

# JIGSAW II LEARNING MODEL IN IMPROVING LEARNING ACTIVITIES

By:

Rahmah Dianti Putri

Lecturer at Faculty of Teacher and Education Universitas of Lampung

[rahmah.dianti@fkip.unila.ac.id](mailto:rahmah.dianti@fkip.unila.ac.id)

## ABSTRACT

This research aims at improving students' learning activity of Economics Education study program FKIP University of Lampung. The researcher used learning model Jigsaw II to attain the aim of this research where by using cooperative technique learning model in Jigsaw, students could study in a small group consists of 4-6 members heterogeneous and work interdependence together positively to deliver the learning material to the other group. Jigsaw is desinged to escalate students' responsibility in mastering the learning material for himself and other members in the group. This classroom action research used a learning model by Kemmis and Mc Taggart. The learning model proposed by Stephen Kemmis and Robert Mc Taggart is close to the other learning model by Kurt Lewin since in the model proposed by Stephen Kemmis and Robin Mc Taggart model, there are four aspects in oe cycle which are the same as the model proposed by Kurt Lewin so that the change cannot be seen clearly. The result showed the improvement of students' learning activity by using Jigsaw II.

Keywords: Learning Models, Learning Activities, Students

## PENDAHULUAN

Dewasa ini dunia pendidikan telah berevolusi. Peran tenaga pengajar saat ini, yang sebelumnya hanya sebagai pen-transfer ilmu, sekarang lebih sebagai fasilitator dan motivator mahasiswa. Bukan zamannya lagi, dosen hanya berbicara di kelas dan mahasiswa menyimak sambil mencatat buku. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat peserta didik memiliki banyak sumber belajar lain selain dosen dan guru. Melalui jaringan internet hanya dengan memasukkan kata kunci seluruh materi pembelajaran dapat diakses, bahkan bukan hanya sumber lokal akan tetapi sumber internasional pun dapat dengan mudah untuk diakses. Jadi, apabila pengajar hanya berpedoman bahwa dirinya per-transfer ilmu ia akan ditinggalkan oleh peserta didiknya.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung merupakan salah satu Institusi yang lulusannya akan menjadi seorang pengajar. Ketika peserta didik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung telah lulus, mereka dituntut tidak hanya menguasai materi atau ilmu saja, akan tetapi juga mereka harus mempunyai keahlian untuk bisa menjadi guru profesional. Oleh karena itu dalam pembelajaran mereka harus lebih terlibat aktif daripada hanya sekedar mendengarkan penjelasan dosen dan mencatat buku. Dalam pengamatan pada perkuliahan semester sebelumnya, hanya beberapa mahasiswa dalam kelompok yang aktif mencari materi dan aktif dalam presentasi. Model pembelajaran Jigsaw II adalah model pembelajaran kooperatif dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap penguasaan materi untuk dirinya sendiri dan juga anggota kelompoknya (Faturrohman:2015).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merasa perlu untuk mengimplementasikan model pembelajaran Jigsaw II pada mata kuliah Manajemen Keuangan, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah implementasi model pembelajaran jigsaw II dalam proses pembelajaran mata kuliah Manajemen Keuangan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik program studi Pendidikan Ekonomi Tahun Akademik 2016/2017?”

## TINJAUAN PUSTAKA

Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak serta merta. Dalam buku Muhammad Faturrohman, 2015 disebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat membantu para siswa meningkatkan sikap positif siswa dalam materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif memaksa seluruh siswa untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya, karena ketercapaian akhir setiap individu merupakan ketercapaian akhir kelompok. Hal ini dapat dikatakan juga bahwa pembelajaran akan selesai apabila seluruh anggota kelompok memahami dan menguasai bahan pelajaran.

Jigsaw kali pertama dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins. Faturrohman (2015:63) menyatakan model pembelajaran kooperatif teknik Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap penguasaan materi untuk dirinya sendiri dan juga anggota kelompoknya.

Langkah-langkah penerapan teknik Jigsaw adalah (Faturrohman, 2015: 64-65)

- a. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap anggota kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam teknik Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (Counterpart Group/CG). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika

kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok Jigsaw (gigi gergaji).

- b. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- c. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
- d. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- e. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa beberapa bagian materi pembelajaran.
- f. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntutan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Jigsaw tipe II dikembangkan oleh Slavin dengan sedikit perbedaan. Dalam belajar kooperatif tipe Jigsaw, secara umum dikelompokkan secara heterogen dalam kemampuan (Slavin, 2009:237). Siswa diberikan materi baru atau pendalaman dari materi sebelumnya untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi ahli (expert) pada suatu aspek tertentu dari materi tersebut. Model pembelajaran tipe Jigsaw ini ada perbedaan mendasar antara pembelajaran Jigsaw tipe I dan Jigsaw tipe II. Pada Jigsaw tipe I, awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang akan menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep lain ia dapatkan melalui diskusi dengan teman segrupnya, sedangkan pada Jigsaw tipe II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (scan read) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi expert (Faturrohman, 2015:65).

Mata kuliah Manajemen Keuangan memiliki bobot 2 (dua) SKS, mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib program studi yang harus diikuti oleh seluruh mahasiswa strata satu di Prodi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Mata kuliah Manajemen Keuangan secara umum mempelajari tentang ruang lingkup Manajemen Keuangan. Keputusan-keputusan dalam Manajemen Keuangan serta tugas-tugas dari Manajer Keuangan, dan memahami tentang resiko-resiko dalam Manajemen Keuangan. Berdasarkan

hal tersebut berimplikasi terhadap proses pembelajaran yang tidak bertumpu pada pengembangan aspek pengetahuan saja tetapi juga mengembangkan aspek sikap dan keterampilan yang positif terhadap profesi yang akan digeluti mahasiswa.

Berorientasi pada karakteristik tersebut, maka mata kuliah Manajemen Keuangan merupakan mata kuliah penting yang harus dikuasai oleh seluruh mahasiswa Pendidikan Ekonomi sebagai calon guru yang profesional baik sebagai calon pendidikan maupun sebagai tenaga ahli dibidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Dengan bekerja siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebetulnya sudah banyak melibatkan akademik aktivitas siswa di dalam kelas. Siswa sudah banyak dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru. Serta dimungkinkan siswa aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum jelas (Rintayanti, 2012).

Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional (Sardiman, 2014). Lebih lanjut dikatakan dalam buku Sardiman (2014) bahwa Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain

1. Visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik pidato.
4. Writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. Mental activities, sebagai contoh, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8. Emotional activities, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model PTK yang digunakan pada penelitian yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart tampak masih begitu dekat dengan model yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Dikatakan demikian, oleh karena di dalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen seperti halnya yang dilaksanakan Kurt Lewin sehingga belum tampak adanya perubahan. Keempat komponen tersebut meliputi: 1) Perencanaan (Planning); 2) Aksi atau tindakan (acting); 3) Observasi (observing); 4) Refleksi (reflecting). Hanya saja, sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang (replanning) atau revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya. Selanjutnya, berdasarkan perencanaan ulang tersebut dilaksanakan dalam siklus tersendiri.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Satu siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### 1. Perencanaan

Pertama, mengamati pelaksanaan proses pembelajaran mengenai kemampuan mahasiswa dalam memahami, kebiasaan belajar, kemampuan dalam bekerjasama dan penelitian sederhana. Kedua, membuat perencanaan pembelajaran. Ketiga, menentukan materi pembelajaran. Keempat, membuat lembar observasi dan lembar wawancara.

### 2. Pelaksanaan

Pendahuluan: 10 menit

- Menyampaikan salam pembuka, menyiapkan media dan peralatan penunjang pembelajaran.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa.
- Menggali pengetahuan awal mahasiswa.

Kegiatan Inti:

- Mahasiswa diminta untuk berkelompok dengan anggota sekitar 4-5 orang.

- Setiap mahasiswa dalam kelompok diberi satu materi.
- Setiap mahasiswa dari kelompok tersebut bergabung bersama mahasiswa kelompok lain yang memiliki materi yang sama sehingga terbentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
- Seluruh mahasiswa dalam kelompok ahli membahas materi yang diberikan kemudian berusaha untuk memahami materi tersebut dengan caranya masing-masing dengan diberi waktu 30 menit.
- Seluruh mahasiswa kelompok ahli kembali ke kelompok awal masing-masing.
- Setiap mahasiswa diberi kesempatan untuk menjelaskan materi yang telah dibahas dalam kelompok ahli kepada anggota kelompoknya dengan diberi waktu 15 menit per orang.
- Setiap mahasiswa yang kurang memahami materi yang telah dijelaskan diberi kesempatan untuk bertanya kepada ahli pada kelompok tersebut dengan diberi waktu 20 menit.
- Dosen memberi pertanyaan terkait materi yang dibahas kepada mahasiswa secara acak. Apabila mahasiswa yang bersangkutan dapat menjawab dengan benar, ahli pada materi yang ditanyakan dalam kelompok tersebut akan diberi poin berupa nilai, akan tetapi apabila mahasiswa yang ditanya tidak dapat menjawab, maka ahli dalam kelompok tersebut diberi hukuman.

### 3. Observasi

Pengamatan adalah kegiatan mengamati aktivitas-aktivitas belajar mahasiswa selama model pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis, memahami, dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis observasi dan melakukan wawancara pada beberapa mahasiswa serta menentukan perkembangan kemajuan dan kelemahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran sebagai dasar perbaikan dalam siklus berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari dua siklus yang dijalankan ditampilkan pada dua tabel di bawah ini

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus 1

NO	Indikator	Deskriptor		Jumlah	Persentase
		1	2		
1	Visual Activities	60	40	700	87,5%
2	Oral Activities	90	50	340	42,5%
3	Listening activities	00	80	580	72,50%
4	Writing Activities	90	90	580	72,50%
5	Motor Activities	00	00	800	100%
6	Mental Activities	00	00	500	62,5%
7	Emotional Activities	20	30	550	68,75%
Persentase keseluruhan hasil observasi					72,32%
Kategori					Cukup Baik (CB)

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus 2

No	Indikator	Deskriptor		Jumlah	Persentase
		1	2		
1.	Visual Activities	80	80	760	95%
2.	Oral Activities	60	00	560	70%
3.	Listening activities	00	20	520	65%
4.	Writing Activities	40	90	630	78,75%
5.	Motor Activities	00	00	800	100%
6.	Mental Activities	50	00	550	68,75%
7.	Emotional Activities	80	60	740	92,5%
Persentase keseluruhan hasil observasi					81,43%
Kategori					Baik (CB)

Ket. Perhitungan persentase dengan menjumlahkan seluruh nilai deskriptor hasil penelitian dan membaginya dengan poin maksimal yaitu 800 dan dikali dengan 100%.

Hasil perhitungan dideskripsikan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Perhitungan Tingkat Keberhasilan Proses

Pencapaian Tujuan	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Proses
75% – 100%	Baik (B)	Berhasil
51% – 75%	Cukup Baik (CB)	Kurang Berhasil
0 – 50 %	Kurang (K)	Tidak Berhasil

Dari dua hasil observasi di atas didapat persentase hasil observasi ke 1 sebesar 72,32%, dan observasi tahap ke-2 sebesar 81,43%. Terjadi peningkatan persentase dari observasi 1 ke observasi 2, sehingga dapat dikatakan model Jigsaw II ini dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa mata kuliah Manajemen Keuangan FKIP Unila. Selain itu, Persentase tahap kedua tersebut masuk dalam kualifikasi Baik (B). Hal ini sudah memenuhi kriteria yang berhasil, karena pencapaian yang masuk kualifikasi berhasil adalah sekurang-kurangnya diatas 75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan siklus 2 berhasil dan siklus tidak perlu dilanjutkan ke siklus 3.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2009). Penelitian Tindakan Sekolah. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2010). Penelitian Tindakan. Yogyakarta: Aditya Media.
- Creswell, J. W. (2012). Research Design Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan Mixed (Vol. 3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ermalinda, P. d. (2014). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Teoritis dan Praktis. Bandung: Alfabeta.
- Faturrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jauhar, M. (2011). Implementasi Paikem dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Kiswoyo, M. W. (2016). Revolusi Mengajar. Jakarta: Asik Generation
- Rintayati, Peduk, and Sulistya Partomo Putro. "Meningkatkan aktivitas belajar (active learning) siswa berkarakter cerdas dengan pendekatan sains teknologi (STM)." Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO) 1.2 (2012).
- Rohman, A. (2009). Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Laksbang Mediatama Yogyakarta.

Sani, I. K. d. B. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru (Vol. 2). Jogjakarta: Kata Pena.

Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta:

RajaGrafindo Persada. Sukarno. (2009). Penelitian Tindakan Kelas,

Prinsip-Prinsip Dasar, Konsep dan Implementasinya. Surakarta: Media Perkasa.