

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA KELAS VII SMP NEGERI 1
PADANG PANJANG**

Rahmania Putri¹, Khairuddin², Supratman Zakir³, Liza Efriyanti⁴
rahmaniaputri446@gmail.com¹, khairuddin@uinbukittinggi.ac.id²,
supratmanzakir@uinbukittinggi.ac.id³, lizaefriyanti@uinbukittinggi.ac.id⁴
UIN Syech M Djamil Djambek Bukittinggi

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini yaitu minimnya nilai siswa kelas VII SMP N 1 Padang Panjang pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak dan perbedaan penggunaan model pembelajaran ini terhadap prestasi belajar informatika kelas VII di SMP N 1 Padang Panjang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu quasi-experimen metode non-equivalent control group design. Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari 58 orang dengan metode pengambilan sampel acak. Dalam penelitian ini, didapatkan hasil rata-rata pembelajaran kelas eksperimen sebesar 84,28 dan rata-rata kelas kontrol 75,03. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan perbedaan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar informatika di kelas VII SMP N 1 Padang Panjang.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Informatika, Jigsaw.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor penentu kualitas suatu lulusan yang dihasilkan oleh sebuah sistem pendidikan. Pembelajaran bisa diibaratkan sebagai pusat dari proses pendidikan. Dalam setiap aktivitas selalu ada target yang ingin dicapai. Salah satu target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran adalah pencapaian hasil belajar yang optimal, termasuk hasil belajar kognitif [1]

Hasil belajar kognitif merupakan tingkah perilaku dalam domain kognitif. Hasil belajar kognitif mencakup kemampuan untuk mengubah perilaku dalam berbagai jenjang atau tingkat. [2]

Pembelajaran informatika saat ini masih dianggap pembelajaran yang kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang rendah serta nilai ujian semester yang diperoleh siswa kelas VII di SMP N 1 Padang Panjang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan

Hasil belajar dapat diamati secara langsung selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, program pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan, dievaluasi, dan diawasi oleh guru agar proses pembelajaran di kelas dapat dikontrol dan dikembangkan secara optimal. Faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa yang buruk adalah bahwa beberapa guru gagal menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Ini biasanya terjadi karena guru kurangnya pengetahuan tentang model dan metode pembelajaran, sehingga mereka akhirnya hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang menyebabkan proses pembelajaran tidak mencapai tujuan. Jika hal ini dibiarkan terus berlanjut, siswa akan terbiasa menerima informasi saja dan lebih mungkin tidak mencari informasi sendiri karena guru sudah memberikan mereka.

Dengan mempertimbangkan keadaan di atas, guru harus berusaha secara teratur dan sistematis untuk meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Pilihan strategi dalam belajar yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara luas dalam proses pembelajaran adalah hal yang dapat dilakukan. Model pembelajaran kooperatif bisa menjadi opsi dalam pembelajaran.

Model pembelajaran sangat penting bagi guru dalam menyusun kurikulum untuk siswa mereka. Model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran dimana siswa diatur untuk bekerja dan belajar dalam kelompok yang memiliki pedoman-pedoman khusus. [3] Diharapkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa akan meningkat ketika guru menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas. Hasil akhir siswa akan menunjukkan apakah model tersebut berhasil.

Model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah kumpulan kegiatan yang dilakukan siswa bersama-sama dalam kelompok tertentu demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. [4]. Dalam pola ini, pendidik memecah satuan data yang besar menjadi subunit yang lebih kecil. Setelah itu, mereka membagi murid-murid menjadi kelompok belajar bersama yang terdiri dari 4 murid di setiap kelompok, sehingga setiap murid bertugas mempelajari setiap subtopik yang telah diberikan pendidik dengan maksimal [5]

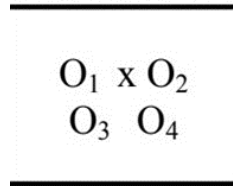
Berdasarkan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Informatika Kelas VII SMPN 1 Padang Panjang".

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu yang terdapat didalamnya Nonequivalent Control Design dimana ada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas ini diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran cooperative tipe jigsaw sedangkan kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan pembelajaran

konvensional.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:
Nonequivalent Control Design



Keterangan:

- O1 : Pretest (tes awal sebelum diberi proses belajar mengajar dan belum diberi perlakuan pada kelas eksperimen)
- O2 : Posttest (tes akhir setelah proses belajar mengajar dan diberikan perlakuan pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw dikelas eksperimen)
- O3 : Pretest (tes awal sebelum diberi proses belajar mengajar dan belum diberi perlakuan pada kelas kontrol)
- O4 : Posttest (tes akhir setelah proses belajar mengajar dan diberikan perlakuan pembelajaran konvensional dikelas kontrol)
- X :Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.
Uji Normalitas Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar SiswaPre-Test Eksperimen (Jigsaw)Post-Test Eksperimen (Jigswa)	.156	29	.067	.956	29	.259
Pre-Test Kontrol (Konvensional) Post-Test Kontrol(Konvensional)	.137	29	.171	.947	29	.150
	.116	29	.200	.946	29	.145
	.132	29	.200	.972	29	.618

*. This is a lower bound of the true significance.

a.Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai pretes untuk kelas eksperimen dengan nilai signifikansi (Sig)= 0,067 dan kelas kontrol=0,200 pada taraf signifikan $\alpha= 0,05$ dan $n = 29$. Tabel 4.5 menunjukkan nilai postes untuk kelas eksperimen dengan nilai signifikansi (Sig)= 0,171 dan kelas kontrol=0,200 pada taraf signifikan =0,05 dan $n=29$. Berdasarkan output diatas diperoleh nilai signifikansi (Sig) > taraf signifikan $\alpha= 0,05$.K esimpulan dari tabel diatas data pretes dan postes dari kedua sampel berdistribusi normal.

Tabel 2.
Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar SiswaBased on Mean	1.305	1	56	.258
Based on Median	1.015	1	56	.318
Based on Median and with adjusted df	1.015	1	50.810	.318
Based on trimmed mean	1.364	1	56	.248

Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi (Sig) pada Based on Mean sebesar $0,258 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau homogen.

Tabel 3. Hasil Independent Sample T Test
Independent Samples Test

	Hasil Belajar Siswa	
	Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	Sig.
t-test for Equality of Means	t	Sig. (2-tailed)
	df	
	Mean Difference	
	Std. Error Difference	
	95% Confidence Interval of the Difference	
	Lower	
	Upper	

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai Sig(2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka hipotesis H_0 ditolak sedangkan H_a diterima sehingga, dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model konvensional. Untuk melihat seberapa besar pengaruhnya maka dapat dilihat pada Statistik Deskriptif Uji Independent Sample T-Test pada tabel berikut.

Tabel 4.
Hasil Statistik Deskriptif Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std.Deviation	Std.Error Mean
Hasil Belajar Siswa Post-Test Kelas Eksperimen (Jigsaw)	29	84,28	6,584	1,223
Post-Test Kelas Kontrol (Konvensional)	29	75,03	8,462	1,571

Berdasarkan output diatas dapat dilihat nilai rata-rata untuk Post-Test kelas eksperimen adalah 84,28, sedangkan untuk Post-test kelas kontrol adalah 75,03 artinya terdapat peningkatan hasil belajar, dengan kata lain dapat disimpulkan pula model pembelajaran kooperatif tipe tipe jigsaw lebih efektif digunakan dari pada model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penelitian eksperimen semu ini melibatkan dua kelas yang mendapatkan model pembelajaran yang berbeda. Kelas VII G, dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Kelas pembandingnya VII E, dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol dan diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Sebelum pengajaran yang berbeda dimulai, tes awal (Pre-Tes), diberikan kepada masing-masing kelas. Tes ini terdiri dari 25 soal pilihan berganda dan diberikan kepada kedua kelas sampel.

Untuk kelompok eksperimen, nilai pretes rata-rata sebesar 54,28, sedangkan untuk kelompok kontrol, nilai pretes rata-rata adalah 54,62. Dari nilai rata-rata kedua kelompok ini ini berarti belum ada perbedaan hasil belajar yang signifikan.

Setelah itu, siswa diberikan tes akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil akhir dari kelompok-kelompok tersebut. Nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 84,28, sedangkan nilai rata-rata akhir kelas kontrol 75,03. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Padang Panjang T.P. 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji independent sample t-test diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 84,28 dan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 75,03. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran informatika materi analisis data SMP Negeri 1 Padang Panjang T.P.2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S.Alfazr,D.Gusrayani,dan D.T.Sunarya,“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN TIAP PARAGRAF,”J.Pena Ilm., vol.1,no.1,2016.
- A.Suprijono,Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta:PUSTAKA PELAJAR,2016.
- E. Trisianawatia, T.Djudinb,dan dan Rendi Setiawanc,“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI VEKTOR," J. Penelit. Fis. dan Apl., vol.06,no.02,hal.51-60,2016.
- J.Marasabessy,“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 PULAU HARUKU,”2020.
- K.Urwati dan N.Ernita,“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Hukum Newton Kelas X MA Darul Muhajirin Praya," vol. 2, no.2,hal.203-215,2019.
- KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA,”vol.7,no.2,hal. 153-162,2017.
- M.C. Wijanto, INFORMATIKA. 2021.
- M.NURFITRIYANTI,“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
- N.A.Lubis dan H.Harahap,“Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw," vol. 1,no.1,hal.96-102,2016.