BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kulitas pendidikan tersebut. Melalui pendidikan juga dapat di kembangkan kemampuan pribadi, daya pikir dan tingkah laku yang lebih baik.

Dunia pendidikan dan pengajaran tidak lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kualitas pembelajaran akan mempengaruhi mutu pendidikan usaha meningkatkan kualitas pembelajaran ditentukan oleh unsur- unsur yang terdapat dalam proses pembelajaran tersebut seperti guru dan siswa. Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik.

Pendidikan bagi kehidupan setiap orang sangat penting, tanpa adanya pendidikan orang akan buta terhadap ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat.[1]

[1]Oemar hamalik, *Kurukulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi aksara,2013),h. 3

Jadi pendidikan berperan penting didalam kehidupan manusia, sebagaimana firman Allah surat Thoha Ayat 114 :

فَتَعَٰلَى ٱللَّهُ ٱلۡمَلِكُ ٱلۡحَقُّۗ وَلَا تَعۡجَلۡ بِٱلۡقُرۡءَانِ مِن قَبۡلِ أَن يُقۡضَىٰٓ إِلَيۡكَ وَحۡيُهُۥۖ وَقُل رَّبِّ زِدۡنِي عِلۡمٗا ١١٤

Artinya:

Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu[946], dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."[2]

Dalam Q.s Thoha (20) : 114 dikatakan bahwa Allah SWT mengatakan kepada nabi Muhammad bahwa jangan tergesa-gesa dalam membaca Al-Quran sebelum wahyu disempurnakan kepadanya, Dan Nabi berkata kepada Allah untuk menambahkan ilmu pengetahuan kepadanya.

Dalam hadist nabi juga mengatakan :

“Barang siapa yang mengingikan dunia, hendaklah ia berilmu, barang siapa yang mengingikan akhirat hendaklah ia berilmu, barang siapa yang menginginkan kedua-duanya sekaligus, ia pun harus berilmu”

Selain itu ada tiga definisi pendidikan yang pertama oleh *Langeveld***.** Beliau mengatakan bahwa mendidik adalah memberi pertolongan secara

[2] Al-Quran dan Terjemahan

sadar dan sengaja kepada seorang anak (yang belum dewasa) dalam pertum buhanya menuju kearah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab atas segala tindakannya menurut pilihannya sendiri. Kedua definisi yang lain adalah dari *Dewantara* yang menagatakan bahwa pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak. Sementara itu UU Nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pendidikan adalah:

"Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk melalui kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara."[3]

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan semangat belajar untuk siswa. Suatu pembelajaran tentunya juga mempunyai tujuan yang ingin dicapai sesuai target yang diinginkan. Dengan adanya tujuan ini akan menumbuhkan sikap yang menjadi pegangan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Didalam Proses pembelajaran menggunakan beberapa metode pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran ini tertata secara sistematis. Metode pembelajaran ada beberapa macam diantaranya metode pembelajaran Kooperatif.

[3]Undang-Undang Sisdiknas, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003),h.2

Pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan / tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika kelompok menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.[4]

Salah satu usaha yang dapat dilakukan dengan cara memilih metode yang tepat untuk pembelajaran ini. yaitu strategi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa serius, menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu strategi pembelajaran yang kini mendapat respons adalah strategi pembelajaran aktif *Jigsaw* yang biasa digunakan karena teknik ini mempertahankan tingkat tanggung jawab pribadi yang tinggi.

Model *jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Model yang dimaksud ini adalah siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan,

[4]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*,(Jakarta: Kencana, 2010), H. 240

bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

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. 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.

Disini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan.

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.

Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah siswa dalam mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menyampaikan kembali kepada teman yang lainnya. Hingga yang mereka kuasai tidak hanya pembahasan yang ditugaskan

terhadapnya akan tetapi juga apa yang ditugaskan kekelompok lainnya hingga yang siswa kuasai tidak hanya satu materi saja dalam sebuah pembelajaran.

Jigsaw merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan dan bertanggung jawab. Model pembelajaran *Jigsaw* bisa digunakan sebagai alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan disekolah-sekolah, dan pada kegiatan pembelajarannya lebih mengutamakan praktek dari pada teori. Tujuan dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi ini dipelajari disekolah dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktekkan dan dikuasai sedini mungkin. Siswa juga diharapkan mampu dan memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat.

metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti,metode digunakan untuk mereali

sasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian,metode dalam rang kaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhas ilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran,karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.[5]

Akan tetapi saat sekarang banyak guru yang kurang kreatif memilih metode pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran dengan metode yang sama hingga akhirnya siswa jenuh dan tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran hingga prestasi siswa menurun dan nilai siswa banyak yang tidak sesuai dengan standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) disekolah tersebut.

Berdasarkan observasi awal penulis di SMK N 1 Ampek Angkek peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran dan hanya bermain-main dalam belajar, sehingga banyak apa yang telah disampaikan oleh guru siswa tidak memperhatikan karena sarana yang terdapat disekolah kurang memadai, seperti kurangnya komputer sehingga siswa harus belajar dengan keadaan satu komputer ada empat orang dan metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Sehingga membuat hasil dari belajar siswa masih bisa dikatakan tergolong rendah dan belum mencapai KKM.

[5]Wina Sanjaya, *ibid*, hal.147

Hal tersebut terjadi juga karena sarana dan prasaran yang kurang memadai untuk proses belajar dan mengajar hingga siswa hanya bermain-main dalam proses pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran KKPI banyak dilakukan dengan praktek dan juga di labor kebanyakan siswa bukan belajar tetapi malah bermain dan kurang serius.

Hal ini terlihat dari gambaran awal siswa kelas XI Otomatisasi dan tata kelola perkantoran (OTKP) I dari nilai rapor siswa rata-rata yang mencapai nilai ketuntasan minimal sebanyak 45%.[6]

Tabel 1.1 Data Nilai Siswa Kelas XI Otomatisasi dan tata kelola perkantoran (OTKP) I

NO	NAMA SISWA	NILAI	KKM
1	Apriman Rosalvino	65	
2	Aldi Prima Yulanda	70	
3	Cindy Soniawati	75	
4	Dia Intri Pramesuari	70	
5	Lisa Rahmadani	60	
6	Mega Putri Sumaisih	65	
7	Melisa Febriani	50	
8	Miftahul Rahmi	79	
9	Muhammad Rafiq Hariri	65	
10	Nada Grasela	67	
11	Nadya Fista Rahma	68	**75**
12	Putri Mustika Sari	60	
13	Rani Widya Aprinella	86	
14	Rika Mutiara Sari	65	
15	Rinda	71	
16	Rini Susanti	80	
17	Rita Marlina	78	
18	Selvi Zulfita	70	
19	Septika Rahmayani	80	
20	Siska Yulia	70	
21	Yunita Erlina	71	

[6] AfnizaDewi S.Pd, Guru Mata Pelajaran KKPI SMK N 1 Ampek Angkek Bukittinggi, 23 januari 2017.

22	Zulhandika	73	

Tabel 1.2. Data Nilai Siswa Kelas XI Otomatisasi dan tata kelola perkantoran (OTKP) II

NO	NAMA	NILAI	KKM
1	Ade Putra	65	75
2	Afrizadevi Herlina	70	
3	Anisa Fitri	75	
4	Betha Azhari	70	
5	Chintya Rahmadani	60	
6	Dila Anggriani	80	
7	Fina Aprila	50	
8	Irsyad Hanafi	79	
9	Maikel Fernando	86	
10	Mila Febiola	65	
11	Mila Nia Saputri	64	
12	Mira Ningsih	65	
13	Nila Agustin	61	
14	Nofi Yanti	69	

Sumber: Guru Mata Pelajaran KKPI kelas OTKP di SMKN 1 Ampek Angkek.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Jigsaw pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) terhadap hasil belajar siswa di SMK N 1 Ampek Angkek”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas adalah :

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah
2. Kurangnya sarana dan prasarana untuk belajar
3. Guru kurang kreatif memilih model pembelajaran dan model yang digunakan masih bersifat konfensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yaitu : Pengaruh penerapan model jigsaw terhadap hasil belajar siswa jurusan OTKP pada mata pelajaran KKPI di SMK N 1 Ampek Angkek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu apakah ada pengaruh model *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMKN N 1 Ampek angkek?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penerapan Model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran KKPI di SMK N 1 Ampek Angkek.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Pedoman bagi guru untuk memperbaiki permasalahan yang terdapat disekolah tempat penelitian dan sekolah lain yang mempunyai kondisi yang sama.

b. Manfaat Teoritis

1. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari bahasan untuk mengembangkan konsep dalam membangun model yang lebih

baik untuk memperoleh hasil belajar mata pelajaran KKPI khususnya di SMK N 1 Ampek Angkek.

2. Mengembangkan manfaat dari model jigsaw.

G. Penjelasan Judul

Untuk mempermudah dalam pemahaman judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan mengenai kata- kata kecil dari judul skripsi ini yaitu :

1. **Pengaruh :** Suatu yang menunjukkan adanya korelasi / hubungan sebab akibat, yaitu keadaan yang menjadi sebab bagi keadaan lain (yang menjadi akibat).[7] Pengaruh disini adalah pengaruh yang disebabkan oleh adanya penerapan model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI yang di ukur dengan menggunakan lembar observasi dan soal test. Dalam penelitian ini pengaruh ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian.

2. **Penerapan :** Pelaksanaan atau perihal mempraktekkan.[8] Yang penulis maksud adalah sesuatu yang dipraktekkan untuk memperoleh hasil yang baik atau maksimal.

---

[7] Suharsimi, Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Jakarta : rineka cipta, 2002)

[8] Departemen Agama RI, *Kurikum2004 Standar Kompetensi Madrasah Tsanwiyah,* (Jakarta: Direktorat Jenclal Kelembagaan Agama Islam, 2004), h. 6

3. **Model pembelajaran aktif :** Adalah pola umum perbuatan guru dan siswa dalam perwujudan proses pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif[9].

4. **Model Pembelajaran Aktif *Jigsaw* :** Model pembelajaran ini didesain untuk 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 kepada kelompoknya. Sehingga baik kemampuan secara kognitif maupun social siswa sangat diperlukanpembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga siswa tidak bosan dalam belajar[10].

5. **KKPI :** Adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di sekolah menengah kejuruan (SMK).[11]

6. **Hasil Belajar :** Hasil menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia berarti suatu yang diadakan (dibuat atau dijadikan suatu usaha). Sedangkan Belajar diambil dari kata ajar yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[12]

---

[9] Anita lie, *cooperative Learning* (Jakarta: PT ramedia Wdiawara Indonesia,2002),h.32

[10] Ibrahim, dkk, *pembelajaran cooperative* (Surabaya: university, 2000),h.10

[11] https://*belajarkomputerh.blogspot.com>Diakses.2014/11/09*

[12]Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.(Jakarta : Gramedia Pustaka Utama)

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.[13]

Menurut penulis hasil belajar siswa adalah pengetahuan yang dimiliki dan dikuasai siswa setelah proses pembelajaran.

7. **Siswa :** Adalah seorang siswa (Anak) yang mengikuti pembelajaran.
8. **SMK N 1 Ampek Angkek :** Salah satu sekolah menengah kejuruan Negeri yang ada di Ampek Angkek Bukittinggi.

Jadi yang penulis maksud dari judul ini secara keseluruhan adalah Pengaruh Penerapan Model Jigsaw Pada Mata Pelajaran KKPI Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK N 1 Ampek Angkek.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini memberikan arahan dalam penulisan proposal skripsi yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitia, dan sistematika penulisan.

[13]Oemar Hamalik,*Proses Belajar Mengajar(* Jakarta: Bumi Aksara,2006),S h. 30

Bab II : Landasan Teori

Bab ini membahas tentang landasan teori yang menyajikan penjelasan-penjelasan tentang pengaruh penerapan model *Jigsaw* pada mata pelajaran KKPI terhadap hasil belajar siswa di SMK N 1 Ampek Angkek.

Bab III : Metode penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan yaitu terdiri dari jenis dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, analisis data dan variable penelitian.

Bab VI : Pembahasan

Pada bab ini menerangkan tentang deskripsi objek penelitian, analisis data, pengujian data serta pembahasa hasil penelitian.

Bab V : Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini adalah bab terakhir dalam penulisan penelitian ini, penulis mencoba menarik kesimpulan serta mencoba memberi saran-saran bagi pihak-pihak yang memanfaatkan penelitiannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.[14]manusia yang terlibat didalamnya adalah siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan , penguasaan kemahiran dan tabiat , serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yaitu pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang

[14]Oemar hamalik, kurikulum dan pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 57

baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

2. Tujun Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager, memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui peenyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.[15]

Tujuan pembelajaran untuk menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara

[15] Sumiati, Asra, *Belajar Dan Pembelajaran* (Rineka Cipta: 1999) h.10

profesional. Menurut E. Mulyasa berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

1) Mengisi kolom identitas

2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.

3) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.

4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

5) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.

6) Menentukan metode pembelajaranyang akan digunakan.

7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran.

8) Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.

9) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.[16]

3. Ciri-ciri pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran,

a. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.

b. Kesalingtergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

[16] E. Muliayasa, *kurikulum satuan pendidikan (KTSP)*, (Bandung: PT. Remaja Rosada Karya, 2010), jurnal

c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami.[17]

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

1. Teori yang Melandasi Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran Kooperatif adalah teori kontruksivisme. Pada dasarnya pendekatan teori kontruksivisme dalam belajar didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generative, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari

Sebagaimana menurut slavin pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Hal ini membolehkan pertukaran ide antara siswa dan pemeriksaan ide siswa itu sendiri dalam Susana yang nyaman dan tidak terancam sesuai dengan filsafah kontruksivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengondisikan. Dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktifitas serta daya cipta (kreatifitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran[18].

Setelah penjelasan diatas pembelajaran kooperatif ini cocok dengan pembelajaran KKPI karena menumbuhkan kreatifitas siswa yang dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa dalam kelas.

---

[17]Oemar Hamalik, *ob.cit,* hal. 65

[18] Slavin, dalam bukunya rusman 2012:201

2. Pembelajaran Kooperatif

Jigsaw merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Yaitu salah satu strategi pembelajaran kelompok (*cooperative learning*). Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat menigkatkan prestasi belajar siswa sekaligus meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan orang lain, dan dapat meningkatkan harga diri.

Pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Maka pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran tetapi juga memiliki kelemahan.

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda.[19]

Pembelajaran kooperatif ini berbeda dengan sekedar belajar dalam kelompok, perbedaan ini terletak pada adanya unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yang tidak ditemui dalam pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Prosedur metode pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan benar akan memungkinkan untuk dapat mengelola kelas dengan efisien dan lebih efektif.

---

[19] Wina sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar kompetensi*, (Jakarta: kencana, 2011) h. 242

Perbedaan antar manusia jika tidak dikelola dengan baik maka akan menimbulkan perdebatan dan kesalah pahaman antar sesama manusia. Untuk menghindari hal tersebut maka diperlukan suatu wadah interaksi ya ng baik antar individu, dimana interaksi itu harus ada rasa saling tenggang rasa. Dan dalam kegiatan pembelajaran, interaksi tersebut dapat ditemukan dalam

proses pembelajaran kooperatif atau lebih sering disebut *Coopertive learni ng*.

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
b. Kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
c. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok dari pada individu.[20] Teknik penilaian dalam pembelajaran kooperatif adalah siswa dapat nilai pribadi dan nilai kelompok, siswa bekerja sama dengan menggunakan metode gotong royong, mereka saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk tes dan masing-masing mengerjakan tes sendiri-sendiri dan menerima nilai pribadi.[21]

[20] Ibrahim, dkk, *pembelajaran kooperatif* (Surabaya: university, 2000),h.8

[21] Anita lie, *koopertaive learning*(Jakarta: PT ramedia Wdiawara Indonesia, 2002), h.31

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengelompokan heregonitas bermanfaat dalam proses pembelajaran. Siswa dapat saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam memahami materi.

4. Model *Jigsaw*

Berdasarkan etimologi kata *Jigsaw* merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris dengan terjemahan dalam bahasa indonesianya gergaji ukir.

Pola pembelajaran model *jigsaw* menyerupai pola cara penggunaan sebuah gergaji, yaitu siswa melakuan kerja sama dengan siswa lain dalam rangka mewujudkan tercapainya tujuan bersama.[22]

Jadi model *jigsaw* dilakukan agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Tidak hanya kepada satu orang peserta didik melainkan kesemua peserta didik dimana materi dapata dikuasai oleh mereka.

5. Langkah- langkah pelaksanaan model *jigsaw*

1. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok
2. Tiap kelompok terdiri 4-5 siswa heterogen
3. Setiap kelompok mendapat tugas untuk mempelajari materi dengan jumlah topik sebanyak jumlah anggota kelompok
4. Anggota dalam setiap kelompok mendapat tugas untuk memahami materi yang berbeda.

[22] Sutirman, M.Pd, *media dan model-model pembelajaran inovatif*(Yogyakarta;Graha Ilmu,2003) h.35

5. Siswa yang mendapat tugas dengan materi yang sama dari kelompok yang berbeda bekumpul menjadi kelompok ahli
6. Setelah selesai berdiskusi dalam kelompok ahli, anggota kelompok ahli kembali kekelompok asal masing-masing untuk menjelaskan materi yang dipelajarinya kepada teman-teman satu kelompok
7. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator
8. Tiap minggu dilakukan evaluasi individu dan kelompok
9. Siswa dan kelompok yang mendapat nilai sempurna diberi penghargaan.[23]

Dari kesembilan langkah diatas cara melaksanan metode *cooperative learning* atau model *jigsaw*.

6. Langkah –langkah Pembelajaran Kooperatif Model *Jigsaw*

Sebagaimana dikemukakan dalam buku Made Wena, Menurut Priyanto (2007) dalam penerapan pembelajaran kooperatif *jigsaw* ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Pembentukan Kelompok Asal

Setiap kelomok asal terdiri dari 4 - 5 orang anggota dengan dengan kemampuan yang heterogen

2. Pembelajaran pada Kelompok Asal

[23]Sutirman, M.Pd, *ibid,* hal.35

Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.

3. Pembelajaran kelompok ahli

Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing- masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut anggota kelompok ahli.

4. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkul submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawab.

5. Diskusi kelompok asal (induk)

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing- masing kemudian setiap anggota 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.

6. 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.

7. Pemberian kuis

Kuis dikerjakan secara individu.Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok.

8. Pemberian penghargaan kelompok

Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan dan bonus nilai.[24]

C. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI)

1. Sejarah KKPI

Sejak dahulu kala, Proses pengolahan data telah dilakukan oleh manusia. Manusia juga menemukan alat - alat mekanik dan elektronik untuk membantu manusia dalam penghitungan dan pengolahan data supaya bisa mendapatkan hasil lebih cepat. Komputer yang kita temui saat ini adalah suatu evolusi panjang dari penemuan - penemuan manusia sejak dahulu kala berupa alat makanik maupun elektronik.

[24] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer:suatu tinjauan konseptual operasional* (Jakarta : Bumi Aksara,2013) h.195

Saat ini komputer dan piranti pendukungnya telah masuk dalam setiap aspek kehidupan dan pekerjaan. Komputer yang ada sekarang memiliki kemampuan yang lebih dari sekedar perhitungan matematik biasa.

2. Pengertian KKPI

KKPI merupakan singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolan Informasi. KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian disekolah menengah kejuruan. Sedangkan di sma dikenal dengan nama mata pelajaran TIK. Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi. Dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. KKPI sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa Melek teknologi dan melek informasi.

3. Deskripsi umum KKPI

Agar generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global, kita harus mengupayakan agar setiap insan anak bangsa melek informasi. Oleh karena itu mereka perlu dibekali dengan kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk mengelola informasi.

a. KKPI adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada Insan Indonesia (siswa SLTA atau sederajat) agar mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi adalah sebagai berikut:

- Mengoperasikan komputer dan
- Mengelola Informasi

b. KKPI akan terus dikembangkan sejalan dengan perkembangan kompetensi tamatan SLTP atau sederajat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. KKPI adalah paradigma masa depan,bukan paradigma sekarang atau masa lalu,KKPI adalah satu bentruk kepedulian pengembang IT depdiknas untuk mempersiapkan anak bangsa agar Siap hidup dijamannya".[25]

Sejalan dengan perkembangan informasi dan teknologi, maka kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada siswa SMK agar tidak ketinggalan dalam dunia Teknologi Informasi dalam penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk mencari hingga mengemas informasi baru.

4. Tujuan Mempelajari KKPI

bagi siswa SMK agar memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menggunakan teknologi komputer sehari-hari
2. Mengaplikasikan komputer sesuai standar kompetensi kerja[26]

Jadi begitu banyak kegunaan dari mempelajari ilmu komputer untuk siswa dan untuk pembelajaran.

---

[25] https:// belajarkomputer.blogspot.com.Diakses 2014 November 09

[26] *https :// belajarkomputerh.blogspot.com>Diakses 2014/11/09*

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Untuk memahami tentang pengertian belajar disini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Yaitu:

1. Definisi Cronbach yaitu "Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman".
2. Harold Spears memberikan batasan "Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk / arahan.
3. Geoch Mengatakan Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru daan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subyek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan ransangan-ransangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinnya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang individu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan[27].

[27] Cronbach,Harold Spears dan Geoch dalam Sardiman A.M (2005:20)

Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan,maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan didalam proses belajar.

Menurut Bloom dalam Sudjana menjelaskan tiga tingkat kemampuan yang dapat dikuasai oleh siswa, antara lain:

1. Kemampuan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek intelektual. Kawasan ini terdiri dari Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis dan evaluasi.
2. Kemampuan afektif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek emosional. Kawasan ini meliputi kemampuan menerima, sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai.
3. Kemampuan psikomotor adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek keterampilan. Kawasan ini meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing dan kreatifitas.[28]

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti

[28] Nana Sudjana,*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,1999), h. 22-23

proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar pada hakekatnya adalah kemampuan perubahan tingkah laku yang mencakup tiga kemampuan diatas,namun pada penelitian ini penulis hanya melihat hasil belajar melalui kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar dapat dilihat dengan mengadakan test hasil belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.[29]Hasil belajar diartikan sebagai tingkatan penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran, sesuai dengan program penilaian yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan hasil kegiatan dari belajar dalam bentuk pengetahuan. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf ataupun kata-kata dan juga menjadi tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan seberapa besar tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai meteri pelajaran.

Pada hakikatnya tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dan

[29] Nana Sudjana, *ibid,* hal.22

tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran. Menurut Oemar Hamalik menjabarkan 6 tujuan dari evaluasi hasil belajar, yaitu:

1. Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
2. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.
3. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan).
4. Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.
5. Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa, sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas.
6. Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.[30]

Dapat disimpulkan penilaian hasil belajar merupakan upaya untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang meliputi kemajuan

[30]Oemar Hamalik, *ob.cit*, hal.160

dalam proses berfikir, kemajuan dalam menggunakan panca indera dan kemampuan dalam pembinaan moral dan kepribadian.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tidak akan tercapai jika tidak adanya unsur atau faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dari dalam (intern) maupun dari luar (ekstern).[31]

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, terdiri dari:[32]

1) Aspek Fisiologis (Jasmaniah)

Kondisi jasmani dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah kognitif sehingga materi yang dipelajari tidak berbekas. Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihatan sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan.

2) Aspek Psikologis (Rohaniah)

Setiap manusia dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini

[31]Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta,1991), Cet. ke-1, hal.121

[32]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), Cet. ke-3, hal. 145-152

turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
2) Faktor Sekolah: metode mengajar dan belajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah.
3) Faktor Masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat,media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat

Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam varian kognitif.

E. Penelitian Yang Relevan

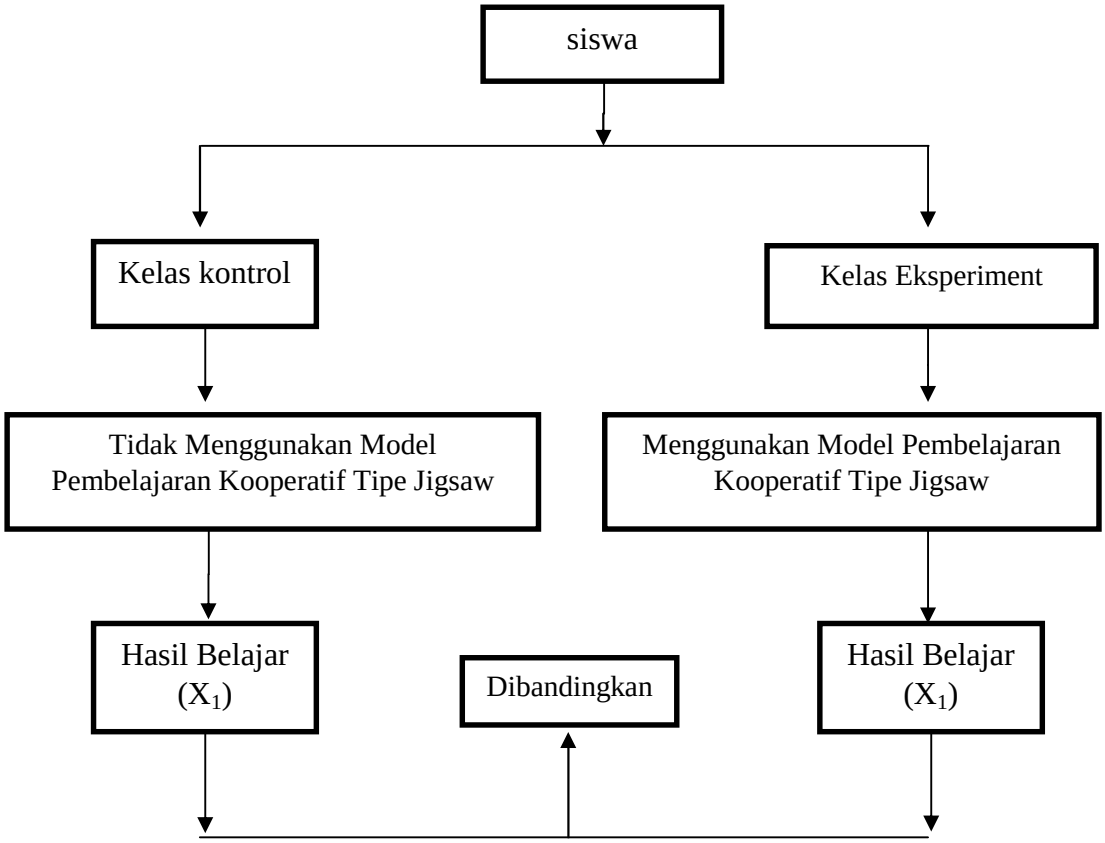
Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " Pengaruh Penerapan metode jigsaw pada mata pelajaran KKPI terhadap hasil belajar siswa di SMK N 1 ampek angkek". Peneliti Membahas bagaimana penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar siswa, metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dimana penelitian sebelumnya telah dilaksanakan oleh beberapa orang dari beberapa mata pelajaran dengan metode yang sama yaitu :

1. Masawir Rurrahman pada tahun 2014 dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 3 Bukittinggi” dengan Hasil terdapat peningkatan pada nilai siswa. Setelah dilakukan pree-test pada kelas eksperimen 69,84 menjadi 82,57 pada nilai rata rata past-test .berarti ada peningkatan 12,75 digenapkan menjadi 13 poin. Sedangkan kelas kontrol terjadi kenaikan 8 poin.ini terlihat rata-rata nilai akhir siswa di sma 3 bukittinggi setelah menggunakan metode jigsaw terdapat kenaikan nilai dari pada menggunakan metode konvensional.
2. Novialdi pada tahun 2012 dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Helajar TIK di MTsn Tanjung Raya” dengan hasil dari hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif jigsaw lebih besar nilainya (rata-rata = 75,71) daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional (rata-rata = 67,40) jadi strategi pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar TIK siswa hasilnya terbukti atau dapat diterima.
3. Indah Permata Tsyaria pada tahun 2013 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Model Kooperatife Tipe Jigsaw II di Sertai Penggunaan Alat Peraga Matematika pada Materi Bangun Datar Kelas VII MTs N I Matur tahun ajaran 2012/2013” dengan hasil berdasarkan hasil analisis data terlihat bahwa nilai rata-rata dari tes akhir pada kelas

experiment adalah 84,31 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 75,5 dapat disimpulkan bahwa pada kelas experiment yang menggunakan kooperatife tipe jigsaw siswa memperoleh nilai diatas KKM lebih banyak.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan pada saat ini ialah sebelumnya penelitian dilakukan pada mata pelajaran yang banyak materi sedangkan penelitian yang peneliti lakukan pada mata pelajaran KKPI yang merupakan pembelajaran praktek dan hasil dari penelitian ini pun meningkat dari sebelum menggunakan model *jigsaw* ini.

F. Kerangka Konseptual



Berdasarkan Kerangka Konseptual Diatas dapat dijelaskan bahwa :

1. Siswa dibagi menjadi dua kelompok
   a. Kelas Kontrol

      Didalam kelas kontrol sistim pembelajaran hanya dilakukan dengan pembelajaran biasa.

   b. Kelas Eksperimen

      Didalam kelas eksperiment ini peneliti memberikan perlakuan dengan melakukan pengajaran menggunakan metode *cooperative learning* yaitu metode *jigsaw*.

      Tahapan- tahapan nya yaitu :

      1. Pembentukan Kelompok Asal

         Setiap kelomok asal terdiri dari 4 - 5 orang anggota dengan dengan kemampuan yang heterogen

      2. Pembelajaran pada Kelompok Asal

         Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.

      3. Pembelajaran kelompok ahli

         Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing – masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing- masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan

bergabung membentuk kelompok baru yang disebut iap anggota kelompok ahli.

4. Diskusi kelompok ahli

Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya.Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahakan persoalan yang menyangkul submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawab.

5. Diskusi kelompok asal (induk)

Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing- masing kemudian setiap anggota 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.

6. 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.

7. Pemberian kuis

Kuis dikerjakan secara individu.Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok.

8. Pemberian penghargaan kelompok

Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai.[33]

2. Hasil

Setelah dilakukan penelitian maka dapat hasil dari dua kelas kontrol dengan kelas eksperiment. Hasil yang didapat dari kelas kontrol dan eksperiment ini dibandingkan untuk mendapatkan apakah metode yang kita lakukan pada kelas eksperimen tersebut berhasil atau tidak.

[33] Made Wena, *ob.cit,*hal.195

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.[34] Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap peran serta prestasi siswa.

H_1: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap peran serta prestasi siswa.

[34] Chalid Narbuko dan Abu Ahamdi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), h.141

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini penulis laksanakan di SMK N 1 Ampek Angkek, adapun penulis memilih lokasi penelitian disekolah tersebut karena penulis menemukan permasalahan yang perlu dijadikan objek penelitian. Alasan lain penulis memilih SMK N 1 Ampek Angkek sebagai tempat penelitian adalah siswanya yang kurang aktif didalam kelas dan juga fasilitas yang kurang memadai sehingga siswa bosan mendengarkan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan juga siswa rentan mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk membuat strategi pembelajaran yaitu Model Jigsaw pada mata pelajaran KKPI terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan bulan mei – juli 2017.

B. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimental (*experimental research*), merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat.

Penelitian eksperimental merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian

eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat.[35]

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan[36].

Metode penelitian eksperimen ada dua yaitu *True Experiment* dan *Quasi Experiment*[37]. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *True Experiment* dimana kelompok subyek yang dipilih secara random,adanya kelompok yang diberi perlakuan serta adanya kelompok pembanding terhadap kelompok yang diberi perlakuan serta adanya pengontrol terhadap kondisi guna meminimalisir pengaruh variable lain.

Merujuk pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan manipulasi perlakuan secara terencana dengan adanya kompromi dalam menentukan validasi internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada.

Dalam penelitian ini peserta didik dikelompokkan menjadi dua kelas, yang pertama kelas eksperimen yaitu menggunakan strategi pembelajaran kooperatife Tipe *jigsaw* sedangkan yang kedua kelas kontrol yaitu hanya

---

[35] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Rosda, 2009), h 194

[36]Sugiyono, *Metode Penelitan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D,* (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 107

[37]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.207

menggunakan pembelajaran biasa yaitu konvensional dengan menggunakan metode ceramah.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *The Static Group Comparison Design*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebagai gambaran rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 : Rancangan Penelitian

No	Kelas	Kelompok	Perlakun	Hasil Belajar
1	XI OTKP 1	Eksperimen	*T*	XI_1
2	XI OTKP 2	Kontrol	-	XI_2

Keterangan :

T : Perlakuan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

XI_1 : Uji tes hasil belajar kelas eksperimen

XI_2 : Uji tes hasil belajar kelas Kontrol

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[38]

[38] Sugiono, *ob cit*, hal.117.

Secara umum yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI yang terdiri dari dua kelas yaitu peserta didik kelas XI Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 1 yang menjadi kelas Eksperiment dan kelas XI Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 2 yang menjadi kelas Kontrol.

Tabel 3.2 Populasi (Peserta didik Kelas XI Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK N 1 Ampek Angkek Kab.Agam)

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	XI OTKP I	22 orang
2	XI OTKP II	14 orang
Jumlah		36 orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili populasi untuk dijadikan sebagai data informasi dalam suatu penelitian di lapangan karena tidak semua populasi diteliti untuk mengungkap data yang benar sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel dianggap mewakili keseluruhan sifat-sifat populasi. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka dibutuhkan kelompok sebagai sampel.

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan *purposive sampling* (pengambilan sampel secara sengaja) merupakan teknik penarikan sampel yang didasarkan pada ciri atau karakteristik (tujuan) yang ditetapkan oleh peneliti sebelumnya. Asumsi dasar dari

sampling purposive ini adalah pertimbangan yang cermat dan strategis dari peneliti dalam menentukan kasus-kasusnya untuk dimasukkan kedalam sampel. Strategi yang biasa digunakan dalam sampling purposive adalah mengambil kasus-kasus yang dianggap dapat mewakili populasinya.[39] Misalnya disuatu kelas. Peneliti ingin melihat hasil belajar siswa dalam belajar KKPI. Maka kelas yang di ambil sebagai sampel tersebut haruslah ditentukan sendiri oleh peneliti dan ada kriterianya. dalam pengujian ini menggunakan chi-kuadrat (*chi square)* dimana ukuran statistik ini merupakan ukuran asosiasi yang berusaha untuk menguji hipotesis bahwa antara variable independen dan variable dependen terdapat hubungan yang signifikannilai chi square ini pun juga akan bergantung pada ukuran sampel[40]. *chi square* ini juga digunakan untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat[41]. pada penelitian ini peneliti mengacak sampel mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dilakukan dengan menggunakan dua buah kertas kecil yang di dalamnya berisi kelompok A dan kelompok B, kemudian kertas tersebut dilipat dan setelah itu peneliti mengambil secara acak. Kertas yang terambil terlebih dahulu ditetapkan peneliti sebagai kelompok eksperimen dan kertas yang terambil kedua itu berarti kelompok kontrol. Dari hasil acak sederhana

[39] Dantes nyoman,*Metode Penelitian*(Yogyakarta:Andi Ofset,2012)h.47

[40] Prasetyo bambang,*metode penelitian kuantitatif,*(Jakarta: PT raja grafindo persada,2005)h.197

[41] Sarwono,jonathan,*metode penelitian kuantitatif dan kualitatif,(*Yogyakarta: Graha Ilmu,2006)h.161

yang dilakukan peneliti, maka diputuskan yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelompok A dan kelompok B sebagai kelompok kontrol. Jumlah sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3. Sampel penelitian Kelas XI Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran

No	Kelas/kelompok	Jumlah Siswa	Kelompok
1	XI I	22	Eksperimen
2	XI II	14	Kontrol

Agar sampel yang diambil representative artinya benar-benar mencerminkan populasi, maka pengambilan sampel dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan data nilai dengan memberikan soal tes pada peserta didik kelas XI Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK N 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2017/2018, kemudian dihitung rata-rata dan simpangan bakunya.
b. Melakukan uji normalitas populasi terhadap ujian harian KKPI peserta didik kelas SMK N 1 Ampek Angkek. Tahun Pelajaran 2017/2018, yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Untuk melihat sampel berdistribusi normal, digunakan uji Lilliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut ;

1) Menyusun skor hasil belajar siswa dalam suatu tabel skor, disusun dari yang terkecil sampai yang terbesar.
2) Pengamatan x_1, x_2, $x_3 ..... x_n$, kemudian dijadikan bilangan baku z_1, $z_2 ..... z_n$, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

s = Simpangan Baku

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

x_i = Skor dari tiap siswa

3) Untuk tiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar dari distribusi normal baku dihitung peluang :

$$F(z_i) = P(z \leq z_i)$$

4) Menghitung jumlah proporsi skor baku z_1, $z_2 ,..... z_n$, yang lebih kecil atau sama z_i, yang dinyatakan dengan S(z_i) dengan menggunakan rumus :

$$S(z_i) = \frac{banyaknya\ z_1, z_2, ...z_n\ yang \leq z_i}{n}$$

5) Menghitung selisih antara F(z_i) dengan S(z_i), kemudian tentukan harga mutlaknya.

6) Ambil harga mutlak yang terbesar dari harga mutlak selisih tersebut. Misal diberi simbol L_0, L_0 = Maks $F(z_i) - S(z_i)$

7) Kemudian bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diperoleh dari daftar nilai kritis untuk uji *Lilliefors* pada taraf α = 0,05.

   Kriteria pengujiannya :

   (1) Terima H_0 jika $L_0 \leq L_{tabel}$ berarti populasi berdistribusi normal.

   (2) Tolak H_0 jika $L_0 > L_{tabel}$ berarti populasi tidak berdistribusi normal.[42]

Dari hasil analisis data pada taraf nyata α = 0,05 diperoleh L_0 masing-masing kelas populasi seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 :Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi dengan Uji *Lilliefors*

No	Kelas	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	XI OTKP I	0.1271	0.190	Data populasi berdistribusi normal
2	XI OTKP II	0.3819	0.227	Data populasi berdistribusi normal

Peneliti juga melakukan uji normalitas menggunakan alat bantu berupa *Software Minitab* untuk membandingkanperhitungan data penelitian, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Inputkan data ke dalam *Software Minitab*
2) Klik ***Stat***
3) Pilihlah ***Basic Statistics***
4) Klik ***Normality Test***

[42]Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito Bandung, 2005), h. 466-467

5) Isikan variabel yang akan diinputkan pada kotak ***Variable***

6) Isikan ***Title***

7) Klik OK

Data berdistribusi normal, apabila nilai P-value lebih besar dari taraf nyata α = 0,05 dan tidak normal jika sebaliknya. Hasil perhitungan uji normalitas populasi dengan *Software Minitab* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi dengan *Software Minitab*

No	Kelas	P-value	Kesimpulan
1	XI OTKP I	0,011	Data populasi berdistribusi normal
2	XI OTKP II	0,027	Data populasi berdistribusi normal

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada populasi, maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelas, yaitu kelas XI $_{OTKP\ I,}$ $XI_{OTKP\ II}$ berdistribusi normal.

c. Melakukan Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas tujuannya adalah untuk mengetahui apakah populasi mempunyai variansi homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Bartlett*. Langkah- langkah dalam melakukan uji *Bartlett* adalah:

1) Membuat hipotesis, yaitu:
   H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \sigma_3^2 == \sigma_4^2 = \sigma_5^2 = \sigma_6^2 = \sigma_7^2 = \sigma_8^2$
   H_1 : paling sedikit satu tanda sama dengan, tidak berlaku
2) Hitung variansi masing-masing kelompok
3) Menghitung variansi gabungan dari populasi dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum n_i - 1 \; S_i^2}{\sum n_i - 1}$$

4) Menghitung harga satuan *Bartlett* dengan rumus:

$$B = \log S^2 \qquad n_i - 1$$

5) Menghitung harga satuan Chi-kuadrat (X^2) dengan rumus:

$$X^2 = \ln 10 \quad B - \qquad n_i - 1 \; \log S_i^2$$

6) Membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dengan kriteria bila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ untuk taraf α maka terima H_0 artinya populasi homogen.[43]

Setelah dilakukan perhitungan dengan Uji Barlett diperoleh X^2_{hitung}=0.0027. Jika α = 0,05, **dari daftar chi-kuadrat dengan dk = 2 didapat $X^2_{tabel} = X^2_{0,95(2)}$=5.99**. Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis H_0 diterima dalam taraf α = 0,05 karena telah diperoleh $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi mempunyai variansi homogen.

Untuk membandingkan perhitungan, peneliti juga menggunakan *Software Minitab* dalam melakukan uji homogenitas variansi, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Inputkan data ke dalam *Software Minitab*
2) Klik ***Data***;
3) Pindahkan kursor ke ***Stack***;
4) Klik ***Columns***;
5) Isilah kotak pada ***stack the following columns*** dengan dengan melakukan *double* klik pada masing-masing data;

[43] Ibid.,h. 261-263

6) Isilah kotak pada ***Column in current worksheet*** dengan kolom kosong (misal: C3);
7) Isilah kotak pada ***Store Subscripts in*** dengan Kolom kosong yang lainnya (misal C4); klik **OK**;
8) Klik ***Stat***
9) Pilihlah ***ANOVA***
10) Klik ***Test for Equal Variances***
11) Isilah pada kotak ***Responses*** dengan C3 dan ***Faktor*** dengan C4
12) Isikan ***Title***
13) Klik OK

Data disebut homogen, apabila nilai P-value lebih besar dari taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ dan tidak homogen jika sebaliknya. Hasil perhitungan uji homogenitas populasi dengan *Software Minitab* diperoleh P-value = 1,7 karena P-value > α maka disimpulkan bahwa populasi memiliki variansi homogen.

d. Pengambilan Sampel

Berdasarkan perhitungan di atas, setelah diperoleh populasi berdistribusi normal, kemudian datanya homogen maka pengambilan sampel peneliti lakukan secara acak. Dimana kelas yang peneliti gunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas XI OTKP I dan kelas yang peneliti gunakan sebagai kelas kontrol adalah kelas XI OTKP II.

E. Variabel dan Data

I. Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi : variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening dan variabel terikat.[44]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat), kedua variabel tersebut penulis jelaskan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (Variabel *Independent*)

   Variabel adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat). Dalam penelitian ini dapat di simpulkan bahwa variabel bebas dalam penelitian berupa perlakuan dengan menggunakan model *cooperative learning* yaitu model *Jigsaw* di kelas XI semester I SMK N 1 Ampek Angkek.

2. Variabel terikat (Variabel *Dependent)*

   Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat,karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini dapat

[44]Sugiyono, *ob.cit,* hal.60-64

disimpulkan bahwa Variabel terikatnya adalah hasil belajar pada mata pelajaran KKPI kelas XI OTKP semester I pada SMK N 1 Ampek Angkek.

II. Data

a. Jenis data

1. Data primer dalam penelitian ini adalah data hasil tes belajar peserta didik kelas sampel. data primer ini bersumber dari kelas XI OTKP SMK N 1 Ampek Angkek yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

2. Data sekunder, yaitu data tentang siswa yang menjadi populasi dan sampel serta data nilai rata-rata. Data sekunder ini diperoleh dari guru KKPI kelas XI OTKP SMK N 1 Ampek Angkek tahun ajaran 2017/2018.

b. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas sampel, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI) kelas XI OTKP SMK N 1 Ampek Angkek.

F. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Tahap Persiapan

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian yaitu:

a. Mengumpulkan nilai Ujian Semester II mata pelajaran Keterampilan Komputer dan pengelolaan informatika peserta didik kelas XI OTKP SMK N I Ampek Angkek tahun Pelajaran 2016/2017 dan menentukan kelas sampel.
b. Menentukan jadwal penelitian. Penelitian dilaksanakan 5 kali pertemuan yaitu mulai dari tanggal 10 Juli 2017 sampai dengan tanggal 26 Juli 2017.
c. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
d. Mempersiapkan kisi-kisi soal uji coba.
e. Menyusun soal uji coba sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat.
f. Melakukan validasi RPP, dan soal uji coba kepada tiga orang tim ahli, yaitu Bapak Warmen S.Pd, Ibu Afniza dewi S.Pd dan Ibu Ermawita S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika di SMK N 1 Ampek Angkek. Validasi dilakukan pada tanggal 08 Juli 2017. Adapun kesimpulannya adalah dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2. Tahap Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 10 sampai 26 Juli 2017. Jumlah pertemuan selama penelitian adalah lima kali pertemuan termasuk tes akhir. Untuk lebih jelasnya jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 : Jadwal Penelitian Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perte-muan	Sub Materi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Pengertian fungsi dan contoh- contoh software presentasi	Sabtu, 15 Juli 2017 jam III s/d IV	Sabtu, 15 Juli 2017 jam V s/d VI
2	Menjalankan dan menutup software presentasi	Senin, 17 Juli 2017 jam III s/d IV	Senin, 17 Juli 2017 jam V s/d VI
3	Memahami lingkungan kerja software presentasi	Sabtu, 22 Juli 2017 jam III s/d IV	Sabtu, 22 Juli 2017 jam V s/d VI
4	Membuat,men yimpan dan membuka file presentasi	Senin, 24 Juli 2017 jam III s/d IV	Senin,24 Juli 2017 jam V s/d VI
5	Tes Akhir	Rabu, 26 Juli 2017 jam III s/d IV	Rabu, 26 Juli 2017 jam V s/d VI

Pada kelas eksperimen peneliti melaksanakan pembelajaran KKPI dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *JIGSAW*, Sedangkan pada kelas kontrol peneliti melaksanakan pembelajaran KKPI dengan pembelajaran konvensional. Langkah-langkah pembelajaran pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 : Pelaksanaan Guru dalam Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperiment	Kelas Kontrol
Pendahuluan a. Guru membimbing siswa berdo'a dan mengecek kehadiran siswa dengan mengambil absen b. Apersepsi : guru mengingatkan s iswa mengenai materi yang terda hulu c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai d. Guru menyampaikan kompetensi (aspek kemampuan) yang ingin dicapai dalam pembelajaran. e. Motivasi: guru menyampaikan manfaat dari materi yang akan dipelajari f. Guru menjelaskan langkah - lang kah strategi pembelajaran *Coope rative learning* Tipe Jigsaw.	**Kegiatan awal (10 menit)** a. Guru membimbing siswa berdo'a b. Guru mengontrol kondisi kelas, baik dari segi kerapian maupun kebersihannya. c. Guru mengecek kehadiran siswa dengan mengambil absen d. Apersepsi: mengingatkan siswa mengenai materi sebelumnya e. Motivasi: menyampaikan manfaat dari materi yang dipelajari f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Kegiatan Inti ***Eksplorasi*** a. Guru memberikan gambaran materi tentang Software Presentasi.	**Kegiatan Inti** ***<u>Eksplorasi</u>*** a.Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa

b. Guru menjelaskan tentang pembagian kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. c. Guru membagi kelompok asal dimana tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa heterogen. d. Guru memberikan materi yang berbeda kepada setiap kelompok menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw. ***Elaborasi*** a. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator setiap kelompok. b. Guru setiap minggunya melakukan evaluasi individu dan kelompok ***Konfirmasi*** a. Guru membimbing setiap kelompok ahli untuk kembali kekelompok asal masing-masing dan menyampaikan sub materi pelajaran yang menjadi	b.Guru menyuruh siswa mencatat materi pelajaran c.Guru memberikan beberapa buah contoh soal untuk dikerjakan secara bersama-sama d.Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. ***<u>Elaborasi</u>*** a. Guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu b. Guru menunjuk beberapa perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban mereka di papan tulis ***konfirmasi*** a. Guru memberikan pembenaran terhadap jawaban siswa jika terdapat kesalahan b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

keahliannya kepada kelompok asal secara bergilir hingga kelompok asal telah mendapat giliran. b. Guru membimbing diskusi kelas untuk membicarakan konsep-konsep yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli.	
Penutup a. Guru Memperbaiki salah konsep pada siswa. b. Guru memberikan kuis yang dikerjakan secara individu.nilai yang diperoleh kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh nilai kelompok. c. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.	**Penutup** a. Guru bersama siswa menyimpul-kan materi yang telah dipelajari. b. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa c. Guru meminta siswa untuk mem-pelajari materi selanjutnya.

3. Tahap Penyelesaian

Setelah melakukan pembelajaran, peneliti memberikan tes akhir berupa Tes Essay KKPI kepada peserta didik pada masing-masing kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan. Tes akhir peneliti lakukan pada tanggal 26 Juli 2017, jam pelajaran ke- 3 s/d 4 pada kelas eksperimen dan tanggal 26 Juli 2017 jam pelajaran ke- 5 s/d 6 pada kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar KKPI .

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa[45]. Tipe soal yang digunakan adalah Essay, supaya dapat melihat bagaimana kemampuan peserta didik sesungguhnya melalui uraian jawaban yang diberikannya. Sedangkan materi yang diujikan adalah materi yang diberikan pada saat penelitian.

Tes KKPI dikembangkan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menyusun tes

[45]Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*…, h.236

Dalam menyusun tes penulis melakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan tujuan mengadakan tes, yaitu untuk mengetahui hasil belajar KKPI peserta didik
2) Membuat kisi-kisi soal uji coba tes.
3) Menyusun soal berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.
4) Melakukan validasi soal uji coba kepada tim ahli. Soal uji coba tersebut di validasi oleh 3 orang tim ahli, yaitu Bapak Warmen S.Pd, Ibu Afniza Dewi dan Ermawita S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran KKP di SMK N 1 Ampek Angkek. Validasi soal uji coba peneliti lakukan pada tanggal 17 Juli 2017.

b. Melakukan Uji Coba

Sebelum tes diberikan kepada peserta didik kelas sampel, terlebih dahulu tes diuji cobakan pada kelas selain kelas sampel yaitu kelas XI MM dan TKJ diuji cobakan pada tanggal 20 Juli 2017. Uji coba dilakukan pada kelas ini karena memiliki ciri yang sama dengan kelas sampel yaitu berdistribusi normal, homogen dan memiliki kesamaan rata-rata. Uji coba ini dilakukan untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

c. Analisis Soal Tes

Untuk menentukan kualitas soal yang baik dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

I. Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument. Instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan melalui data dan variabel yang diteliti secara sadar[46].

Untuk mengetahui hasil validitas tes soal ujian dikelas dapat dilakukan dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2}\ \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}} \ldots\ldots\ldots\ldots\ldots\ldots$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah *testee*

$\sum XY$ = Jumlah Perkalian antara skor item dan skor total

$\sum X$ = Jumlah Skor item

$\sum$ = Jumlah Skor Total

Setelah diperoleh r_{xy} , nilai tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} *product moment* untuk taraf nyata (α) = 0,05 dan jumlah siswa N. Kaidah keputusannya adalah :

[46] Suharsimi Arikunto, *ob.cit.*,h.79

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ berarti soal valid ;

Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ berarti soal tidak valid[47]

Adapun kriteria nilai validasi soal adalah sebagai berikut :

1) Jika $0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$ maka korelasi sangat tinggi
2) Jika $0,60 \leq r_{xy} < 0,80$ maka korelasi tinggi
3) Jika $0,40 \leq r_{xy} < 0,60$ maka korelasi sedang
4) Jika $0,20 \leq r_{xy} < 0,40$ maka korelasi rendah
5) Jika $0,00 \leq r_{xy} < 0,20$ maka korelasi sangat rendah[48]

Berdasarkan hasil analisis validitas tes diperoleh nilai *r* masing-masing item soal kemudian dicocokkan dengan kriteria interprestasi *product moment* dengan angka kasar. Hasil analisis validitas soal tes uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 : Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba Tes

No.Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keputusan	Kriteria Validitas
1	0.74	0.423	Valid	sangat tinggi
2	0.71		Valid	tinggi
3	0.71		Valid	Tinggi
4	0.76		Valid	Tinggi
5	0.67		Valid	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa soal nomor 1 memiliki kriteria validitas sangat tinggi, soal no 2, 3, 4 dan 5 memiliki kriteria validitas tinggi.

2. Reliabilitas Soal Tes

[47] M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,1996),cet. Ke-3,h.115

[48]Suharsimi Arikunto, *ob.cit*, hal.72

Reliabilitas tes merupakan ukuran ketepatan alat penelitian dalam menunjukkan sesuatu yang hendak diukur.“Reliabilitas tes artinya keadaan suatu tes jika tes tersebut diteskan kembali maka dapat menghasilkan informasi yang konsisten, tetap dan andal”[49].

Untuk menentukan koefisien reabilitas digunakan rumus *alpha* yang dinyatakan dengan :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

keterangan:

r_{11} : reabilitas yang dicari
$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap- tiap item
σ_t^2 : varians total
n : jumlah butir soal[50]

Rumus varians [51]:

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Nilai r_{ii} yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria r *product moment* pada tabel dengan ketentuan jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka tes tersebut reliabel. Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9 :Reliabilitas Tes

Nilai r_{11}	Kriteria
$0.90 \leq r_{11} < 1.00$	Reliabilitas tinggi sekali
$0.70 \leq r_{11} < 0.90$	Reliabilitas tinggi
$0.40 \leq r_{11} < 0.70$	Reliabilitas sedang

[49]Asnelly Ilyas,, *Evaluasi Guruan,* (Batusangkar : STAIN Batusangkar Press, 2006, h. 67

[50]Suharsimi Arikunto, *ob.cit,* hal. 122

[51]Suharsimi Arikunto, *ibid,* hal. 210

$0.20 \leq r_{11} < 0.40$	Reliabilitas rendah
$0.00 \leq r_{11} < 0.20$	Reliabilitas sangat rendah sekali

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas soal uji coba tes diperoleh r_{11}= 0.81942 kemudian dikonsultasikan dengan nilai tabel *Product Moment* dengan N = 2336 dan α = 0.05 maka diperoleh r_{tabel} = 0.423. Karena r_{11} lebih besar dari r_{tabel} , dapat disimpulkan bahwa soal tes uji coba yang dianalisis dengan rumus alpha adalah reliabel dengan kriteria tinggi.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu bilangan yang menunjukkan sulit mudahnya suatu soal.Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Menurut Zainal Arifin, untuk menghitung tingkat kesukaran dapat digunakan langkah-langkah berikut:

a) Menghitung rata-rata skor untuk tiap butir soal dengan rumus:

$$\text{Rata} - \text{rata} = \frac{\text{Jumlah skor siswa tiap soal}}{\text{Jumlah siswa}}$$

b) Meghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$\text{Tingkat kesukaran} = \frac{\text{rata} - \text{rata}}{\text{skor maksimum tiap soal}}$$

c) Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria berikut:
0,00 – 0,30 = sukar
0,31 – 0,70 = sedang
0,71 – 1,00 = mudah

d) Membuat penafsiran tingkat kesukaran dengan cara membandingkan koefisien tingkat kesukaran dengan kriteria[52].

Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

[52]Zainal Arifin,…, h. 135

Tabel 3.10 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0.539	Sangat tinggi
2	0.539	Tinggi
3	0.539	Tinggi
4	0.539	Tinggi
5	0.539	Tinggi

4. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengukur kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Menurut Zainal Arifin, untuk menentukan daya pembeda soal dapat digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menghitung jumlah skor total tiap siswa.
b) Mengurutkan skor total mulai dari skor terbesar sampai dengan skor terkecil.
c) Menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah. Menghitung rata-rata skor untuk masing-masing kelompok (kelompok atas maupun kelompok bawah).
d) Menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

$$DP = \frac{XKA - XKB}{\text{Skor Maks}}$$

Keterangan :

DP = daya pembeda
$\bar{X}KA$ = rata- rata kelompok atas
$\bar{X}KB$ = rata-rata kelompok bawah

e) Membandingkan daya pembeda dengan kriteria sebagai berikut:

0,40 ke atas = Sangat baik
0,30 – 0,39 = Baik
0,20 – 0,29 = Cukup, soal perlu diperbaiki

0,19 ke bawah = Soal kurang baik, soal harus dibuang[53]

Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba

No. Soal	Daya Pembeda	Kriteria
1	0.32	Baik
2	0.31	Baik
3	0.326	Baik
4	0.30	Baik
5	0.44	Sangat Baik

G. Teknik Analisa Data

Untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik, perlu dilakukan analisi dengan menggunakan teknik-teknik yang dikemukakan oleh para ahli dan telah banyak dipakai oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Adapun teknik tersebut terdiri dari :

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu diadakan pengujian hipotesis secara statistic yaitu uji-t. untuk melakukan uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians kedua kelompok data sebagai berikut :

1) Uji Normalitas

Bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*. Hipotesis yang diajukan adalah:

H_0 = Data hasil belajar berdistribusi normal

H_1 = Data hasil belajar berdistribusi tidak normal

[53]Zainal Arifin, *ibid*, hal. 133

Uji normalitas Hasil belajar KKPI dilakukan dengan uji *Liliefors*, dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

a) Data $x_{1,} x_2, x_3, ..., x_n$ diperoleh dan disusun dari data yang terkecil sampai yang terbesar.

b) Data dijadikan bilangan baku $z_{1,} z_2, z_3, ..., z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$ [54]

i.

Keterangan:

s = Simpangan baku

x = Skor rata-rata

x_i = Skor yang diperoleh siswa ke *i*

c) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$

d) Menghitung jumlah proporsi skor baku yang lebih kecil atau sama z_i yang dinyatakan dengan S(z_i) dengan menggunakan rumus:

$$S(z_i) = \frac{banyaknya \quad z_1, z_2, z_3, \Lambda, z_n \; yang \leq z_i}{n}$$

e) Menghitung selisih antara F(z_i) dengan S(z_i) kemudian tentukan harga mutlaknya.

f) Ambil harga mutlak yang terbesar dari harga mutlak selisih itu diberi simbol $L_{0,}, L_0 = maks \; |F(z_i) - S(z_i)|$

[54] Sudjana, *ob.cit,*,hal.116

g) Kemudian bandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diperoleh dari daftar nilai kritis untuk uji Lilifors pada taraf $a = 0{,}05$.

Kriterianya:

Jika $L_0 \leq L_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Jika $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak.[55]

Dari hasil analisis data pada taraf nyata α = 0,05 diperoleh L_0masing-masing kelas sampel.

Peneliti juga melakukan uji normalitas menggunakan alat bantu berupa *Software MINITAB* untuk membandingkan uji sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Inputkan data ke dalam *Software MINITAB*
2) Klik ***Star***
3) Pilihlah ***Basic Statistic***
4) Klik ***Normality Test***
5) Isikan variabel yang akan diinputkan pada kotak **Variabel**
6) Isikan ***Title***
7) Klik *OK*
8) Untuk melihat data berdistribusi normal, dapat menggunakan interpretasi nilai P-value, yaitu data berdistribusi normal apabila nilai P-value lebih besar dari taraf nyata α=0,05 dan tidak normal jika sebaliknya.

[55]Sudjana, *ibid*, hal.116

2) Uji Homogenitas Varians

Bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel sudah mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji Bartlett. Hipotesis yang diajukan adalah:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$

Uji homogenitas ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menghitung variansi masing-masing kelompok.
2) Menghitung variansi gabungan dari populasi menggunakan rumus:

$$s^2 = \frac{\sum n_i - 1 \; S_i^2}{\sum (n_i - 1)}$$

3) Menghitung harga satuan Bartlett (B) dengan rumus:

$$B = \log s^2 \qquad (n_i - 1)$$

4) M enghitung harga satuan Chi-kuadrat (X^2) dengan rumus:

$$X^2 = (\ln 10)\{B - \qquad n_i - 1 \; \log S_i^2\}$$

Kriteria tolak hipotesis jika $X^2 \geq X^2_{1-\alpha\,(k-1)}$, dimana $X^2_{1-\alpha\,(k-1)}$ didapat dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan peluang $1 - \alpha$ dan dk = $(k - 1)$.[56]

[56] Sudjana,ibid.,h.116

Peneliti juga melakukan uji homogenitas Varians menggunakan alat bantu berupa *Software MINITAB* untuk membandingkan uji sebelumnya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Inputkan data ke dalam *Software MINITAB*
2. Klik **Data**
3. Pindahkan kursor ke **Stack**
4. Klik **Columns. . .,**
5. Isilah kotak pada ***stack the following columns*** dengan melakukan double klik pada masing-masing data.
6. Isilah kotak pada ***column in current worksheet*** dengan kolom kosong (missal :C3);
7. Isilah kotak pada ***store subscripts in*** dengan kolom kosong lainnya (missal C4);
8. Klik ***Stat***
9. Pilihlah ***Basic Statistics***
10. Klik 2 ***Variances***
11. Isilah kotak pada Samples dengan C3 dan ***subscripts*** dengan C4
12. Klik OK
13. Data disebut homogeny dapat menggunakan interpretasi nilai P-value, yaitu data homogeny apabila nilai P-value

lebih besar dari taraf nyata α =0,05 dan tidak homogeny jika sebaliknya.

3) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat hasil belajar KKPI kedua kelas sampel dengan hipotesis yaitu:

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$: hasil belajar KKPI peserta didik yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw sama dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional

H_1 : $\mu_1 > \mu_2$: hasil belajar belajar KKPI peserta didik yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw lebih baik dari pada hasil belajar yang mengikuti pembelajaran konvensional

μ_1 dan μ_2 adalah rata-rata kelas eksperimen adalah kelas kontrol. Kedua kelas sampel terdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka uji yang digunakan adalah uji-t. Persamaan yang digunakan adalah[57]

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \qquad \text{dengan} \qquad S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

[57] Sudjana,ibid , hal. 239

Dimana:

$\overline{X_1}$ = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\overline{X_2}$ = nilai rata-rata kelas control

S_1 = standar deviasi kelas eksperimen

S_2 = standar deviasi kelas kontrol

S = standar deviasi gabungan

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen.

Peneliti juga menggunakan *Software MINITAB* untuk dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Inputkan nilai kelas eksperimen pada C1 dan nilai kelas control pada C2
2. Klik Stat dan pilih Basic Statistics
3. Klik 2-sample t
4. Klik samples in defferent columns
5. Isilah first dengan peubah C1
6. Isilah second dengan peubah C2
7. Klik Options
8. Isilah confidence level yaitu (1-α)
9. Isilah alternative dengan memilih hipotesis alternative yang diinginkan (dalam kasus ini : greater than)
10. Klik ok
11. Kriteria pengujian terima Ho apabila nilai P-value lebih besar dari α= 0,05 dan tolak ho jika sebaliknya .

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu data tentang hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan Model Jigsaw disebut dengan kelompok kelas eksperimen peserta didiknya berjumlah 22 orang dan data tentang hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan pembelajaran Konvensional disebut dengan kelompok kontrol peserta didiknya berjumlah 14 orang.

B. Analisis Data

Analisis data tes hasil belajar dilakukan dengan menentukan uji normalitas tes hasil belajar pada kedua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilakukan uji homogenitas variansi dan langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis. Setelah dilakukan uji hipotesis, barulah ditarik kesimpulan tentang hasil belajar yang dilakukan pada kedua kelas sampel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *uji lilliefors*. Diperoleh hasil seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 : Hasil Uji Normalitas

Kelas	A	P_{value}	N	L_0	L_{Tabel}	Distribusi
Eksperimen	0,05	0,011	22	0,1271	0,190	Normal

Kontrol	0,05	0,027	14	0,3819	0,227	Normal

Berdasarkan tabel 4.1, diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Begitu juga dengan harga P yang diperoleh dengan menggunakan *Software Minitab* yaitu $P_{value} > \alpha$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2: Hasil Uji Homogenitas

A	P_{value}	X^2_{tabel}	X^2_{hitung}	Kesimpulan
0,05	0.823	3,84*00*	0,0028	Variansi homogeny

Nilai $X^2_{tabel} > X^2_{hitung}$ pada taraf nyata $\alpha = 0{,}05$, selain itu dengan *Software Minitab* diperoleh $P_{value} > \alpha$, sehingga terima H_0 artinya data sampel homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil uji-t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3: Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	X	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	22	79,31	2.696	1.68
Kontrol	14	66,6		

Berdasarkan analisis tersebut terlihat bahwa pada selang kepercayaan 95% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria pengujian jika $t > t_{1-\alpha}$ maka tolak H_0. Menggunakan *Software Minitab* diperoleh P_{value} = 0,004 lebih kecil dari α = 0,05.

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mengikuti Model Pembelajaran Jigsaw lebih baik di bandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran Konvensional pada peserta didik di kelas XI OTKP di SMK N 1 Ampek Angkek.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh, ditemukan bahwa hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas XI OTKP 1 (eksperimen) yang belajar dengan menggunakan Model Jigsaw mempunyai pengaruh yang signifikan karena peserta didik bisa memahami pelajaran dengan cepat dan juga nilai yang diperoleh lebih tinggi dari cara pembelajaran sebelumnya. Peserta didik yang kelas XI OTKP 2 (kontrol) yang belajar dengan model pembelajaran Konvensional.

Keaktifan dan prestasi peserta didik dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan model atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik. Oleh sebab itu guru perlu melakukan variasi dalam strategi

pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat itu.

Dengan demikian penerapan pembelajaran KKPI dengan menggunakan Model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah dipelajari.

Pada saat penelitian disekolah dalam proses belajar mengajar menggunakan Model Jigsaw di kelas XI Otomatisasi dan tata kelola perkantoran (OTKP) yg menjelaskan materi Aplikasi Pengolah Kata. Dikarenakan barunya penerapan strategi ini disekolah, awalnya para peserta didik agak canggung namun hal tersebut dapat diatasi oleh guru dengan cara menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *Jigsaw* tersebut. Hasil kegiatan peserta didik dengan menggunakan Model Jigsaw berjalan cukup efektif, peserta didik menjadi berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sebagian besar peserta didik termotivasi, tertarik serta berpartisipasi aktif dalam mengisi dan membahas materi yang terdapat dalam *Jigsaw* secara individu maupun bekerja sama membahasnya dengan teman kelompoknya untuk bertukar pikiran. Setelah seluruh peserta didik berhasil menyelasaikan, guru mereview kembali dan meminta jawaban serta pendapat peserta didik mengenai isi dari pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw tersebut sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa Model

Jigsaw mampu memotivasi, serta mengoptimalkan aktifitas peserta didik dalam belajar. Sementara kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan pembelajaran kooperatif peserta didik hanya mendengarkan dan menerima informasi yang disajikan oleh guru. Hal itu dapat menimbulkan kejenuhan yang dikarenakan proses belajar mengajar yang monoton. Hal itu dapat diperoleh dari perolehan nilai rata-rata yang relatif rendah dari kelas yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*.

Dari hasil analisis data terlihat bahwa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kriteria pengujian $t > t_{1-\alpha}$ maka tolak H_0. Menggunakan *Software Minitab* diperoleh $P_{value} = 0{,}004$ lebih kecil dari $\alpha = 0{,}05$. Dan dapat dilihat juga dari nilai rata-rata peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw adalah 36 dengan jumlah peserta didik yang tuntas hanya 7 orang. Sedangkan nilai rata-rata peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Kooperaatif Tipe Jigsaw adalah 79,32 dengan jumlah peserta didik yang tuntas 17 orang. Dan dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata peserta didik dengan nilai rata-rata peserta didik kelas XI OTKP SMK N 1 Ampek Angkek sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan hasil belajar peserta didik nilai rata-rata kelas XI pada saat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw terjadi peningkatan sebesar 23,61**.**

Lebih tingginya rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan diyakini sebagai efektifitas Model

Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw. Pembelajaran yang diterapkan dapat membuat peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya serta memiliki sikap tanggung jawab terhadap materi yang akan dipelajari.

Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan variasi dalam pembelajaran salah satunya adalah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw yang tepat dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas dengan pembelajaran Konvensional menggunakan metode ceramah, dimana guru dalam pembelajaran masih berperan dominan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

D. Kendala yang Dihadapi

Penulis menyadari penelitian ini belum sempurna. Berbagai upaya telah dilaksanakan agar penelitian ini memperoleh hasil yang optimal. Akan tetapi masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penelitian:

1. Sebagian besar peserta didik kurang percaya diri karena mereka malu, takut salah, dan belum terbiasa dengan kegiatan tersebut, tetapi setelah diberikan motivasi oleh peneliti, rasa percaya diri peserta didik pun dapat meningkat dan mereka mau untuk menyampaikan hasil kerjanya didepan kelas.
2. Masih ada beberapa peserta didik yang kurang berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Buktinya ada

beberapa peserta didik yang kurang pas menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga jawaban yang ditulis sedikit melenceng dari pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

3. Peserta didik masih banyak kesulitan dalam mengatur waktu yang diberikan oleh gurunya untuk memecahkan suatu masalah. Sehingga ada beberapa peserta didik yang terlambat mengumpulkan lembar jawabannya.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe JIGSAW, dapat meningkatkan interaksi antara siswa dalam pembelajaran yang selama ini kurang terjadi didalam proses pembelajaran.
2. Nilai rata-rata hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informatika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.
3. Dari hasil uji-t $\alpha = 0{,}05$ dengan $t_{hitung=}$ 2,06 > $t_{tabel=}$ 1,68. Dengan demikian, hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* lebih tinggi dibandingkan yang tanpa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* pada siswa kelas XI OTKP di SMK N 1 Ampek Angkek.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh maka beberapa hal yang dapat penulis sarankan yaitu :

1. Bagi guru,Metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat menjadi solusi alternative untuk menghadapi masalah kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Didukung oleh kurikulum yang dikembangkan oleh pemerintah agar siswa lebih aktif,kreatif dan

inovatif dalam pembelajaran dikelas. Melalui metode ini peran guru dalam proses pembelajaran menjadi mudah, karena guru sebagai fasilitator dan pembelajaran lebih bersifat *student center*.

2. Bagi siswa, dalam pembelajaran dikelas perlu diadakan variasi-variasi metode pembelajaran seperti penerapan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* sehingga dapat mengubah paradigma pembelajaran dikelas yang monoton.