

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN JIGSAW PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 SEWON

IMPLEMENTATION OF JIGSAW LEARNING METHOD TO MULTIMEDIA DESIGN AT SMK NEGERI 2 SEWON

Oleh : Elisa Dini Novarianti, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw Learning* pada mata pelajaran Desain Multimedia. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (model Kemmis dan Mc.Taggart). Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia I, SMK Negeri 2 Sewon yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus atau sebanyak empat kali pertemuan. Pengukuran motivasi dan hasil belajar menggunakan angket motivasi dan lembar soal tes yang diberikan sebelum dan setelah diberikan tindakan. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Desain Multimedia*

Abstract

This research aims to improve motivation and learning outcome of students from XI Multimedia 1 at SMK Negeri 2 Sewon by applying Jigsaw Learning Type of Cooperative Learning Method to Multimedia Design subjects. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) that conducted through planning step, implementation step, observation, and relection (Kemmis and Mc. Taggart models). The object of this research is students from XI Multimedia 1, SMK Negeri 2 Sewon as much as 23 students. This research was conducted through two cycles as much as four meetings. Motivation and learnign outcomes was measured using motivational questionnaires and test question sheets. Data was analysed using descriptive statistical analysis. The results showed that motivation and learning outcoumes has been improved by applying Jigsaw Learning Type of Cooperative Learning Method.

Keywords: Cooperative Jigsaw Learning Method, Learning Motivation, Learning Outcomes, Multimedia Design

PENDAHULUAN

Pemerintah pada tahun 2013 telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memiliki karakteristik pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran dengan kurikulum 2013 menuntut siswa

aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator. SMK Negeri 2 Sewon adalah salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 dengan salah satu program keahlian unggul, yakni Multimedia. Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran program keahlian Multimedia. Rendahnya hasil belajar siswa

dan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar dengan aktif pada mata pelajaran ini menjadi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran.

Meski sudah menerapkan metode diskusi, masih dijumpai pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum diterapkan metode yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013. Sementara itu, Desain Multimedia adalah salah satu mata pelajaran penting, sehingga pencapaian hasil belajar dan motivasi siswa perlu ditingkatkan melalui penerapan metode baru yang lebih sesuai.

Metode pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif untuk diterapkan. Johnson & Johnson mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri serta anggota kelompok yang lain (Warsono & Hariyanto, 2012). Salah satu tipe pembelajaran kooperatif paling fleksibel yang dikembangkan oleh Elliot Aronson adalah Jigsaw Learning dengan spesialisasi tugas dengan dasar pemikiran bahwa setiap siswa bertanggung jawab atas sebagian dari keseluruhan tugas, maka masing-masing

akan merasa bangga terhadap kontribusinya dalam kelompok; tugas kelompok dengan sendirinya bersifat saling terkait satu sama lain (Slavin, 2009: 213).

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Learning pada mata pelajaran Desain Multimedia secara efektif dan untuk mengukur peningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 pada mata pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon.

Hasil riset dari National Training Laboratories di Bethel, Maine, Amerika Serikat dalam Warsono (2012), menunjukkan dengan pembelajaran *teacher-centered learning*, daya ingat siswa maksimal hanya 30%. Pembelajaran dengan metode diskusi tanpa dominasi guru, siswa dapat mengingat hingga 50%. Jika siswa berkesempatan *doing something*, siswa dapat mengingat 75%. Praktik pembelajaran belajar dengan cara mengajar (*learning by teaching*) menyebabkan siswa mampu mengingat sebanyak 90% materi.

Selain itu, peningkatan motivasi dan hasil belajar juga telah dibuktikan dengan penelitian oleh Budi Santoso (2016: 94) yang menunjukkan bahwa skor motivasi belajar rata-rata kelas 71,23 menjadi 79,74. Pencapaian KKM sebanyak 9 siswa atau

29,08% menjadi 29 siswa atau 93,55%, dari jumlah total 31 siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK)/ *Classroom Action Research*. Menurut Hopkins Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Menurut Kemmis penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial. (Epon Ningrum, 2009: 19)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sekitar bulan November 2017 di SMK Negeri 2 Sewon unit 1, Jalan Parangtritis KM. 07, Timbulharjo, Sewon, Bantul, 55188, Yogyakarta.

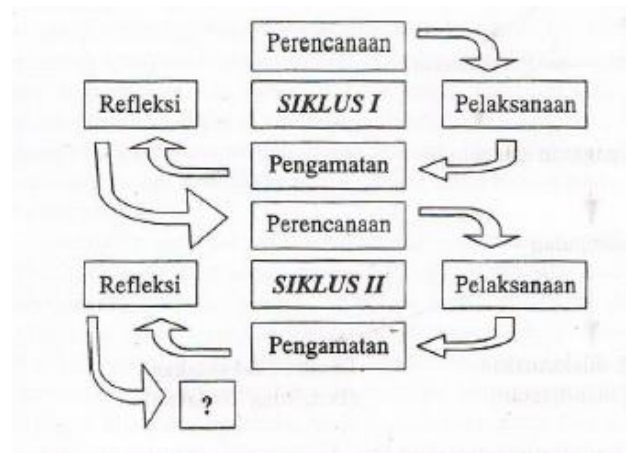
Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia 1 yang berjumlah 23

siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling.

Prosedur

Pada penelitian tindakan kelas, digunakan lebih dari satu siklus, dimana pada setiap siklus terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diperoleh dari siklus I digunakan sebagai data pembandingan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II.



Gambar 1. Tahapan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini diperoleh dari observasi, angket, tes tulis, dan dokumentasi: berupa RPP, lembar pengamatan pembelajaran, daftar hadir, daftar kelompok daftar nilai, dll; yang

dilakukan dengan pihak sekolah di SMK Negeri 2 Sewon.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian tindakan kelas berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu data tentang yang disajikan dalam bentuk skor nilai dan angka, sedangkan data kualitatif yaitu data yang berupa kalimat, kata, atau gambar.

Teknik analisis data hasil belajar digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2015: 29).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai RPP yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode kooperatif jigsaw dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.

Pada siklus pertama, terdapat beberapa kendala saat melaksanakan

pembelajaran dengan metode Jigsaw. Siswa belum dapat beradaptasi dengan metode baru yang diterapkan, juga suasana kelas yang sedikit gaduh saat siswa berkelompok. Beberapa siswa kurang fokus atau sibuk sendiri dengan kegiatan lain dan masih pasif pada saat diskusi kelompok berlangsung.

Pembelajaran pada siklus kedua, siswa sudah dapat beradaptasi, kegaduhan berkurang ketika siswa berkelompok, serta beberapa siswa sudah mulai aktif berdiskusi dengan kelompok masing-masing. Guru juga tetap memantau jalannya diskusi siswa, memastikan siswa melakukan diskusi dengan baik. Guru juga menegur siswa apabila ada siswa yang terlihat fokus dengan kegiatan lain.

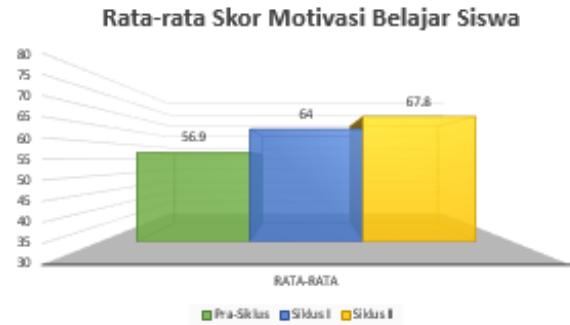
Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran Desain Multimedia di kelas XI Multimedia I, SMK Negeri 2 Sewon. Diperoleh hasil akhir pada Siklus II bahwa dari 23 siswa, sebanyak 61% siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi, dengan skor terendah yang diperoleh dari angket motivasi siswa adalah 59, skor tertinggi adalah 80, dan rata-rata 67,8. Jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh

pada siklus sebelumnya, jelas terlihat adanya peningkatan. Dari hasil yang diperoleh pada pra-siklus hanya 13% siswa memiliki motivasi belajar sangat tinggi, dan sebanyak 9% siswa motivasinya masih rendah, dengan skor terendah adalah 37, skor tertinggi 74, dan rata-rata 56.9. Pada siklus I, siswa yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 35%, dengan skor terendah 55, skor tertinggi 76, dan rata-rata 64. Berikut adalah perbandingan data yang diperoleh pada pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Siswa

No.	Kategori	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Skor Minimal	37	55	59
2.	Skor Maksimal	74	76	80
3.	Rata-rata skor motivasi	56.9	64	67.8
4.	Jumlah siswa dengan tingkat motivasi sangat tinggi	3 (13%)	8 (35%)	14 (61%)
5.	Jumlah siswa dengan tingkat motivasi tinggi	11 (48%)	15 (65%)	9 (39%)
6.	Jumlah siswa dengan tingkat motivasi rendah	9 (39%)	0	0

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Rata-rata



Gambar 3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Persentase Jumlah Siswa per Kategori

Berdasarkan data tabel dan grafik tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

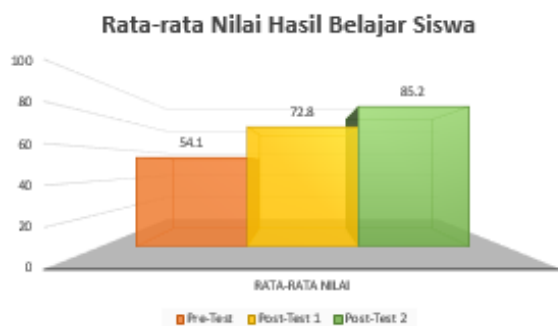
Selanjutnya, penilaian hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya perubahan yang positif pula. Pada saat diberikan pre-test, menunjukkan tidak ada satupun siswa yang dapat mencapai KKM. Hal tersebut berarti bahwa kesiapan dan kemampuan belajar siswa sangat rendah. Setelah diterapkannya metode jigsaw pada Siklus I, mulai muncul peningkatan, dari 23 siswa,

sebanyak 57% atau 13 siswa dapat mencapai ketuntasan berdasarkan KKM. Hasil tersebut masih harus ditingkatkan. Sehingga pada Siklus II diperoleh hasil akhir, dari 58% siswa tuntas, meningkat menjadi 91% siswa yang dapat mencapai ketuntasan berdasarkan KKM. Perbandingan data hasil belajar pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa

No.	Interval Nilai	Pre-test	Post-Test	
			Siklus I	Siklus II
	$X < 55$	10	1	0
	$55 \leq X < 65$	12	3	0
	$65 \leq X < 75$	1	6	2
	$75 \leq X < 85$	0	13	11
	$85 \leq X < 95$	0	0	6
	$95 \leq X < 100$	0	0	4
	JUMLAH	23	23	23
	Nilai Terendah	33	47	70
	Nilai Tertinggi	67	83	100
	Modus	57	80	80
	Median	57	77	83
	Rata-rata	54.1	72.8	85.2
	Jumlah Siswa Tuntas	0	13 (57%)	21 (91%)
	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	23 (100%)	10 (43%)	2 (9%)

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Rata-Rata



Gambar 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa berdasarkan Persentase Ketuntasan Siswa

Berdasarkan data tabel dan grafik tersebut dapat diketahui bahwa pada saat diberikan pre-test, rata-rata nilai masih sangat rendah yakni 54.1 siswa, dengan nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 67. Diketahui bahwa hanya 1 siswa yang mendapat nilai di atas 65, sisanya di bawah nilai tersebut. Kemudian pada hasil post-test yang diberikan pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 72.8 dengan nilai terendah 47, dan nilai tertinggi 83. Dengan hasil yang diperoleh dari siklus I, masih perlu ditingkatkan lagi, sehingga pada siklus II diperoleh hasil akhir rata-rata nilai menjadi 85.2 dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100. Maka dari itu, dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa: 1) Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran Desain Multimedia dapat dilakukan dengan cara menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Learning secara efektif sesuai langkah-langkah dasar pelaksanaan metode tersebut. 2) Implementasi atau penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Learning pada mata pelajaran Desain Multimedia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia 1 di SMK Negeri 2 Sewon.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah (1) Sekolah dapat menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai referensi untuk memberi variasi model pembelajaran di sekolah. (2) guru dapat menjadikan sebagai masukan dan gambaran baru bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat mendorong siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (3) Peneliti lain sebaiknya mengembangkan penelitian

lebih lanjut dengan menambahkan aspek yang diamati tidak hanya terbatas pada motivasi dan hasil belajar saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif – Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning – Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Ningrum, Epon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.