

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DAN KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Moh. Sutomo

IAIN Jember Jl. Mataram No. 1 Mangli Jember
e-mail: sutomompd1971@gmail.com

Abstract: The Effect of Cooperative Learning Strategy of Jigsaw Type and Social Skills on Learning Outcomes in Social Science. This study aimed to examine the effect of learning strategies and social skills on the learning outcomes of understanding and analyzing social-science materials. The subjects of this research were 111 students of SMPN Lumajang, East Java. This experimental research used the 2 x 2 factorial design with the non-equivalent control group. Questionnaires and the document of learning outcomes were used to collect the data in terms of the students' ability in understanding and analyzing materials. The data were then analyzed by using Manova test with the SPSS20.0 for Windows. The results of this research showed that there is a difference in learning outcomes between the group of students taught by using jigsaw as the learning strategy and those taught by using the traditional strategy; there is no difference in the acquisition of learning outcomes between the group of students having high social skills and those having low ones; and there was an interaction effect between the learning strategy and the social skills and the learning outcomes of the students.

Keywords: *cooperative learning strategies of jigsaw, social skills, learning outcomes, social science*

Abstrak: Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips. Penelitian ini menguji perbedaan pengaruh strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS. Sampel berjumlah 111 siswa SMPN di kabupaten Lumajang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan nonequivalent control group design. Data dianalisis dengan menggunakan uji Manova dengan berbantuan SPSS 20.0 For Windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran jigsaw dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran tradisional. Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dengan kelompok sosial rendah. Dan ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *strategi pembelajaran kooperatif jigsaw, keterampilan sosial, hasil belajar*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didefinisikan sebagai program yang meliputi aspek aspek hubungan antar manusia dan nilai-nilai sosial, keadaan dan perubahan-perubahan yang diyakini memberikan pengaruh penting dalam pendidikan siswa secara umum (Michaelis, 1976). Di Indonesia IPS menjadi mata pelajaran yang diberikan pada tingkat sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah pertama (SMP). Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan

memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.

Tujuan pembelajaran IPS antara lain (1) untuk memaksimalkan peran-peran efektif siswa sebagai warga negara yang baik, berdasarkan nilai-nilai penghargaan pada individu seperti; kesamaan, keadilan, dan kesadaran umum, (2) untuk mengembangkan pemahaman tentang interaksi dan hubungan antar manusia berdasarkan pada data, konsep, dan fakta-fakta yang digambarkan dalam IPS, (3) untuk mengembangkan pemikiran, pe-

ngambilan keputusan, penemuan baru, dan pengambilan nilai-nilai, (4) untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan belajar, baik individu maupun kelompok kerja yang sesuai dengan ilmu pengetahuan sosial, (5) mengembangkan keterampilan dan sikap belajar bagaimana seharusnya belajar, (6) untuk membantu siswa memahami dan merefleksikan nilai-nilai sosial, mengembangkan dan mengklarifikasi nilai-nilai personal, dan (7) untuk memaksimalkan partisipasi siswa sesuai dengan aktifitas sosial baik sebagai individu maupun kelompok (Michaelis, 1976).

Karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial, maka IPS dijadikan sebagai mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD), dan sekolah menengah pertama (SMP). IPS di jenjang pendidikan SMP terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Dengan demikian ruang lingkup IPS tidak lain adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia yang ada di masyarakat (Winataputra, 2007). Rumusan IPS berdasarkan realitas dan fenomena sosial dilakukan melalui pendekatan interdisipliner. Dengan demikian berbagai disiplin ilmu yang melingkupi IPS dengan ruang lingkungannya memerlukan penyajian secara tematik.

Begitu halnya dalam perumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan yaitu ruang, waktu dan nilai atau norma (Sardiman, 2004). Hal ini dibutuhkan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pembelajaran IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan

kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

Problem yang dihadapi dalam pembelajaran IPS adalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika mereka lulus dari sekolah dan hidup ditengah-tengah masyarakat, mereka mengalami kepincangan dalam hal kehidupan sosial. Mereka kaya secara teoritis, tetapi miskin tentang aplikasinya dalam kehidupan sosial di masyarakat, sehingga tujuan pembelajaran IPS tidak tercapai maksimal.

Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru mendominasi perannya sebagai satu-satunya penyampai informasi melalui ceramah, tanya jawab, dan tugas. Hal ini berakibat peserta didik cenderung untuk menghafal materi pelajaran daripada memahami makna yang dipelajari (Zamroni, 2000). Pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran tradisional (Mattingly & Vansickle, 1991; Lindquist, 1997). Akibat dari pola pembelajaran yang demikian, maka mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menghafal, membosankan, dan tidak menarik.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS di atas, sudah seharusnya guru merubah paradigma pembelajarannya dari *teacher centered* ke *students centered*, sehingga pembelajaran yang dilakukan pembelajar merupakan upaya untuk membelajarkan siswa, serta mendorong dan memfasilitasi siswa agar terjadi proses belajar. Oleh karena itu kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran sangat menentukan efektifitas pencapaian hasil belajar.

Strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *jigsaw* menjadi salah satu pilihan untuk memecahkan masalah pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memungkinkan peserta didik saling membantu, mendukung, dan kerja sama saling tergantung (*interdependence*) untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam proses belajar. Selain itu strategi ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas kelompok. Mereka akan membagi peran sesuai macam tugas seperti pencatat, pembuat kesimpulan, pengatur materi, fasilitator, dan pemonitor proses belajar

(Wijaya, 2008). Dengan demikian, keterampilan sosial (*social skills*) mampu memberikan dorongan untuk berperan dan berpartisipasi dalam mencapai peran dan suksesnya individu dalam pembelajaran *cooperative*.

Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif (pembelajaran gotong royong) adalah *homo homini socius* yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Pembelajaran ini menekankan pada sikap dan perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur, dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan kelompok–kelompok kecil dan kemampuan heterogen dalam menggunakan berbagai aktifitas belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka (Kagan, 1994). Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2005). Pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan tujuan untuk mencapai tiga hal yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Arends, 1997).

Data empiris menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, pengembangan keterampilan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta mampu meningkatkan harga diri. Pembelajaran kooperatif juga dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan sosial (Manlunas, 2010). Oleh karena itulah tidak berlebihan jika pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan seluruh dimensi pembelajar (Joyce dkk., 2009). Penelitian yang dilakukan oleh Wang (2007) pada lembaga pendidikan guru bahasa Inggris di universitas Kun Shan–Cina membandingkan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran tradisional dan pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yaitu mendorong siswa untuk ambil bagian dalam pembelajaran, dan kerjasama dalam kelompok. Hal ini tentu berbeda dengan pembelajaran tradisional bahwa untuk mendapatkan nilai yang tinggi, dan tujuan individu, kompetisi individu sangat diperlukan. Jadi siswa menjadi lebih egois.

Pembelajaran kooperatif pada IPS merupakan efek pengembangan sosial siswa. Hal ini termasuk empati terhadap orang lain dalam berbudaya, men-

jadi warga negara yang baik, serta berfikir kritis (Slavin, 2005). Hasil penelitian Ali (2011) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif dalam hal pencapaian hasil belajar yang berupa pengetahuan dan aplikasi kursus manajemen proyek. Hasil penelitian Baghcheghi dan kawan-kawan (2011) juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi pada mahasiswa keperawatan dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Ahmad & Mahmood (2010) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa efek *cooperative learning* mampu meningkatkan kerjasama dan peduli terhadap sesama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Ada beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, salah satunya adalah *jigsaw*. *Jigsaw* sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Arends, 1997). Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa bekerja sama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pembelajaran *jigsaw* 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 anggota kelompoknya yang lain. Siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Lie, 2002). Pembelajaran kooperatif *jigsaw* yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends, 1997).

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* memungkinkan interaksi antar siswa, sehingga mereka saling terlibat. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif sangat erat dengan interaksi sosial antar siswa yang berwujud keterampilan sosial (*social skills*). Dengan interaksi sosial dalam kelompok, kelemahan salah satu anggota kelompok dapat dibantu oleh kemampuan anggota kelompok yang lain (Sharan & Sharan, 1992). Hasil penelitian

Naomi & Githua (2013) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* efektif dalam pencapaian hasil belajar.

Keterampilan sosial (*social skills*) adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain, baik secara verbal maupun non-verbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain (Merrell & Gimpel, 1998). Keterampilan sosial membawa remaja untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Lima dimensi paling umum terdapat dalam keterampilan sosial. Pertama, hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*) ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain. Kedua, manajemen diri (*self-management*), merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik. Ketiga, kemampuan akademis ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, dan menjalankan arahan guru dengan baik. Keempat, kepatuhan (*compliance*) yaitu remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu. Kelima, perilaku asertif (*assertion*) didominasi oleh kemampuan yang membuat remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Dalam konteks inilah strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dapat memperkuat keterampilan sosial (*social skills*). Siswa melakukan kerjasama yang efektif dan saling ketergantungan. Antar siswa saling interaksi untuk saling menyampaikan ide, gagasan serta pesan berkaitan dengan materi pembelajaran. Keterampilan sosial (*social skills*) sebagai sifat yang dimiliki setiap siswa, akan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode. Efek dari penggunaan metode bisa sengaja dirancang, sehingga metode harus dipilih agar optimal mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar sebagai efek dari penggunaan dapat diklasifi-

fikasikan menjadi tiga, yakni keefektifan pembelajaran, efisiensi pembelajaran, dan daya tarik pembelajaran (Degeng, 2013). Keefektifan pembelajaran berkaitan erat dengan pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga pengukurannya difokuskan pada tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Efisiensi pembelajaran berkaitan dengan waktu, personalia, dan sumber belajar yang dipakai, sehingga pengukurannya berapa lama, berapa banyak waktu, personalia dan sumber belajar yang dirancang dan digunakan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan daya tarik erat kaitannya dengan daya tarik siswa pada mata pelajaran yang dipelajari, sehingga pengukurannya berfokus pada siswa untuk tetap dan terus belajar.

Bloom (1981) menyatakan bahwa hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif tersebut mencakup kemampuan intelektual yang terkait dengan proses mental atau kegiatan dari kategori yang rendah ke tinggi, Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Dan ranah psikomotor berkaitan kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, dan kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik.

Hasil belajar menurut Bloom ini kemudian direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001). Ranah kognitif terdiri dari ingatan (*remember*), pemahaman (*understand*), penerapan (*apply*), analisis (*analyze*), menilai (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Ranah afektif terdiri dari menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), menilai (*evaluating*), mengorganisasi (*organization*), dan membentuk watak (*characterization*). Ranah psikomotor terdiri dari meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*), dan melakukan tindakan secara alami (*naturalization*).

Hasil belajar sebagai variabel terikat merupakan efek dari penggunaan strategi pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar ini adalah ranah kognitif yang terdiri pemahaman dan analisis. Dalam hal ini hasil belajar merupakan kemampuan siswa untuk memahami dan menganalisis IPS. Pemahaman berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menafsirkan, memberi contoh, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan. Menganalisis berkaitan dengan kemampuan menguraikan, mengorganisir, dan menemukan makna tersirat. Penggunaan kemampuan memahami kemudian menganalisis tanpa melalui penerapan, karena peneliti beranggapan bahwa

proses penerapan itu melekat dalam satu proses menganalisis. Hal ini sejalan dengan tujuan dari IPS yaitu mengembangkan kemampuan memahami konsep-konsep IPS dan kemampuan menganalisis konsep dalam memecahkan masalah-masalah sosial, baik perannya sebagai individu maupun warga negara.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan pengaruh strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan strategi pembelajaran tradisional terhadap kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS. Penelitian ini juga menguji perbedaan hasil belajar yang diperoleh kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial berbeda; dan pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran tersebut dan keterampilan sosial terhadap kemampuan memahami dan kemampuan menganalisis materi IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan faktorial 2x2 dengan rancangan *a factorialized version of nonequivalent control group design* (Tuckman, 1999). Desain ini memberikan kemungkinan peluang untuk melihat pengaruh dua variabel perlakuan (strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan strategi pembelajaran tradisional) terhadap kelompok sampel yang diteliti.

Variabel penelitian ini terdiri dari strategi pembelajaran sebagai variabel bebas berupa strategi pembelajaran yang berdimensi strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* (SPKJ) dan strategi pembelajaran tradisional (SPT), keterampilan sosial sebagai variabel moderator yang berdimensi keterampilan sosial tinggi (KST) dan keterampilan sosial rendah (KSR), serta hasil belajar IPS sebagai variabel terikat yang berdimensi kemampuan memahami IPS dan kemampuan menganalisis IPS.

Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 dan 2 Yosowilangun di kabupaten Lumajang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari 2 kelas dari 8 kelas yang ada di SMP Negeri 1 Yosowilangun dan 2 kelas dari 7 yang ada di SMP Negeri 2 Yosowilangun. Berdasarkan penetapan 4 kelas tersebut, maka ditentukan 2 kelas sebagai kelompok eksperimen dengan perlakuan strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan 2 kelas sebagai kelompok kontrol dengan perlakuan strategi pembelajaran tradisional. Sampel penelitian ini sejumlah 111 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri instrumen keterampilan sosial berupa angket yang validitasnya dianalisis dengan *alpha cronbach*, instrumen tes hasil belajar yang disajikan dalam bentuk *pre-test* dan *posttest*, desain pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan pembelajaran tradisional. Untuk mendapatkan validitas dari instrumen tersebut, dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen baik melalui *expert judgement* baik dari ahli isi, ahli materi maupun ahli bahasa. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji statistik Manova dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian menunjukkan bahwa pertama, ada perbedaan yang signifikan kemampuan memahami materi IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran tradisional dengan F sebesar 335,196 dan sig $0,00 < 0,05$ (*Test of between-subjects effects*). Kedua, tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan memahami materi IPS antara kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah dengan sig $0,114 > 0,05$ (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 3,233 juga memiliki sig $0,75 > 0,05$ (*Test of between-subjects effects*). Ketiga, ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (kooperatif *jigsaw* dan tradisional) dan keterampilan sosial terhadap kemampuan memahami materi IPS dengan sig $0,004 < 0,05$ (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 11,315 juga memiliki sig $0,001 < 0,05$ (*Test of between-subjects effects*). Keempat, ada perbedaan yang signifikan kemampuan menganalisis materi IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran tradisional dengan sig $0,00 < 0,05$ (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 390,453 juga memiliki sig $0,00 < 0,05$ (*Test of between-subjects effects*). Kelima, tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan menganalisis materi IPS antara kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah dengan sig $0,114 > 0,05$ (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 0,18 juga memiliki sig $0,894 > 0,05$ (*Test of between-subjects effects*). Keenam, ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (kooperatif *jigsaw* dan tradisional) dan keterampilan sosial terhadap kemampuan menganalisis materi IPS dengan sig $0,04 < 0,05$ (uji

multivariate tests) dan F sebesar 5,395 juga memiliki $\text{sig } 0,22 > 0,05$ (*Test of between-subjects effects*).

Hasil penelitian bahwa strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan keterampilan sosial berpengaruh terhadap kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Naomi & Githua (2013) yang menyimpulkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* hasilnya lebih baik dibandingkan siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.

Strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* lebih unggul daripada strategi pembelajaran tradisional. Oleh karena, strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan strategi pembelajaran yang mengacu pada pandangan konstruktivistik. Proses pembentukan pengetahuan oleh individu yang sedang belajar sebagai akibat adanya interaksi terus menerus dengan lingkungannya (Brook & Brooks, 1993). Oleh karena itu dalam proses belajar pengetahuan tersusun dari pengalaman kongkrit, aktifitas kolaboratif, reflektif, serta interpretasi. Tingkah laku sebagai salah satu bentuk hasil belajar mengalami perubahan yang meliputi aspek kepribadian, baik fisik maupun non fisik, serta aspek kemampuan memecahkan masalah, keterampilan, kebiasaan dan sikap. Dalam pembelajaran konstruktivistik, pengetahuan tidak ditransfer begitu saja oleh guru, karena memang pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah jadi tetapi sesuatu yang berkembang terus-menerus. Mengajar adalah bentuk peran aktif guru dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mempertanyakan kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Demikian juga UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karenanya tujuan pembelajaran adalah menciptakan pemahaman baru menurut aktifitas kreatif-produktif dalam konteks nyata dan mendorong pebelajar untuk berfikir dan berfikir ulang serta mendemonstrasikan apa yang sedang dipelajari (Brook & Brooks, 1993).

Hal ini berbeda dengan strategi pembelajaran tradisional yang mengacu pada pandangan behavioristik. Pembelajaran tradisional lebih cenderung berpusat pada guru, dan siswa pasif. Pada umumnya pembelajaran tradisional menggunakan cara-cara sederhana yaitu dengan ceramah, secara terus

menerus justru dapat membuat peserta didik menjadi bosan, sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat diserap oleh siswa secara optimal.

Dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* terdapat saling ketergantungan positif. Dalam ketergantungan positif, mereka saling membantu dan memotivasi antar siswa, sehingga tercipta interaksi proporsional. Mereka harus percaya dan saling berhubungan dengan cara yang lain dan memastikan pula bahwa mereka semua akan berhasil bersama-sama. Masing-masing siswa mungkin mempunyai peran berbeda, tetapi itu sangat penting bagi proses kelompok. Di dalam proses kelompok ini masing-masing siswa saling berhubungan yang secara psikologis, mereka sadar akan kondisi dan posisi masing-masing, dan mereka merasa menjadi bagian dari anggota kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif juga terdapat akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pembelajaran tiap anggota kelompok. Kelompok diberi umpan balik mengenai hasil belajar para anggota-anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberi bantuan pada sesama siswa.

Hal ini berbeda dengan pembelajaran tradisional, yang di dalamnya terjadi saling ketergantungan negatif. Ada siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok (Kagan, 1995). Dalam pembelajaran tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas yang diberikan hanya dikerjakan oleh salah seorang anggota kelompok, sedang anggota yang lain relatif pasif dan menggantungkan atas keberhasilan pada teman yang mengerjakan tugas tadi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS. Tampaknya, siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi belum secara terbuka berkontribusi pada siswa lainnya di luar kelompoknya. Oleh karena itu, mereka merasa asing ketika harus berinteraksi dengan teman di luar kelompoknya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Arronson dan kawan-kawan (Marning & Lucking (1991) yang menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw* menjadi lebih menyukai teman-teman dalam kelompok belajarnya dibandingkan dengan kesukaan mereka dengan teman-temannya satu kelas yang bukan anggota kelompok belajarnya. Dengan demikian pembelajaran kooperatif *jigsaw* telah membuat mereka saling menghargai, dan saling peduli satu dengan yang lainnya. Sehingga hal ini mem-

buat saling meningkatkan hubungan interpersonal di antara mereka. Dengan demikian siswa lebih berkembang secara interpersonal dalam kelompok belajarnya. Sedangkan di luar kelompoknya cenderung tidak berkembang secara optimal

Faktor yang diduga turut mempengaruhi hal tersebut adalah pertama, subjek penelitian ini terdiri dari dua sekolah yaitu SMP Negeri 1 Yosowilangun dan SMP Negeri 2 Yosowilangun pada kelas 58 siswa menunjukkan hasil angket dengan kategori tinggi sebesar 43% dan kategori rendah adalah 57%. Sementara pada kelas kontrol dengan jumlah 53 siswa menunjukkan hasil angket dengan kategori tinggi adalah 68% dan kategori rendah adalah 32%. Peneliti menduga bahwa hasil belajar yang tinggi terutama pada kelas eksperimen lebih dipengaruhi oleh strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw*, karena dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* juga berkembang secara simultan keterampilan sosial di samping kemampuan akademik.

Kedua, guru yang mengajar masing-masing kelas eksperimen lebih dari satu orang dari sekolah berbeda yaitu SMPN 1 dan SMPN 2 Yosowilangun. Hal ini dimungkinkan dalam pelaksanaannya terdapat perbedaan praktik pembelajaran sebagai implementasi dalam penelitian ini. Angket keterampilan sosial diukur dan diberikan pada responden sebelum pelaksanaan perlakuan penelitian dilakukan, sehingga hasilnya masih belum dipengaruhi oleh perlakuan penelitian. Oleh karena itu patut diduga, hadirnya guru yang berbeda di tiap kelas eksperimen turut memberikan pengaruh positif pada perolehan hasil belajar pembelajar.

Ketiga, secara umum seluruh guru belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Mereka lebih terbiasa dengan pembelajaran tradisional. Sebagian siswa, baik di SMP Negeri 1 maupun di SMP Negeri 2 Yosowilangun yang belum memahami apa yang harus dilakukan dalam kelompok belajarnya. Oleh karenanya melihat kondisi ini guru harus berkeliling bergantian memberikan layanan pada siswa yang mengalami kesulitan. Hadirnya guru dalam memberikan bimbingan atas kesulitan turut menghidupkan kelompok-kelompok

kerja siswa yang mengalami masalah dalam belajar. Pembelajaran kooperatif *jigsaw* dimungkinkan masing-masing anggota kelompok ahli mempresentasikan hasil kerja pada anggota kelompok asal, sehingga menjadi lebih mudah dalam memahami permasalahan. Kondisi ini juga membantu menghidupkan siswa dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Dengan demikian keterampilan sosial yang diambil praperlakuan dalam bentuk angket, memang tidak menunjukkan pengaruh pada perolehan hasil belajar. Karena memang hasil belajar yang diukur setelah dilakukan perlakuan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh interaktif antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS. Interaksi merupakan *joint effect* dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Demikian juga Kerlinger (1986) menyatakan bahwa interaksi merupakan kerjasama dua variabel atau lebih dalam mempengaruhi variabel terikat. Oleh karena itu interaksi akan terjadi jika antar variabel bebas saling kerjasama untuk mempengaruhi variabel terikat. Interaksi dapat terjadi apabila variabel-variabel bebas tidak membawa akibat-akibat secara terpisah dan sendiri-sendiri. Sebaliknya interaksi tidak dapat terjadi jika lebih dari satu variabel bebas membawa akibat terpisah secara signifikan.

SIMPULAN

Strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* memiliki keunggulan lebih tinggi dibandingkan dengan strategi pembelajaran tradisional. Kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS dari kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan rendah tidak berbeda secara signifikan. Adanya interaksi merupakan konsekuensi logis dari adanya perlakuan utama (*main effects*) dalam penelitian yaitu strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Keterampilan sosial mengubah hubungan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Z. & Mahmood, N. 2010. Effects of Cooperative Learning vs. Traditional Instruction on Prospective Teachers' Learning Experience and Achievement. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 43 (1): 151-164.
- Ali, H. 2011. A Comparison of Cooperative Learning and Traditional Lecture Methods in The Project Management Department of a Tertiary Level Institution in Trinidad and Tobago. *Educational Research Association*, 1 (1): 49-64.
- Anderson, L.W., & Kathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy of Learning, Teaching and Assessing, a Revision of Bloom Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.

- Arends, R. 1997. *Cooperative Learning Classroom Instructions and Management*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Baghcheghi, N., Khoohestani, H. R., & Rezaei, K. 2011. A Comparison of the Cooperative Learning and Traditional Learning Methods in Theory Classes on Nursing Students' Communication Skill With Patients at Clinical Settings. *Nurse Education Today*, 31 (8): 877-882.
- Bloom, B.S. 1981. *Taxonomy of Education objective*. Handbook.I: Cognitive domain. New York: McKay.
- Degeng, I.N. 2013. *Kumpulan Bahan Pembelajaran, Menuju Pribadi Unggul lewat Perbaikan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Malang: UM-LP3.
- Degeng, N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. *Models of Teaching (7th ed.)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kagan, S., 1995. *Cooperative Learning*. San Clemente, California: Kagan Publishing.
- Kerlinger, F.N. & Lee, H.B. 2000. *Foundation of Behavioral Research (Fourth Edition)*. New York: Holt, Rinnar & Winston, Inc.
- Lie, A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Lindquist, T.M. 1997. An Experimental Test of Cooperative Learning with Faculty Members as Subject. *Journal of Education for Business*. Washington. 72 (3): 157 - 167.
- Marning, M.L. & Lucking. R. 1991, *The What, Why, and How of Cooperative Learning. Social Studies*. Volume 82 (diakses dari Questia Media America inc. www.questia.com , 15 September 2014).
- Mattingly, R.M., & Vansickle, R.L. 1991. Cooperative Learning and Achievement in Social Studies: Jigsaw II. *Social Education*, 55 (6): 392-395.
- Merrell, K.W., & Gimpel, G.A. 1998. *Social Skills of Children and Adolescents Conceptualization, Assessment, Treatment*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishes.
- Michaelis, J.U., 1976. *Social Studies for Children in a Democracy Recent Trends and Developments*. New Jersey: Printice -Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- Naomi, M.W., & Githua, B.N., 2013. Effects of Jigsaw Cooperative learning Strategy On Students' Achievement In Secondary School Matematics In Laikipia East District, Kenya. *Asian Journal Of Management Sciences And Education* , 2 (3): 177-188.
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sharan, Y. & Sharan, S. 1992. *Ekspanding Cooperative Learning Through Group Investigation*. New York. Teachers Chollege Pers.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. London: Allynand Bacon.
- Tuchman. B.W. 1999. *Conducting Educational Research*. Orlando, FL: Harcourt Brace Jovanovich Publisher.
- Wang, T.-P. 2007. The Comparison of the Difficulties Between Cooperative Learning and Traditional Teaching Methods in College English Teachers. *The Journal of Human Resource and Adult Learning Kun Shan University* , 3 (2): 23-30.
- Wijaya, A. 2008. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Winataputra. U.S. 2007. *Materi Dan Pembelajaran IPS*. Jakarta: UT.
- Zamroni. 2000. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bigraf pub.