penyempurnaan

strategi pembelajaran, salah satunya adalah dengan melaksanakan penggunaan metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran dengan metode kooperatif dapat dilakukan untuk mengajarkan mata pelajaran seni rupa. Dengan adanya metode ini, secara tidak langsung guru telah mengaktifkan siswa karena siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dan secara bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe Jigsaw.

Metode kooperatif tipe jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson. dkk di Universitas Texas. Model kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, diduga model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini mendorong penulis untuk mencobakan metode kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran seni rupa. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini digunakan karena siswa dalam proses pembelajaran dituntut harus menguasai sekurang-kurangnya satu pokok bahasan, yang nantinya harus di paparkan di dalam kelompoknya. Dengan demikian metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan

pentingnya metode ini, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Peningkatan Hasil Belajar Seni Rupa di SMPN 9 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam mata pelajaran seni rupa di SMPN 9 Padang sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa
2. Guru masih menggunakan metode konvensional
3. Strategi yang digunakan guru kurang memberikan motivasi dalam pembelajaran
4. Metode pembelajaran kurang variatif
5. Peserta didik kurang aktif
6. Perlu penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian dibatasi pada pengaruh metode kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar pada pembelajaran Seni Rupa di SMPN 9 Padang. Selain itu, penulis juga menerapkan pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji metode mana yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Rupa terutama pada pembelajaran teori.

D. Rumusan masalah

Bertolak dari pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran seni rupa di SMPN 9 Padang ?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa di SMPN 9 Padang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran seni rupa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

1. Guru, untuk menemukan strategi dalam mengatasi masalah penurunan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran seni rupa, menemukan kelemahan-kelemahan sendiri dalam proses pembelajaran dan mengembangkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik.

2. Peserta didik, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran seni rupa, membantu peserta didik menciptakan karya, ide dan gagasan sendiri serta menciptakan sikap kreatif dalam mengerjakan tugas.
3. Sekolah, untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, dapat memacu semangat belajar bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

a. Pengertian *Cooperative Learning*

Dalam landasan ini, istilah *Cooperative Learning* dalam wacana bahasa Indonesia dikenal dengan pembelajaran kooperatif. Istilah kooperatif menurut Poerwadarminta (1985: 210) mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dimana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Slavin (1995: 2) yaitu “Cooperative learning refers to a variety of teaching methods in which students work in small group to help one another learn academic content”. Maksudnya adalah pembelajaran kooperatif merupakan variasi dari metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam mempelajari suatu materi. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dan saling membantu untuk

mempelajari suatu materi pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Guru sangat berperan dalam pembelajaran kooperatif, dimana guru berfungsi sebagai fasilitator dan sebagai konsultan dalam membimbing kerja kelompok siswa. Guru harus dapat memotivasi siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, hal ini dibuktikan dari aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerjasama dengan anggota kelompok untuk mempelajari materi dan menyelesaikan tugas-tugas, serta memberikan penjelasan pada kelompok. Untuk itu pembelajaran kooperatif itu harus mempunyai unsur-unsur supaya hasil pembelajaran itu dapat tercapai secara maksimal. Menurut Ibrahim (2000: 6) ada beberapa unsur pembelajaran kooperatif:

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya seperti miliknya sendiri.
- 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah berbagi peran tugas dan bertanggungjawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikenakan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani oleh kelompok Kooperatif.

Berdasarkan unsur-unsur di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang setiap anggotanya saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Setiap anggota dituntut untuk bisa memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar. Menurut Ibrahim (2000: 10). Pembelajaran kooperatif memiliki enam langkah, seperti terlihat dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2.
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Kegiatan	Tingkah Laku Guru
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan stransisi secara efisien.
Membimbing kelompok bekerja dan belajar evaluasi.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Memberikan penghargaan	Gurun mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu dan kelompok.

Sumber: Ibrahim (2000: 10)

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif terdiri atas nilai individual dan nilai kelompok. Nilai individual diperoleh dari jawaban LKS yang dikerjakan siswa, sedangkan nilai kelompok, dengan cara

mencari nilai rata-rata yang disumbangkan masing-masing anggota kelompok (Ibrahim, 2000: 57).

b). Tujuan *Cooperative Learning*

Pengembangan pembelajaran Kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan. Nur (2006:12) menyatakan:

1) Pencapaian hasil belajar. Pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. 2) Penerimaan terhadap individu. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain. 3) Pengembangan keterampilan. Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

Model *Cooperative Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan segala potensi yang ada pada diri siswa. Selain peningkatan hasil belajar, keterampilan siswa untuk bekerja bersama dalam kelompok akan meningkat. Rasa tanggung jawab mereka pun akan terlatih dengan baik.

c). Prinsip *Cooperative Learning*

Terdapat lima prinsip yang harus dilaksanakan dalam model *Cooperative Learning*, hal ini dinyatakan Oleh Nur (2006:14) yakni: “1) Belajar siswa aktif, 2) Belajar bekerja, 3) Pembelajaran

partisipatorik, 4). Reactive Teaching (mengaktifkan Pembelajaran), 5) Pembelajaran yang menyenangkan.”

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* berpusat pada siswa. Aktifitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, melalui belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa dapat memahami materi pembelajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.

Selain itu, proses pembelajaran juga dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang sedang dipelajari. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerja sama mereka. Melalui model ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk melakukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Untuk menerapkan model *Cooperative Learning* guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya.

d). Unsur *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* terdapat beberapa unsur yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Johnson (dalam Nur, 2006:16)

menyatakan bahwa ada lima unsur dasar yang terdapat dalam struktur

Cooperative Learning, yaitu sebagai berikut:

- 1) Saling ketergantungan positif, kegagalan, dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok.
- 2) Setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran.
- 3) Interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok.
- 4) Evaluasi proses kelompok, keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

Sedangkan Arends (dalam Nur,2006:2006) berpendapat bahwa unsur-unsur dasar *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka harus bekerja sama.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya.
- 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah membagi tugas dan bertanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif ini mempunyai unsur yakni saling ketergantungan secara positif berarti bahwa anggota-anggotanya kelompok merasakan mereka bekerja bersama. Melalui pembelajaran tersebut tanggung jawab individu akan tercipta dengan adanya keinginan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama. Pengelompokkan secara heterogen yang dilakukan dengan

menempatkan siswa menurut prestasi, kecerdasan, etnik dan jenis kelamin dapat dilakukan oleh guru. Hal ini dapat dilakukan dalam rangka mempromosikan sistem tutor sebaya, dan juga dapat memperbaiki hubungan siswa.

Keterampilan-keterampilan kooperatif hendaknya lebih menekankan pada kesesuaian dengan karakteristik masing-masing pelajaran. Pemrosesan interaksi kelompok memiliki dua aspek. Pertama, menjelaskan tentang keberfungsian kelompok. Kedua, kelompok akan mendiskusikan apakah interaksi mereka akan diperbaiki. Interaksi tatap muka antar siswa terjadi ketika siswa ditanya untuk bekerja secara indenpenden untuk seperangkat masalah, mencari dan menemukan jawaban sendiri-sendiri kemudian berjumpa dalam kelompok untuk mendiskusikan jawaban-jawaban tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka karakteristik dari belajar kooperatif adalah kelas dibagi atas kelompok-kelompok kecil, anggota kelompok terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang bervariasi serta memperhatikan jenis kelamin. Selain itu, siswa juga belajar dalam kelompoknya dengan bekerja sama untuk menguasai materi pelajaran dengan saling membantu dan sistem penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

2. Model-model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning memiliki beberapa tipe. Pembagian tipe tersebut berbeda untuk setiap ahli. Menurut Nur (2006:51-77) membagi

Cooperative Learning atas: “ 1) *Student Teams Achievement Division (STAD)* . 2) *Teams_Games-Tournaments (TGT)*. 3) *Teams Assisted Individualization (TAI)*. 4) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. 5) *Group Investigation (GI)*, 6) *Model Jigsaw*, 7) *Model Co-op.*”

Sedangkan dalam ([http://www.geocities.com/maryono80/BAB I.doc/08/04/2008/08:15](http://www.geocities.com/maryono80/BAB_I.doc/08/04/2008/08:15)) membagi “*Cooperative Learning* atas: 1) *Student Teams Achievement Division (STAD)* . 2) *Teams_Games-Tournaments (TGT)*. 3) *Model Jigsaw*. 4) *Think-Pair-Share (TPS)*. 5) *Numbered-Head-Together (NHT)*”

Berdasarkan pendapat di atas, maka berikut uraian dari masing-masing tipe:

a. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Student Teams Achievement Division (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, suku dan jenis kelamin. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

b. *Teams_Games-Tournaments (TGT)*.

Teams_Games-Tournaments (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh

guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru.

c. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) adalah sebuah program komprehensif dalam pengajaran membaca dan menulis untuk kelas tinggi Sekolah Dasar, dimana mereka membacakan satu sama lain, membuat prediksi, ikhtiar, menulis tanggapan berlatih pengejaan serta pembendaharaan kata.

d. *Group Investigation (GI)*

Group Investigation (GI) adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang memperbolehkan siswa merancang dan melakukan suatu pembelajaran dalam kelompok mereka. Keberhasilan pelaksanaan model ini tergantung dengan latihan-latihan berkomunikasi dari keterampilan sosial lain yang dilakukan sebelumnya.

e. *Numbered-Head-Together (NHT)*

Model ini melibatkan para siswa dalam mereview bahan yang tercakup dalam pelajaran dan mengecek atau memeriksa pemahaman mereka isi pelajaran tersebut. Dalam model ini, siswa ditempatkan dalam kelompok, kemudian guru memberi satu nomor untuk satu

siswa. Nomor tersebut berfungsi untuk mewakili kelompok pada saat dipanggil.

f. *Jigsaw*

Model Jigsaw dapat digunakan bila mana materi harus dikaji dalam bentuk narasi tertulis. Model ini paling cocok digunakan dalam pelajaran-pelajaran semacam kajian-kajian sosial, sastra, beberapa bagian ilmu pengetahuan (sain), dan berbagai bidang yang terkait yang tujuan pembelajarannya adalah pemerolehan konsep bukan keterampilan.

g. *Model Co-op*

Model Co-op hampir mirip dengan Investigasi Kelompok, tapi menempatkan kelompok-kelompok dalam kerja sama satu dengan yang lain untuk mengkaji topik kelas. Dalam model ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, dan kemudian memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling tukar pemahaman yang baru dengan teman-teman sebaya.

h. *Think-Pair-Share (TPS)*

Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Dalam model ini, guru terlebih dahulu memberikan materi pelajaran. Kemudian memberi sebuah pertanyaan yang harus dipikirkan baik individu maupun berpasangan.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat pula di definisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk struktur ini adalah 5 unsur pokok, yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. (Suprijono, 2009 : 89-90).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan membantu sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari 2 anggota kelompok atau lebih. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang kemampuan masing-masing individu berbeda. Untuk menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif, belajar akan di katakan belum selesai apabila salah satu anggota kelompok itu belum menguasai materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam

kelompoknya. (Lie, 2008: 70). Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan pula untuk mengolah informasi yang di dapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Model pembelajaran seperti ini harus dioptimalkan karena dapat meningkatkan kemampuan berkreasi siswa dan tentunya meningkatkan prestasi siswa. Di samping itu, pembelajaran ini juga dapat meningkatkan komunikasi siswa karena berani menyampaikan apa yang telah ia dapat kepada kelompok lain maupun kelompok sendiri, sehingga siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan bisa di latih untuk lebih berani dengan pembelajaran model ini.

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya. (Salvin, 1994 : 121). Sistem ini berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Dan tujuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw itu sendiri adalah memberikan rasa tanggung jawab individu dan kelompok untuk keberhasilan bersama dan untuk saling berinteraksi dengan kelompok lain. Untuk itu, kekompakan dan kerja sama yang solid antar kelompok menentukan berhasil dan tidaknya pembelajaran tersebut karena satu sama lain akan memberikan informasi yang telah di dapat dari kelompok lain.

Pembelajaran kooperatif model Jigsaw dikembangkan oleh Elliot Arosen dari Universitas Texas USA. Secara umum penerapan model Jigsaw dikelas adalah sebagai berikut:

- a. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok
- b. Tiap kelompok siswa terdiri atas 7 orang yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, budaya dan sebagainya.
- c. Tiap kelompok diberi bahan ajaran dan tugas-tugas pembelajaran yang harus dikerjakan.
- d. Dari masing-masing kelompok diambil seseorang anggota untuk membentuk kelompok baru (kelompok pakar) dengan membahas tugas yang sama. Dalam kelompok diadakan diskusi antara anggota kelompok pakar.
- e. Anggota kelompok pakar kemudian kembali lagi ke kelompok semula, untuk mengajari anggota kelompoknya. Dalam kelompok ini diadakan diskusi antara anggota kelompok.
- f. Selama proses pembelajaran secara kelompok guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.
- g. Tiap minggu atau dua minggu, guru melaksanakan evaluasi, baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui kemajuan pelajaran siswa.
- h. Bagi siswa dan kelompok siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan. Demikian pula jika semua

kelompok memperoleh hasil belajar yang sempurna maka wajib diberi penghargaan (Wena, 2009: 193).

Jigsaw didesain untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dan pembelajaran orang lain karena siswa tidak hanya mempelajari materi yang telah ia dapat, tetapi juga harus memberikan materi kepada orang lain. Model pembelajaran ini terdiri dari kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang atau lebih untuk saling bekerja saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan materi pelajaran yang harus dipelajari dan di sampaikan kepada anggota kelompok lain dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan memahami materi tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan materi yang kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal dan masing-masing diberi tanggung jawab untuk keberhasilan masing-masing individu.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif model Jigsaw, menurut Priyanto (2007: 37) dalam penerapan pembelajaran kooperatif model Jigsaw ada beberapa langkah yang harus diterapkan, yaitu sebagai berikut:

a. Pembentukan kelompok asal

Setiap kelompok asal terdiri dari 4 kelompok yang beranggotakan 5-7 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen.

b. Pembelajaran kelompok asal

Setiap dari kelompok asal mempelajari submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing masing mengerjakan tugas secara individual.

c. Pembentukan kelompok ahli

Kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pembelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.

d. Diskusi Kelompok Ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas saling berdiskusi tentang masalah masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

e. Diskusi Kelompok Asal (induk)

Kelompok ahli kembali ke kelompok asli masing-masing .kemudian setiap kelompok asal menjelaskan dan menjawab

pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapatkan giliran.

f. Diskusi Kelas

Dengan dipandu oleh guru diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli. Guru berusaha memperbaiki salah konsep pada siswa.

g. Pemberian Kuis

Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok.

h. Pemberian Penghargaan Kelompok

Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai. Kriteria penilaian 1) penguasaan bahan, 2) menyampaikan materi dengan baik, 3) kesimpulan diskusi kelompok.

4. Hasil Belajar

Dalam suatu pembelajaran sengaja diciptakan oleh guru sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswanya dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran tersebut tentu saja sesuai dengan kompetensi siswa dan kurikulum yang berlaku. Bukan hal yang baru lagi bahwasanya pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dapat digunakan untuk melihat apakah seseorang mengalami proses belajar. Proses belajar yang efektif akan menjadi hasil belajar yang baik dan bermakna. Masalah yang dihadapi sampai tingkat di mana prestasi belajar telah dicapai oleh seseorang.

Hasil belajar merupakan tolok ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu mata pelajaran. Menurut Purba, (2008:10) “hasil belajar adalah tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang diajarkan sesuai dengan sasaran belajar.” Sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil dari proses belajar. Dengan adanya kegiatan belajar akan menghasilkan perubahan pada diri siswa atau subjek didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil kerja dan capaian siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakannya, hasil belajar ini merupakan tolok ukur bagi guru dan siswa itu sendiri untuk melihat kemampuannya dalam menguasai suatu pokok bahasan.

B. Penelitian yang Relevan

Nova Putri Yeni (2009) dengan judul penelitian peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran inkuiri dengan teknik kooperatif tipe jigsaw. Ditemukan bahwa pembelajaran inkuiri dengan teknik kooperatif

tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta peningkatan pengelolaan pembelajaran oleh guru.

Subyakto (2008) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran Jigsaw dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA. Ditemukan bahwa tidak terdapat interaksi antara pengaruh penggunaan model pembelajaran Jigsaw dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA.

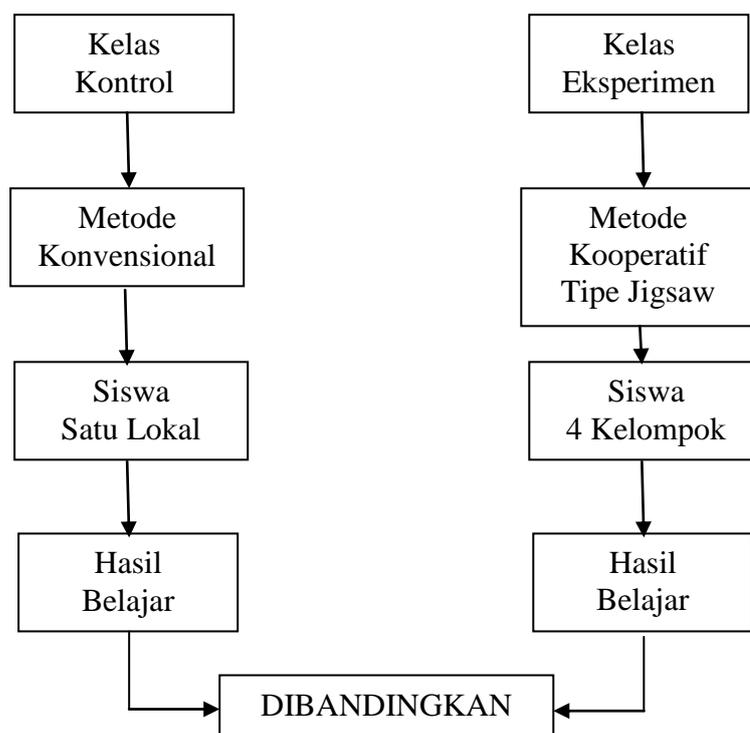
C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran seni rupa. Pelaksanaan penelitian, akan dilakukan terhadap 2 kelas yaitu 1) kelas eksperimen dengan penggunaan metode kooperatif tipe jigsaw dan 2) kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Kedua kelas terdiri dari masing-masing 28 orang siswa yang diberikan materi pembelajaran yang sama dengan penggunaan metode yang berbeda.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut: siswa dikelompokkan dengan 4 kelompok yang beranggotakan 5-7 orang, tiap orang dalam tim diberi materi, anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali kekelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai, tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, terjadi saling tanya jawab.

Pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional lebih bersifat verbal, karena dalam hal ini guru merupakan penentu kegiatan belajar

mengajar, dan akibatnya siswa menjadi pasif. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa tidak dituntut untuk menemukan materi pelajaran, siswa lebih banyak mendengar dan menerima dan melaksanakan instruksi guru.



Gambar 1
Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang diajar dengan metode kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran seni rupa di SMPN 9 Padang.”

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah diberikan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Terdapat perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang diajar dengan metode kooperatif tipe jigsaw dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional dalam mata pelajaran seni rupa di kelas VII SMPN 9 Padang

B. SARAN

Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar salah satunya adalah menerapkan strategi pembelajaran oleh:

1. Guru dalam merancang program pembelajaran salah satunya menata isi pembelajaran secara sistematis dan komprehensif agar memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diberikan.
2. Siswa perlu meningkatkan keinginan, minat serta yang tinggi untuk belajar dengan memaksimalkan potensi yang ada baik dengan cara diskusi, praktek dan mengikuti pembelajaran dengan serius serta partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung
3. Lembaga pendidikan, perlu mengidentifikasi proses pembelajaran dalam kelas sehingga dapat merekomendasikan kepada guru untuk memilih strategi yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Eswendi, dkk. (1993). *Hubungan Minat Mahasiswa terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler dengan Hasil Belajar yang Didapatkannya*. Laporan Penelitian, Tidak Diterbitkan. Padang: IKIP Padang.

Ibrahim, H. Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press

Lie, Anita. (2008). *Cooperatif Learning*. Surabaya: UNESA University Press.

Nova Putri Yeni. (2009). *Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Inkuiri Dengan Teknik Kooperatif Tipe Jigsaw*. Skripsi, Tidak Diterbitkan. Padang: UNP.

Nur, Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press.

Priyanto, Judawati. (2007). *Keefektifan pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw pada Pembelajaran Kimia Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Darut Taqwa*. Malang. Tesis.. PPs UM.

Poerwadarminta. (1985). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Purba, Ingrid Puji Astri. (2008). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Individual Dalam Mata Pelajaran TIK di Kelas X-D SMA Pembangunan Korpri UNP Padang*. Skripsi, Tidak Dipublikasikan. Padang: UNP.

Slavin. Robert. E. (1995). *Cooperatif Learning, Research and Practice*. Singapura: Allyn&Bacon.

Subyakto. (2008). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA*. Skripsi, Tidak Diterbitkan. Padang: UNP

Suhanto dan Jihat (2000). *Betapa Mudah Menulis*. Jakarta: Eduka

Suprijono. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Sari Ilmu.

Syafruddin. (2005). *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Teaching.

Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.