

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *JIGSAW* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR

Mega Mukti ¹⁾

¹⁾ SMP Muhammadiyah Pagar Alam

¹⁾ megamuktialazzam@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam, untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam, serta untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus kemudian dilanjutkan dengan kuasi eksperimen. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan rumus rata-rata dan uji-t. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa serta efektif meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pagar Alam.

Kata Kunci: *Jigsaw*, kreativitas dan prestasi belajar

APPLICATION OF *JIGSAW* TYPE *COOPERATIVE* LEARNING MODEL TO INCREASE CREATIVITY AND LEARNING ACHIEVEMENT

Mega Mukti ¹⁾

¹⁾ SMP Muhammadiyah Pagar Alam

¹⁾ megamuktialazzam@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the Jigsaw type cooperative learning model that can increase the creativity of eighth grade students of SMP Muhammadiyah Pagar Alam, to describe the application of the Jigsaw type of cooperative learning model to improve the learning achievement of eighth grade students of SMP Muhammadiyah Pagar Alam, and to describe the effectiveness of the application of the cooperative learning model. Jigsaw type as an effort to improve student achievement in class VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in three cycles, followed by a quasi-experimental study. Each cycle consists of four stages, namely action planning, action implementation, observation and reflection. The subjects of this study were students of class VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam in the academic year 2021/2022. Data collection techniques through observation and tests. Data analysis techniques using the average formula and t-test. From the results of the study, it can be concluded that the application of the jigsaw type of learning model can increase creativity and student achievement and effectively improve the learning achievement of class VIII students at SMP Muhammadiyah Pagar Alam.

Keywords: *Jigsaw*, creativity and learning achievement

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia, akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua, maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Sekolah merupakan suatu instansi atau lembaga pendidikan yang mampu berperan dalam proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat khususnya bagi anak didik) dan proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik).

Proses pembelajaran melalui interaksi guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi suatu sistem yang utuh. Pendidikan dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik bahkan sempurna sehingga sangat diharapkan adanya pembaharuan-pembaharuan. Salah satu upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode atau meningkatkan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Seperti tercantum di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara" (Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru dan Dosen).

Menurut Muhibbinsyah (2010: 1) "Pendidikan merupakan usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Maunah (2014: 8-9) menambahkan, bahwa pendidikan sebagai suatu kegiatan yang didalamnya melibatkan banyak orang, diantaranya peserta didik, kepala sekolah, administrator, masyarakat (*stakeholders*) dan orang tua peserta didik. oleh karena itu, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka setiap orang yang terlibat dalam pendidikan tersebut, seyogyanya dapat memahami tentang perilaku individu, kelompok maupun sosial sertadapat menunjukkan perilakunya secara efektif dan efisien dalam proses pendidikan. Dengan demikian, pendidikan diharapkan dapat memunculkan adanya perubahan tingkah laku dalam meraih nilai-nilai baru.

Pendidikan bukanlah melulu penerapan teori belajar dan pembelajaran di ruang kelas. Pendidikan merupakan ikhtiar yang kompleks untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebuah bangsa. Namun demikian, ketepatan memilih media pembelajaran merupakan satu keniscayaan dalam sukses tidaknya guru mengantarkan murid menjadi generasi yang dapat diandalkan dan dibanggakan. Oleh karena itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tidak saja membuat porses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi murid untuk berkreasi dan terlibat secara aktif sepanjang porses pembelajaran. Sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik murid pun dapat berkembang maksimal secara bersamaan tanpa mengalami penyimpangan.

Model pembelajaran pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah Pagar

Alam saat ini masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang dilakukan hanya Lihat, Catat, Datang (LCD), serta Datang, Duduk, Diam (D3). Aktivitas pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru mengakibatkan proses pembelajaran terasa kering, tidak menyenangkan, membosankan, serta kurang memotivasi siswa untuk belajar. Siswa belum mampu membangun pemahaman mereka sendiri, sehingga siswa kesulitan dalam aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari dan juga mengakibatkan prestasi siswa juga cenderung kurang terlalu maksimal.

Prestasi belajar merupakan hasil yang ditunjukkan siswa setelah melakukan proses belajar mengajar. Prestasi belajar biasanya ditunjukkan dengan angka dan nilai sebagai laporan hasil belajar. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, baik faktor intern maupun ekstern siswa. Jadi selain penggunaan media yang tepat, prestasi belajar itu dapat ditingkatkan dengan adanya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Karena motivasi sangat mendukung sekali dalam prestasi belajar (Tabrani, 1993: 98).

Menurut Hedden (2003) *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan model pembelajaran *Jigsaw* diharapkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran PAI akan meningkat.

Menurut Aronson (2005), ada 6 tahapan model pembelajaran *Jigsaw* yaitu:

1. Tahap pertama, guru mempersiapkan materi yang dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok sesuai dengan pelajaran kooperatif, yakni siswa dibagi beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5-6 orang). Terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Selain itu dipertimbangkan

kriteria heterogenitas lainnya seperti jenis kelamin dan ras.

2. Tahap kedua, penyajian materi dalam penerapan kooperatif tipe *Jigsaw* pada awalnya diperkenalkan melalui penyajian kelas. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
3. Tahap ketiga adalah setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Sebagai contoh, jika materi yang diberikan adalah alat komunikasi, seseorang siswa mempelajari tentang etika berkomunikasi, siswa lain mempelajari tentang etiket berkomunikasi.
4. Tahap keempat adalah anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari dari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
5. Tahap kelima adalah setiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
6. Tahap keenam adalah ada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis. Memberikan kuis pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Siswa tidak diperbolehkan bekerjasama pada saat mengerjakan tes itu. Siswa menjawab seluruh pertanyaan secara individu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah bahwa PAI termasuk mata pelajaran yang kurang diminati karena proses belajarnya yang monoton. Walaupun pembelajaran sudah difokuskan pada aspek kognitif, psikomotorik, dan aspek afektif sudah diperhatikan, tetapi siswa masih mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan pada praktik sehari-hari. Salah satu prinsip psikologi belajar

menyatakan bahwa semakin besar keterlibatan siswa dalam kegiatan, maka semakin besar kesempatan untuk mengalami proses belajar.

Kreativitas merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kehidupan. Kreativitas dapat membantu seseorang dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk meraih prestasi dalam hidupnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses belajar mengajar PAI, diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah cenderung rendah. Hal ini dapat dilihat dari tidak terpenuhinya indikator-indikator kreativitas; antara lain tidak memiliki rasa ingin tahu yang besar, jarang mengajukan pertanyaan yang berbobot, tidak memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, belum mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; tidak mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, dll.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara *kolaboratif* dan *partisipatif*. Penelitian ini dilaksanakan dalam suatu siklus tindakan, dimana siklus tersebut terdiri dari empat langkah (Arikunto, 2008: 6) sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

Selanjutnya melakukan penelitian kuasi eksperimental. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post- test control group design.

Tabel 1 Desain Penelitian Eksperimen

Subjek	Awal	Perlakuan (Treatment)	Akhir
A	O	X	O ₁
B	O		O ₁

Tempat penelitian ini dilaksanakan

di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian ini pada bulan Agustus 2021 s/d bulan September 2021 Kegiatan ini mulai dari persiapan sampai penyusunan laporan penelitian Adapun subyek penelitian dalam tulisan ini, adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam, yang terdiri Kelas VIII¹ berjumlah 30 Orang (Subjek Penelitian), VIII² berjumlah 31 orang Kelas kontrol.

Pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis Data Observasional Menggunakan presentasi. Analisis Data pada tes dilaksanakan setiap akhir siklus dari hasil tes dianalisis untuk melihat tingkat kinerja tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65. Ketuntasan belajar klasikal siswa tercapai apabila 85% siswa memperoleh nilai 65 atau lebih. Prestasi belajar peserta didik dianalisis presentasi. Untuk menganalisis hasil belajar siswa dalam penelitian ini digunakan independent sample t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus 1

langkah pertama yang dilakukan bersama pengamat dalam perencanaan siklus 1 adalah melalui perencanaan, tindakan dan observasi, peneliti membuat refleksi. Siklus I terdiri dari tahapan yaitu menyusun silabus dan seperangkat pelajaran mulai dari RPP sampai dengan penentuan bahan penyusunan dan bahan ajar. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa menentukan model pembelajaran yang digunakan adalah model kelompok atau *jigsaw*.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran tipe *jigsaw*, maka siswa diberikan soal pretes terlebih dahulu.

Namun, setelah dilakukan *pretes* diperoleh nilai siswa tidak ada yang melampaui Nilai Ketuntasan Minimum (KKM 65). Selanjutnya, setelah proses pembelajaran berakhir, diberikan postes yang bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dari hasil *postes*, diketahui bahwa dari 30 siswa yang mengikuti *postes*, 18 siswa dinyatakan tuntas dengan memperoleh nilai ≥ 65 dan selebihnya 12 anak dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata prestasi belajar siklus I adalah 65 dan ketuntasan klasikalnya 60%. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel berikut.

Tabel 2 Nilai Rata-rata Pretes dan Postes Siklus I

No	Uraian	Pretes	Postes
1	Jumlah	980	1950
2	Nilai Rata-Rata	32,66	65
3	Nilai Terendah	0	30
4	Nilai Tertinggi	50	90
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	30	12
6	Jumlah Siswa Tuntas	0	18
7	Ketuntasan Klasikal	0%	60%

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan postes pada siklus I maka dilakukan uji t-test. Berdasarkan hasil uji T, diperoleh interpretasi data uji t-test untuk nilai pretes dan postes siklus I seperti pada Tabel berikut:

Tabel 3 Uji T-Test Pretes dan Postes Siklus I

	Pretes	Postes
Rata-rata	32,66	65
t_{hitung}	16,514	
t_{tabel}	2,04	

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar yang signifikan pada siklus I.

Siklus II

Setelah dilakukan *pretes* diperoleh nilai siswa tidak ada yang melampaui Nilai

Ketuntasan Minimum (KKM 65). Selanjutnya, dari hasil *postes*, diketahui bahwa dari 30 siswa yang mengikuti *postes*, 20 siswa dinyatakan tuntas dengan memperoleh nilai ≥ 65 dan selebihnya 10 anak dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata prestasi belajar siklus II adalah 64,33 dan ketuntasan klasikalnya 67%. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel berikut.

Tabel 4 Nilai Rata-rata Pretes dan Postes Siklus II

No	Uraian	Pretes	Postes
1	Jumlah	740	1930
2	Nilai Rata-Rata	24,66	64,33
3	Nilai Terendah	0	40
4	Nilai Tertinggi	60	90
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	30	10
6	Jumlah Siswa Tuntas	0	20
7	Ketuntasan Klasikal	0%	67%

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan postes pada siklus II maka dilakukan uji t-test. Berdasarkan hasil uji T, diperoleh interpretasi data uji t-test untuk nilai pretes dan postes siklus II seperti pada Tabel berikut:

Tabel 5 Uji T-Test Pretes dan Postes Siklus II

	Pretes	Postes
Rata-rata	24,66	64,33
t_{hitung}	22,531	
t_{tabel}	2,04	

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar yang signifikan pada siklus II.

Siklus III

Setelah dilakukan *pretes* terdapat 12 siswa tidak melampaui Nilai Ketuntasan Minimum (KKM 65). Selanjutnya, dari hasil *postes*, diketahui bahwa dari 30 siswa yang mengikuti *postes*, 27 siswa dinyatakan

tuntas dengan memperoleh nilai ≥ 65 dan selebihnya 3 anak dinyatakan tidak tuntas. Rata-rata prestasi belajar siklus III adalah 79 dan ketuntasan klasikalnya 90%. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel berikut.

Tabel 6 Nilai Rata-rata Pretes dan Postes Siklus III

No	Uraian	Pretes	Postes
1	Jumlah	1910	2370
2	Nilai Rata-Rata	63,67	79
3	Nilai Terendah	30	60
4	Nilai Tertinggi	80	100
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12	3
6	Jumlah Siswa Tuntas	18	27
7	Ketuntasan Klasikal	60%	90%

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dan postes pada siklus III maka dilakukan uji t-test. Berdasarkan hasil uji T, diperoleh interpretasi data uji t-test untuk nilai pretes dan postes siklus III seperti pada Tabel berikut:

Tabel 7 Uji T-Test Pretes dan Postes Siklus III

	Pretes	Postes
Rata-rata	63,66	79
t_{hitung}	8,33	
t_{tabel}	2,045	

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar yang signifikan pada siklus III.

Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam

Hasil observasi pelaksanaan kegiatan penerapan model pembelajaran tipe jigsaw pada siklus 1 dapat kita ketahui bahwa guru dalam penerapan model pembelajaran tipe jigsaw berada dalam

kriteria baik, walaupun sudah tergolong baik tapi masih banyak hal yang harus diperbaiki karena kreativitas siswa masih dalam kategori kurang. Ada beberapa penyebab kurangnya kreativitas siswa pada siklus I adalah guru kurang dalam memperhatikan kemampuan awal siswa, seperti kurang memantau kesiapan belajar, kurang memberikan sosialisasi pemberian soal pre-test dan pos-test pada awal dan akhir pembelajaran, kurangnya penekanan pada apersepsi, penjelasan tujuan pembelajaran, kurangnya penjabaran materi. Walau demikian, guru sudah berusaha menyampaikan kepada siswa apa yang mereka pelajari adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Saptono (2003:87) yang mengatakan bahwa peran guru harus bergeser dari pemberian informasi ke peran sebagai fasilitator dan motivator.

Penerapan model belajar tipe jigsaw pada siklus II sudah mengalami peningkatan dengan kriteria baik, dalam kegiatan pembelajaran guru telah melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran tipe jigsaw dengan baik. Hal ini terlihat dari guru telah memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dengan baik, guru sudah lebih menjelaskan mekanisme kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, siswa sudah dapat mengidentifikasi masalah dari bahan ajar yang dibuat oleh guru, sehingga hipotesis awal siswa terhadap suatu permasalahan sudah mulai muncul. Pada siklus II kreativitas siswa sudah muncul dengan kriteria baik, sehingga pada siklus II didapatkan kriteria baik dalam proses pembelajaran tipe jigsaw.

Pada siklus III pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran tipe jigsaw telah mencapai kriteria sangat baik karena guru dan siswa sudah memahami pola dan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran tipe jigsaw dalam terlaksana dengan maksimal. Hasil Penelitian menunjukkan peningkatan

keaktivitas siswa pada mata pelajaran PAI, hal ini dapat dilihat dari lembar observasi yang dilakukan dari siklus I hingga siklus III. Pada siklus I diperoleh rata-rata kreativitas siswa dengan kriteria kurang, pada siklus II mengalami peningkatan dimana rata-rata kreativitas siswa meningkat dengan kriteria baik dan pada siklus III kembali mengalami peningkatan dengan kriteria sangat baik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2014: 93) yang menjelaskan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, antara lain:

- a. Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri,
- b. Hubungan antara guru dan murid dapat berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis,
- c. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif,
- d. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual.

2. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam

Penerapan model pembelajaran tipe jigsaw mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar tes yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu pada rata-rata nilai postes siklus II ke siklus III mengalami peningkatan. Dari hasil perhitungan uji-t postes siklus I dan postes siklus II didapat $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran belum dilaksanakan secara efektif sehingga belum berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karenanya peneliti melakukan refleksi dan memperbaiki proses pembelajaran sehingga pada perbandingan postes siklus II

dan postes siklus III didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan secara efektif sehingga berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Rata-rata ketuntasan belajar juga siswa terus meningkat mulai dari siklus I sampai ke siklus III.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdayana (2014: 89-90), yang menyatakan bahwa bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki beberapa kelebihan di antaranya adalah:

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b. Pemerataan penguasaan materi (peningkatan prestasi belajar) dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini antara lain adalah penelitian Mashudi (2010) yang berjudul: "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw dalam Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Mata Kuliah Sosiologi Keperawatan (Penelitian di Prodi D3 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surabaya)", menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa Pembelajaran Sosiologi Keperawatan melalui metode Jigsaw terbukti mampu mendorong mahasiswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga minat dan prestasi belajar mahasiswa meningkat.

3. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Efektif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pagar Alam

Hasil nilai rata-rata pretes kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak jauh berbeda. Berdasarkan data hasil uji-t,

didapat $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal itu dikarenakan baik siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol belum diberikan perlakuan. Namun setelah diberikan perlakuan yang berbeda, didapat perbedaan yang signifikan antara postes kelas eksperimen dan postes kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan nilai rata-rata postes kelas eksperimen lebih besar dibanding rata-rata postes kelas kontrol. Jika dilihat berdasarkan hasil nilai rata-rata postes, maka kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran tipe jigsaw nilai rata-ratanya lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji-t didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara nilai postes kelas eksperimen dan postes kelas kontrol. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan metode pembelajaran terhadap prestasi belajar PAI antara siswa yang diberikan metode ceramah dengan siswa yang diberi metode jigsaw, dengan kata lain penerapan model pembelajaran tipe jigsaw lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian Nur Azizah (2013) yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Wongsorejo Gombong yang mengatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran jigsaw dengan peserta didik kelas kontrol (ceramah) pada siswa dengan keaktifan belajar rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim, dkk (2000) yang mengemukakan bahwa metode jigsaw

memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) dapat mengembangkan sikap kerja sama, (2) mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa, (3) dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa, (4) siswa dapat belajar lebih banyak dari teman mereka dalam bentuk belajar kooperatif daripada guru.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan :1) Penerapan model pembelajaran tipe jigsaw yang tepat dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pagar Alam. 2) Penerapan model pembelajaran tipe jigsaw yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pagar Alam. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest pada setiap siklus yang selalu meningkat. 3) Penerapan model pembelajaran tipe jigsaw efektif meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pagar Alam. Hal ini dapat dilihat dari analisis terhadap hasil pretest dan posttest dan hasil uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka disarankan: Guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran tipe Jigsaw dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI. Guru sebaiknya lebih mempersiapkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sesuai harapan. Guru dapat menerapkan pembelajaran yang bervariasi agar menarik perhatian dan semangat siswa sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat. Diharapkan peneliti lainnya lebih mengembangkan lagi bahan ajar guna menemukan model pembelajaran tipe jigsaw yang ideal dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman, 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
- Widiyatmoko, A. (4201402037), “ *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi JIGSAW dan TGT Pada Pokok Bahasan Kalor Kelas VIII Semester 1 SMP N 24 Semarang* ”
- Anita, L. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Arends, R. 1997. *Classroom Instruction and Management*. Mc Grow-Hill Companies Inc. New York.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arifin, Zainal. 1988. *Evaluasi Instruksional Prinsip-Teknik-Prosedur*. Bandung:CV.Remadja Karya.
- Arikunto, S. 1998. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ashari. Didik Dwi. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pengaruh Gaya terhadap Gerak Benda pada Siswa Kelas IV-A SDI Al-Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*. Tulungagung: t.p.
- Aqib, Zainal, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV.YramaWidya.
- Azizah, N. 2013. *Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Wongsorejo Gombang*. Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 15 Desember 2013 dari <http://eprints.uny.ac.id/10164/>
- Azwar. Syaiful. 2001. *Tes Prestasi*. Jakarta:Pustaka Pelajar. Dalyono. M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chusnal, A. 2000. *Model pembelajaran kooperatif jigsaw dalam pengajaran matematika SD*. Thesis: UNS.
- Daradjat. Zakiah. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara .
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1992. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Hariati, T. 2002. *Pengembangan perangkat pembelajaran SD berorientasi pembelajaran berdasar masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah*. Tesis: Tesis magister pendidikan UNESA. Tidak dipublikasikan.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hedeen,T. 2003. *The Reverse Jigsaw: a Process of Cooperative Learning and Discussion*. *Teaching Sociology*. Proquest Sociology Pg. 325.
- Ibrahim, M, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA Press
- Kurniawati, I. 2003. *Pembelajaran kooperatif Jigsaw terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari aktivitas belajar siswa kelas II SLTP Negeri 15 Surakarta*. Thesis: UNS.
- Kusumah, Wijaya, dkk. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Indeks

- Lie, Anita. 2005. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning :Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhibbin, Syah. 1999. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2000. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Suryanto, dkk. 2010. *Sejarah Pendidikan Realistik Indonesia (PMRI)*. Yogyakarta: KoleksiPustaka
- Sukardi. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Wijaya. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Usman, M. Uzer dan Setiawati, Lilis, 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Usodo, B. 2000. *Penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada pembelajaran MIPA*. Thesis. UNS.
- Utami Munandar. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*. Jakarta: Gramedia.
- Winkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.