

**PENGUNAAN METODE KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAM SISWA
KELAS VII.A SMPN 3 GUGUK LIMPULUH KOTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



Oleh :
WIRMAN
85904

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA FAKULTAS BAHASA SASTRA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Ini Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) Universitas Negeri Padang

Judul : Studi tentang Karakteristik Wirausaha Mahasiswa Jurusan Seni
Rupa FBSS Universitas Negeri Padang yang Mengikuti Magang
Kewirausahaan

Nama : ERLINA
NIM/BP : 29208/2000
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, Februari 2005

Disetujui oleh:

Pemimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Eswendi, M.Pd.
NIP: 130 672 206

Drs. Ajusril S.
NIP: 130 526 485

Mengetahui:

Ketua Jurusan Seni Rupa FBSS UNP Padang,

Dr. Yahya, M.Pd.
NIP: 131 875 093

ABSTRAK

Erlina. (2005). **Studi tentang Karakteristik Wirausaha Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBSS Universitas Negeri Padang Setelah Mengikuti Magang Kewirausahaan**

Karakteristik wirausaha mahasiswa adalah ciri-ciri kewirausahaan yang dimiliki oleh mahasiswa, perlu mendapat perhatian dan pembinaan serta pengembangan dalam mencapai manusia yang mampu membuka lapangan usaha sendiri, khususnya karakteristik dalam berwirausaha. Akan tetapi bagaimana karakteristik wirausaha mahasiswa yang diberikan pembinaan dan pengembangan. Tentu saja ada bentuk pengembangan yang dilakukan berkaitan dengan pokok pembahasan ini. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan karakteristik wirausaha mahasiswa adalah melalui program magang kewirausahaan (MKU).

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik wirausaha mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBSS Universitas Negeri Padang yang mengikuti magang kewirausahaan yang dibiayai oleh DITBINLITABMAS yang diselenggarakan oleh LPM UNP Padang.

Populasi penelaitain ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang mengikuti magang kewirausahaan sebanyak 37 orang. Sementara untuk sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel adalah 19 responden.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Pernyataan-pernyataan kuesioner berkisar tentang aktivitas keseharian mahasiswa masalah berwirausaha dan masalah berkarya setelah melakukan MKU. Dari 19 kuesioner yang disebarkan semuanya layak diolah datanya sesudah diuji coba dan dianalisis validitas dan reabilitasnya.

Data yang terkumpul diolah dengan teknik statistik deskriptif yang menggunakan tabulasi frekuensi dan persentase serta skor rata-rata. Dari hasil analisis data ternyata karakteristik wirausaha mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang mengikuti magang kewirausahaan ditinjau dari indikator: kemampuan yang kuat untuk berkarya dengan semangat mandiri, berorientasi ke masa depan, kemampuan dalam kepemimpinan, kreatif dan inovatif, tekun, teliti dan produktif serta berkarya dengan semangat kebersamaan dan etika bisnis yang sehat, rata-rata semua indikator diatas mahasiswa memiliki karakteristik wirausaha tinggi, tetapi khusus untuk indikator mampu membuat keputusan yang tepat dan berani mengambil resiko, rata-rata mahasiswa memiliki karakteristik wirausaha sedang. Rata-rata untuk keseluruhan indikator karakteristik wirausaha data yang diperoleh adalah 2 orang mahasiswa (10,53%) berkarakteristik sangat tinggi, 13 orang mahasiswa (68,42%) berkarakteristik tinggi, sedangkan yang berkarakteristik sedang hanya 4 mahasiswa (21,05%). Dan dari hasil penelitian secara rata-rata mahasiswa memiliki karakteristik wirausaha yang tinggi.

Mudah-mudahan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi mahasiswa, staf dosen pengajar, dan khusus untuk Jurusan Seni Rupa sendiri agar kegiatan magang kewirausahaan ini lebih ditingkatkan lagi pengembangannya dan pelaksanaannya lebih dioptimalkan serta diefektifkan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Diiringi shalawat berserta salam kepada Nabi junjungan kita ummat muslim Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa penerangan dan telah mengangkat derajat manusia untuk berilmu pengetahuan serta memberikan petunjuk kepada jalan yang benar.

Skripsi ini penulis susun sebagai syarat untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Sastra dan Seni Universitas Negeri Padang. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari partisipasi, bimbingan dan bantuan serta kesabaran Bapak/Ibu dan rekan-rekan baik langsung maupun tidak langsung. Karena itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis untuk mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuan dan dukungan kepada :

1. Bapak Drs. Eswendi, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah membantu penulis memberikan persetujuan untuk melakukan penelitian diiringi pengarahan dan bimbingan menyusun skripsi ini dengan penuh kesabaran hingga selesai.
2. Bapak Drs. Ajusril S. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak Dr. Yahya, M.Pd. dan Drs. Mediagus sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa FBSS Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Drs. Idran Wakidi sebagai Penasehat Akademis.
5. Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa FBSS Universitas Negeri Padang yang telah membimbing serta mendidik penulis selama perkuliahan.
6. Ayah dan Ibu serta Kakanda yang telah banyak memberi dukungan baik moril maupun materil.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang masih perlu untuk disempurnakan walaupun penulis sudah berusaha untuk semaksimal mungkin. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan dan perbaikan di masa yang akan datang.

Atas semua bantuan dan budi baik yang telah penulis terima menjadi amal kebaikan dan akan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin. Semoga skripsi ini bermamfaat bagi kita semua dan terutama bagi penulis.

Padang, Januari 2005

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Pembatasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Pertanyaan Penelitian	16
G. Kegunaan Penelitian	16
H. Asumsi	17

BAB II. LANDASAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Landasan Teori	18
1. Motivasi	18
2. Wirausaha dan Kewirausahaan.....	20

3. Magang Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang	31
B. Kerangka Konseptual	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	36
B. Populasi dan Sampel.....	36
C. Variabel	39
D. Definisi Operasional Variabel	40
E. Jenis dan Sumber Data	41
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	42
G. Unit Analisis Data	46
H. Teknik Analisis Data	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	50
B. Pembahasan	57
BAB V. KESIMPULAN dan SARAN	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	35
Lampiran. 1: Surat Izin Penelitian	
Lampiran. 2: Angket Penelitian	
Lampiran. 3: Jawaban Angket	
Lampiran. 4: Pernyataan Angket yang Gugur	
Lampiran. 5: Data Penelitian	
Lampiran. 6: Jumlah dan Skor Rata-Rata	
Lampiran. 7: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 8: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 9: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 10: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 11: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 12: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 13: Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	
Lampiran. 14: Uji Reabilitas dan Kevalidan Angket	65 65 66 66 67 68 68 69
	69 70 70 71 72 72 73 74 74 75 76 77 76 77 78 78 79 79 80 80 80
	81 81 82 83 82 83 84 84 85 85 86 86 87 87 88 88 89 89 90 90 91
	91 92 93 92 93 94 94 95 95 96 97 96 97 98 98 99 99 100 100 101
	101 102 102 103 103 104 104 105 106 105 106 107 108 109 110
	108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 200 201

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kegiatan Mengikuti Magang Kewirausahaan yang Melibatkan Mahasiswa Seni Rupa FBSS UNP	37
Tabel 2.	Sampel Mahasiswa yang Mengikuti MKU yang Dibiayai Oleh Ditbinlitabmas	39
Tabel 3.	Kisi-Kisi Pernyataan Angket Berdasarkan Indikator Peningkatan Karakteristik Wirausaha	43
Tabel 4.	Alat Pengumpul Data	44
Tabel 5.	Persentase Kejadian dan Tingkatannya.....	45
Tabel 6.	Persentase Kejadian dan Tingkatannya Lebih Rinci.....	45
Tabel 7.	Jawaban Angket, Persentase Kejadian dan Tingkatan Karakteristik	45
Tabel 8.	Kisi-Kisi Pernyataan Angket Berdasarkan Indikator Karakteristik Wirausaha Butir Pernyataan yang Gugur	48
Tabel 9.	Rentangan Interval Rata-Rata	49
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kemampuan yang Kuat untuk Berkarya dengan Semangat Mandiri	51
Tabel 11.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Berorientasi ke Masa Depan.....	52
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Mampu Membuat Keputusan yang Tepat dan Berani Mengambil Resiko.....	52

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kemampuan dalam Kepemimpinan	53
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kreatif dan Inovatif.....	54
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Tekun, Teliti dan Produktif.....	55
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Berkarya dengan Semangat Kebersamaan dan Etika Bisnis yang Sehat	55
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Karakteristik Wirausaha Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Setelah Mengikuti Magang MKU	57
Tabel 19. Data Penelitian	78
Tabel 20. Jumlah dan Skor Rata-Rata untuk Setiap Indikator	79
Tabel 21. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kemampuan yang Kuat untuk Berkarya dengan Semangat Mandiri	80
Tabel 22. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Berorientasi ke Masa Depan	82
Tabel 23. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Mampu Membuat Keputusan yang Tepat dan Berani Mengambil Resiko	84
Tabel 24. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kemampuan dalam Kepemimpinan	86

Tabel 25. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kreatif dan Inovatif	88
Tabel 26. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Tekun, Teliti dan Produktif	90
Tabel 27. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Berkarya dengan Semangat Kebersamaan dan Etika Bisnis yang	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	70
Lampiran 2. Angket Penelitian.....	71
Lampiran 3. Jawaban Angket.....	76
Lampiran 4. Pernyataan Angket yang Gugur	77
Lampiran 5. Data Penelitian	78
Lampiran 6. jumlah dan skor rata-rata	79
Lampiran 7. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kemampuan yang Kuat untuk Berkarya dengan Semangat Mandiri	80
Lampiran 8. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Berorientasi ke Masa Depan	82
Lampiran 9. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Mampu Membuat Keputusan yang Tepat dan Berani Mengambil Resiko.....	84
Lampiran 10. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kemampuan dalam Kepemimpinan.....	86
Lampiran 11. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Kreatif dan Inovatif.....	88
Lampiran 12. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha Ditinjau dari Indikator Tekun, Teliti dan Produktif.....	90
Lampiran 13. Frekuensi dan Persentase Tiap Item Karakteristik Wirausaha	

Ditinjau dari Indikator Berkarya dengan Semangat Kebersamaan dan Etika Bisnis yang Sehat.....	92
Lampiran 14. Uji Reabilitas dan Kevalidan Angket	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan secara umum bisa saja terjadi di lingkungan masyarakat, rumah tangga dan sekolah. Pendidikan di sekolah sudah terencana, terstruktur, terprogram serta terarah. Pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam menjadikan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya serta meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen yang saling berinteraksi diantara satu komponen dengan komponen lainnya. Menurut Winarno dalam (Suyanto dan Jihat, 2000: 57):

“pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses, 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”.

Guru sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu memahami hakekat materi pelajaran yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memikirkan model pembelajaran yang dapat merangsang motivasi dan kemampuan menguasai materi pembelajaran. Hal ini termasuk dalam proses pembelajaran pada mata

pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) yang tercantum dalam Kurikulum Muatan Lokal. UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Perda No. 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar dan Kebudayaan Propinsi Sumatera Barat No. 012.08C 1994 telah menetapkan berlakunya Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama yang dimulai 1994/1995. Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Muatan Lokal yang telah ditetapkan adalah mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM).

Mata pelajaran BAM di SMP memiliki peranan yang sangat penting dalam pembinaan kehidupan, khususnya kehidupan masyarakat Minangkabau. Tujuan pembelajaran BAM di sekolah SMP adalah untuk menjadi peserta anak didik mengenal dan memiliki adat istiadat, tata cara, tata krama pergaulan, bahasa dan kesenian tradisional serta keragaman pekerjaan dan kehidupan yang sudah diwariskan secara turun temurun. Semua itu merupakan ciri khas yang memperindah dan memperkaya nilai kehidupan yang perlu dilestarikan, dikembangkan dan dipertahankan melalui jalur pendidikan, pengenalan lingkungan alam, sosial, dan budaya Minangkabau pada siswa di sekolah memberikan kemungkinan pada mereka untuk lebih akrab dengan lingkungan sendiri (Azrial 1995:3). Ini berarti bahwa mata pelajaran BAM merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dikuasai oleh siswa di samping mata pelajaran lainnya dalam KTSP maupun Kurikulum Muatan Lokal.

Jika dikaitkan dengan mata pelajaran BAM di SMP Negeri 3 Guguk, terlihat bahwa hasil belajar masih rendah. Ini terlihat dari hasil belajar siswa

pada tengah semester II seperti terlihat pada lampiran. Berdasarkan lampiran tersebut terlihat bahwa hanya 41,18% yang tuntas dalam mata pelajaran BAM pada tengah semester dan sisanya sebanyak 58,82% (belum tuntas) dengan standar ketuntasan belajar 65%.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran BAM 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 BAM, menjawab pertanyaan dan meninjau ulang pelajaran. Sedangkan faktor eksternal seperti, model dan strategi yang digunakan guru kurang memberikan motivasi sehingga enggan untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan dan meninjau ulang pelajaran. 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.

Gejala yang tampak pada siswa di saat kegiatan pembelajaran di kelas 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.

Selama proses pembelajaran siswa kurang aktif, siswa lebih banyak menunggu sajian guru. Apabila diberikan pertanyaan siswa yang mampu mengerjakan hanya beberapa orang saja. Ini berarti interaksi antara guru dan

siswa masih kurang. Kondisi ini tidak menumbuhkembangkan motivasi siswa. Di samping itu pembelajaran yang dilaksanakan selama ini tidak menumbuhkan motivasi. Guru cenderung menggunakan metode ceramah. Kondisi ini membuat siswa kurang bergairah dan kurang termotivasi sehingga siswa memperoleh nilai ulangan harian masih belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan hasilnya masih di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimal yang ditetapkan

Sebagai seorang guru, kondisi ini sangat merisaukan dan diperlukan pemecahan segera. guru mempunyai peranan sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru harus bisa memilih model dan strategi pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga merangsang siswa aktif dalam proses pembelajaran. Jika guru dapat melaksanakan program pengajaran dengan strategi pengajaran yang tepat, hasil belajar yang diperoleh siswa akan memuaskan.

Rendahnya nilai siswa disebabkan siswa tidak mengerti dan tidak paham terhadap materi yang dibahas oleh guru dan kurang tepatnya guru dalam memilih strategi dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dan tujuan dapat tercapai. Usaha pertama adalah membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Mengingat pentingnya belajar aktif, seharusnya pembelajaran yang dilaksanakan mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi 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 tipe *jigsaw*.

Pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat dilakukan melalui penelitian tindakan kelas. Hal ini dilakukan untuk mengatasi persoalan praktis di kelas sehubungan dengan asumsi bahwa motivasi siswa cenderung kurang optimal. Menurut Johnson & Johnson (dalam Syafruddin, 2005:205) salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif. Dengan adanya pembelajaran kooperatif 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.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aronson. dkk di Universitas Texas. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 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 (Ibrahim, 2000).

Keunggulan kooperatif tipe *jigsaw* 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

kelompoknya yang lain. Meningkatkan kerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. 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.

Anggota dari kelompok asal yang berbeda, berdiskusi dan membahas materi yang sama sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Setiap kelompok diberi dengan tugas yang berbeda namun masih dalam lingkup topik yang sama. Disini masing-masing anggota kelompok saling bantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Sedangkan guru memiliki peran untuk memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang di dapatkan saat melakukan diskusi di kelompok ahli, sehingga pengetahuan tersebut diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal. Kunci tipe *jigsaw* ini adalah *interdependence* setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan

saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Berdasarkan hal di atas, penulis mencoba untuk meneliti bagaimana peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw*. Model kooperatif tipe *jigsaw* ini digunakan karena siswa dalam proses pembelajaran dituntut harus menguasai sekurang-kurangnya satu pokok bahasan, yang nantinya harus dipaparkan di dalam kelompoknya. Dengan demikian metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akhir dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pentingnya metode ini, maka penulis mengambil judul: “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar BAM Siswa Kelas VII.A SMPN 3 Guguk Limapuluh Kota”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam mata pelajaran BAM di SMP Negeri 3 Guguk sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses dengan komponen: tujuan yang akan dicapai, bahan yang menjadi isi integrasi, guru yang melaksanakan, siswa yang aktif, metode tertentu untuk mencapai tujuan, situasi yang memungkinkan proses interaksi berlangsung dengan baik, dan evaluasi dan hasil terhadap integrasi itu. Berarti, guru dan siswa merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru masih belum memikirkan model

pembelajaran yang dapat merangsang motivasi dan kemampuan menguasai materi pembelajaran oleh siswa.

2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BAM di SMPN 3 Guguk masih rendah, pada tengah semester II-2009 hanya 41,18% yang tuntas menguasai materi pembelajaran, dan sisanya sebanyak 58,82% masih belum tuntas dengan standar ketuntasan belajar 65%. Padahal KTSP menuntut, untuk dapat lanjut pada penguasaan kompetensi berikutnya siswa harus tuntas menguasai materi sebelumnya.
3. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendorong keberhasilan belajar, namun dalam kegiatan pembelajaran BAM di SMPN 3 Guguk masih motivasi belajar siswa masih rendah, hal itu tergambar dari gejala yang pada siswa berupa kurang aktif seperti tidak mau bertanya sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, kurang percaya diri sehingga tidak mampu mengemukakan ide-ide, dan bila guru mengajukan pertanyaan sangat sedikit siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 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. Dengan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *jigsaw*, apakah motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian dibatasi pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada mata pelajaran BAM di kelas VII.A SMP Negeri 3 Guguk Kabupaten Limapuluh Kota.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: "Sejauhmanakah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran BAM di kelas VII.A SMP Negeri 3 Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji:

1. Peningkatan motivasi siswa dalam belajar BAM dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *jigsaw*.
2. Peningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar BAM dengan menggunakan metode pembelajran kooperatif *jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

1. Guru, untuk menemukan strategi dalam mengatasi masalah penurunan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mata pelajaran BAM, menemukan

kelemahan-kelemahan sendiri dalam proses pembelajaran dan mengembangkan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik.

2. Siswa, untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran BAM, membantu siswa 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 siswa dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa di sekolah.
4. Sebagai upaya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran BAM di kelas VII A SMP Negeri 3 Guguk.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

Motivasi adalah karakteristik psikologi manusia yang memberi kontribusi pada tingkat komitmen seseorang. Karakteristik ini termasuk faktor-faktor yang menyebabkan, menyalurkan dan mempertahankan tingkah laku manusia dalam arah tekad tertentu. Secara umum, pada saat para ahli psikologi menggunakan istilah "motivasi", mereka maksudkan kata ini sebagai pola perilaku tindakan manusia yang terarah.

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin "*movere*" dalam bahasa Inggris "*to move*" yang berarti mendorong. Handoko (1986:36) mengartikan motivasi sebagai keadaan dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan kegiatan-kegiatan guna mencapai tujuan. Sedangkan Tarjab (1992:86) menambahkan bahwa motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan dan dorongan yang ada di dalam diri seseorang.

Hasan (1994) mengatakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang merupakan dorongan individu untuk melakukan sesuatu yang diinginkan atau dikehendaki. Dalam proses kerjanya, motivasi mempunyai kerja untuk menggerakkan, mengarahkan, menopang, dan menyeleksi perbuatan manusia. Jadi motivasi merupakan suatu potensi individu yang menjadi landasan bagi proses pembinaan dan pengalaman kepribadian.

Hasibun (1996:74) mengemukakan motivasi merupakan pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan. Sehubungan dengan ini Wahjosumidjo (1984:9) menjelaskan motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk berperilaku mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong individu agar bergairah, giat dalam suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Winkel (1984:33) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi tercapai satu tujuan. Selanjutnya Davies (1991:48) mengatakan bahwa motivasi belajar mendorong seseorang untuk belajar lebih sungguh-sungguh dan lebih lama waktunya. Dalam proses belajar mengajar maka motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah kepada kegiatan belajar. Imron (1995:71) mengatakan bahwa meningkatkan motivasi siswa untuk belajar harus didukung oleh unsur-unsur yang mempengaruhi cita-cita, kemampuan, kondisi siswa, kondisi lingkungan belajar, kondisi dinamis belajar dan kemampuan guru dalam membelajarkan siswa.

Pada suatu organisasi atau sekolah bila diperhatikan motivasi yang dimiliki oleh para siswa akan terlihat perbedaan. Dapat dikatakan setiap orang berbeda daya dorong motivasinya. Menurut Mansoer (1989:23)

motivasi merupakan hasil interaksi antara individu dengan situasinya, sehingga berapa besar daya dorong motivasi seseorang sangat ditentukan oleh situasi yang mempengaruhinya. Indrawijaya (1983:14) mengatakan bahwa motivasi sesungguhnya merupakan proses psikologi yang muncul dalam bentuk interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, proses belajar dan pemecahan masalah.

Lebih lanjut Sardian (1986:26) mengemukakan ciri-ciri motivasi belajar yang ada pada diri siswa adalah tekun dalam menghadapi tugas belajar, dapat belajar terus menerus, ulet dalam menghadapi tugas belajar, tidak mudah putus asa, tidak cepat puas dengan hasil yang dicapai, tidak cepat bosan dengan tugas rutin dan dapat mempertahankan pendapat dan bisa memecahkan masalah. Dengan demikian motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari diri individu dalam melakukan kegiatan belajar. Dorongan yang dimaksud dapat berupa harapan untuk keinginan yang kuat agar berhasil dalam belajar, meningkatkan aktifitas untuk belajar, dorongan untuk mendapatkan ujian atau pengetahuan dan memenangkan persaingan dalam belajar.

2. Hasil Belajar

Dalam suatu pembelajaran sengaja diciptakan oleh guru sebagai

tenaga guru 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.

3. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif mengupayakan seorang siswa mampu mengajarkan kepada peserta lain, mengajar teman sebaya memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan, ia menjadi nara sumber bagi teman yang lain (Slavin, 1995:2). Ditambahkan Lee (2002:7) pengorganisasian

pembelajaran dicirikan siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama, dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya. Mereka akan berbagi penghargaan bila mereka berhasil sebagai kelompok.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode diskusi yang biasanya dilaksanakan di kelas, karena pembelajaran kooperatif menekankan pembelajaran kelompok kecil dimana siswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang optimal. Pembelajaran kooperatif meletakkan tanggung jawab individu dan sekaligus kelompok, sehingga diri siswa tumbuh dan berkembang sikap dan perilaku saling ketergantungan secara positif. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk belajar, bekerja dan bertanggung jawab secara sungguh-sungguh untuk mencapai yang telah ditetapkan (Lee, 2002:9).

Menurut Ibrahim dkk (2000:6) dalam pembelajaran kooperatif unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka "sehidup sepenanggungan bersama".
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- c. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.

- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua kelompok.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- g. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individu materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Ciri-ciri pembelajaran yang menggunakan model kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok daripada individu.

Sedangkan manfaat pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi.
- b. Melatih kepekaan diri, melatih melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
- c. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku yang positif, sehingga pembelajaran kooperatif siswa akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

- e. Meningkatkan prestasi belajar dengan menyelesaikan tugas akademik, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

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 5-6 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).

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

- a. Pembentukan kelompok asal

Setiap kelompok asal terdiri 5-6 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen.

- b. Pembelajaran kelompok asal

Setiap dari kelompok asal mempelajari sub materi 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 samapi 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.

B. Penelitian yang Relevan

Nova Putri Yeni (2009) dari hasil penelitiannya ditemukan bahwa pembelajaran inkuiri dengan teknik kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta peningkatan pengelolaan pembelajaran oleh guru.

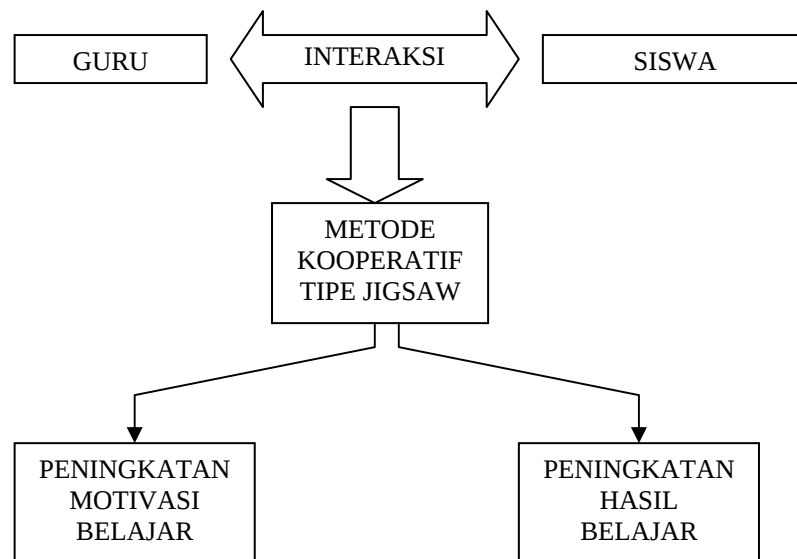
Subyakto (2008) dalam penelitiannya ditemukan bahwa tidak terdapat interaksi antara pengaruh penggunaan model pembelajaran Jigsaw dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan untuk untuk menguji (1) peningkatan motivasi siswa dalam belajar BAM dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif jigsaw, dan (2) peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar BAM dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif jigsaw. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka kerangka pemikiran yang melandasi penelitian ini difokuskan pada interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa sangat penting sehingga komunikasi berjalan dengan baik, oleh karena itu, guru berdasarkan refleksi atas gejala permasalahan yang kelihatan pada siswa melakukan metode kooperatif tipe jigsaw. Dengan metode pembelajaran ini siswa akan aktif belajar. Keaktifan siswa dalam belajar ini diharapkan akan meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

Kerangka berpikir tersebut tercantum pada gambar berikut.



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah:

1. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran BAM di Kelas VIIa yang signifikan dalam taraf 5% bila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode kooperatif model *jigsaw*.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran BAM di Kelas VIIa yang signifikan dalam taraf 5% bila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode kooperatif model *jigsaw*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Penggunaan metode kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIIa SMP N 3 Kecamatan Guguak. Sebelum tindakan dilakukan (prasiklus), motivasi belajar peserta didik berada pada taraf "sedang" karena skor rata-rata sebesar 2,6693 berada pada rentangan 2,61 s.d. 3,40. Kemudian setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi "tinggi", hal itu dibuktikan dengan ditemukan skor rata-rata sebesar 3,5769 yang berada pada rentangan interval 3,41 s.d. 4,20. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, motivasi belajar peserta didik masih berada pada interval 3,41 s.d. 4,20 yang berarti "tinggi", namun skor rata-ratanya meningkat menjadi 4,0795.

Harga t_{hitung} perbedaan antara motivasi belajar peserta didik pada: (a) pra siklus dengan siklus I adalah 4,9299; (b) siklus I dengan siklus II adalah 2,4857 dan; (c) pra siklus dengan siklus II adalah 7,5291. Harga t_{tabel} dengan $N = 17$ dan signifikansi 5% adalah sebesar 2,110 (terlampir). Artinya, hipotesis yang diajukan yaitu: "terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran BAM di Kelas VIIa yang signifikan dalam taraf 5% bila kegiatan pembelajaran dilakukan

dengan menggunakan metode koopretaif model jigsaw” terbukti, dan **dapat diterima.**

2. Penggunaan metode kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIIa SMP N 3 Kecamatan Guguk. Sebelum tindakan (prasiklus) dilakukan, skor rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 5,8824, pada siklus I didapatkan skor rata-rata sebesar 6,6324, dan pada pada siklus II didapatkan skor rata-rata sebesar 7,7206. Harga t_{tabel} dengan $N = 17$ dan signifikansi 5% adalah sebesar 2,110. Dengan demikian maka harga t_{hitung} antara pra siklus dengan siklus I, antara siklus I dengan siklus II, dan antara pra siklus dengan siklus II lebih besar dari harga t_{tabel} yang 2,110. Artinya, hipotesis yang diajukan ”terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran BAM di Kelas VIIa yang signifikan dalam taraf 5% bila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode koopretaif model jigsaw” **dapat diterima.**

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan kepada:

1. Guru mata pelajaran BAM untuk lebih bervariasi menggunakan strategi pembelajaran sehingga motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Pada penelitian ini, penggunaan metode kooperatif tipe jigsaw dalam mata pelajaran BAM di Kelas VIIa SMPN 3 Guguk Kabupaten Lima Puluh Kota ternyata dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

peserta didik secara signifikan. Disarankan kepada guru lainnya dalam mata pelajaran BAM untuk melaksanakan metode tersebut.

2. Peserta didik untuk selalu aktif belajar, karena ternyata keaktifan dari peserta didik berupa diskusi, praktek dan mengikuti pembelajaran dengan serius dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
3. Lembaga pendidikan, perlu mengidentifikasi proses pembelajaran dalam kelas sehingga dapat merekomendasikan kepada guru untuk memilih strategi yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Penataan dan penyajian dengan metode pengajaran melalui metode kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu dari sekian model penerapannya dalam pembelajaran yang akan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Untuk itu perlu penelitian lanjutan tentang kawasan perancangan dan pengembangan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azrial, Yulfian. (1995). *Budaya Alam Minangkabau*. Padang: Angkasa Raya.
- Davis, K & J.W. Newstrom, 1990, *Perilaku dalam Organisasi*. Terjemahan. Jakarta. Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta (1999).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Teknis Pelaksanaan Class Room Action Research (CAR)*. Jakarta (2001).
- Departemen Pendidikan Nasional. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta (2005).
- Eswendi. (1997). *Pengantar Evaluasi Pendidikan: Aplikasi pada Pendidikan Seni Rupa*. Padang: FBSS IKIP Padang.
- Eswendi. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas (Bahan Kuliah)*. FBSS. UNP. Padang. 2004.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Cetakan ke-7. Jakarta: Bumi Aksara
- Handoko, T. Hani. (1986), *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta: Liberty
- Hasan, Fuad (1994). *Catatan Sekitar Masalah Pendidikan*. Kompas, 28 Februari. 1994
- Hasibuan, Malayu SP. (1996). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, H. Muslimin. Dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Imron, Ali, dkk. (1995). *Pembinaan Guru Di Indonesia*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya,.
- Indrawijaya (1983:14)
- Lie, Anita. (2002). *Cooperatif Learning*. Surabaya: UNESA University Press.
- Mahyunis, Alex. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pemecahan Masalah*. (Makalah, 1998).
- Mansoer, Hamdan. (1989) *Menejemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Rosda.
- Mier. Dave. (2002). *Eccelerated Learning Hand Book. Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. Kaifa Sindunata Jakarat.
- Nova Putri Yeni (2009)