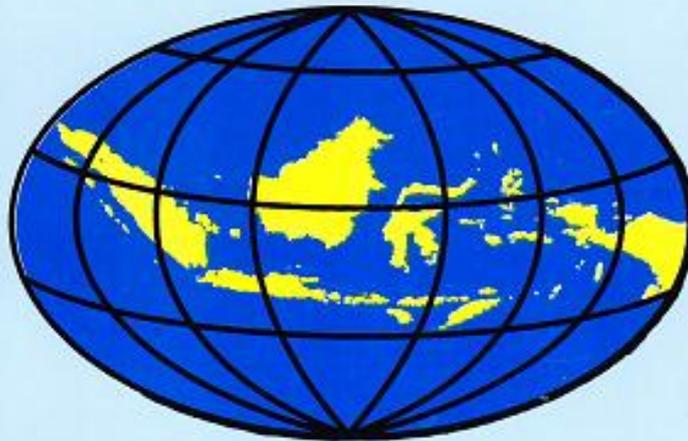


Vol. VII No. 1 Januari 2006

ISSN : 1411 - 5352

Jurnal
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Terakreditasi Dengan
Keputusan Dirjen Dikti Depdiknas
Nomor : 55 / DIKTI / Kep / 2005
Tanggal 17 Nopember 2005



Diterbitkan oleh :

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS JEMBER

Bekerjasama dengan :

DINAS PENDIDIKAN PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER

Jurnal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Merupakan jurnal ilmiah *terakreditasi* yang memuat artikel ilmiah hasil penelitian atau kajian konseptual/analisis kritis dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan pendidikan ilmu pengetahuan sosial

<p style="text-align: center;">DEWAN REDAKSI</p> <p style="text-align: center;"><u>Ketua Penyunting</u> Suranto</p> <p style="text-align: center;"><u>Wakil Ketua</u> Sukidin</p> <p style="text-align: center;"><u>Penyunting Pelaksana</u> Dwi Suparno Sri Kantun</p> <p style="text-align: center;">Bambang Hari Purnomo Sumardi Djupriyanto</p> <p style="text-align: center;"><u>Penyunting Ahli</u> Simanhadi Widyaprakosa (UNEJ) Agus Suman (UNIBRAW) Tjuk Wirawan (UNEJ) Suhartono (UGM) Suyanto (UNY) Mutrofin (LSM)</p> <p style="text-align: center;"><u>Pelaksana Tata Usaha</u> Sutrisna Djaya Sri Handayani Nurul Umamah M. Na'im Imam Syafi'i</p>
--

Jurnal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL terbit pertama kali pada Bulan Januari 2000 sebagai hasil kerjasama Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jember dengan Dinas Pendidikan Pemerintah Kabupaten Jember

ALAMAT REDAKSI

*Kampus FKIP Universitas Jember
Jln. Kalimantan III/3 Jember Kotak Pos 162 Tlp/Fax (0331) 334988.
E-mail JAPI-Jurnal@yahoo.com
Rekening Bank : Suranto No. 030.000541188.920 BNI 46 Cabang Jember*

Jurnal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL terakreditasi sebagai Jurnal Ilmiah Nasional dengan Surat Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.55/DIKTI/Kep/2005 tanggal 17 Nopember 2005

<i>Analisis Sosial Ekonomi Dan Strategi Ekspor Industri Biologis Jangkrik Di Kabupaten Jember</i>	1 - 12
Wahjoe Widhijanto Basuki, Anang Sutirtoadi	
<i>Strategi Peningkatan Proses Belajar Ekonomi Melalui Optimalisasi Penggunaan Model Stimulus, Organisme Dan Respon Siswa Di SMAN Arjasa</i>	13 - 24
Umar H.M. Saleh	
<i>Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Belajar Dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Dikenakan Pada Siswa Kelas II-A SLTPN 7 Jember)</i>	25 - 33
Tbohirun dan Chumi Zahroul Fitriyah	
<i>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Investasi Di Indonesia Tahun 1976 s.d 2001</i>	34 - 49
Sjamsuri	
<i>Peranan Pemahaman Sejarah Nasional Dan Kesadaran Sejarah Terhadap Pembentukan Sikap Nasionalisme</i>	50 - 65
Mohamad Na'im	
<i>Peranan Doktrin Monroe, Politik Luar Negeri Dan Kaitannya Dengan Tradisi Demokrasi Di Amerika Serikat</i>	66 - 75
Sumardi	
<i>Tantangan Hidup Bangsa Dan Negara Republik Indonesia Dari Proklamasi Kemerdekaan (NKRI) Hingga Sekarang</i>	76 - 87
Kamidjan Harsosudirdjo	
<i>Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Dalam Mata Kuliah Sejarah Asia Barat Daya</i>	88 - 100
Nurul Umamah	
<i>Revitalisasi Tradisi Lisan Dalam Bingkai Multikulturalisme Menuju Nasionalisme</i>	101 - 110
Blajan Konradus	
<i>Strategi Komunikasi Inovasi Untuk Bertransmigrasi (Studi Kasus Di Ibukota Jakarta)</i>	111 - 122
Anoesyirwan Moelns	
<i>Profil Pedagang Klithikan Di Banjarsari Surakarta</i>	123 - 134
Sri Wahyuni	
<i>Isue Gender Dalam Kampanye Pilkada</i>	135 - 142
Ria Angin	
<i>Korelat Gaya Pengambilan Keputusan Manajerial Pada Manajer Perempuan</i>	143 - 157
Tri Ratna Murti	
<i>Literature And Democracy: A Study on Some Selected Poems by Walt Whitman</i>	158 - 174
Sutarlo	
<i>Partisipasi Politik Mahasiswa Surakarta, FKIP UNS Surakarta</i>	175 - 185
Djono	

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW DALAM MATA KULIAH SEJARAH ASIA BARAT DAYA

Nurul Umamah

***Abstract:** The main learning problem of South West Asia History subject is a wide scope of the materials. This condition stimulated a lecturer to find the appropriate method to learn the materials. A panel discussion which was applied in the previous lecturing method did not gain a satisfactory achievement. Panel discussion tended to make students passive, while the lecturer, presenter and panellists tended to be more dominant. Jigsaw is one of the cooperative learning techniques chosen to solve the identified problems. This study was designed as a classroom action research (CAR). The results of the study revealed that Jigsaw could improve the students' achievement significantly.*

Kata Kunci: Jigsaw, Pembelajaran Sejarah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta arus globalisasi telah membawa perubahan hampir semua aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan faktor penting yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas kehidupan bangsa. Kualitas kehidupan bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang berkualitas mampu menghadapi berbagai permasalahan yang timbul sebagai akibat dari proses globalisasi dan demokrasi, sehingga diperlukan pembaharuan dalam bidang pendidikan sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan yang diharapkan bisa menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

Seiring dengan adanya otonomi daerah, pemerintah Indonesia melalui Departemen Pendidikan Nasional telah melaksanakan berbagai cara untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem pendidikan dengan mengeluarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berkaitan dengan pemberlakuan Kurikulum Berbasis/ kompetensi telah dilakukan penyempurnaan kurikulum pendidikan, termasuk kurikulum sejarah yang berbasis kompetensi, demokratis, dan berwawasan lokal -namun tetap memperhatikan standar nasional.

Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi dalam proses pembelajaran, guru harus dapat mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga setelah proses pembelajaran selesai peserta didik benar-benar kompeten dihidangnya dengan memiliki keyakinan yang kuat, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003).

Kurikulum berbasis kompetensi lebih menekankan pada pengembangan kemampuan atau potensi dari peserta didik, sehingga menjadikannya sebagai lulusan yang berkualitas dan kompeten di bidangnya (Mulyasa, 2003). Keadaan ini menuntut kemampuan seorang pendidik untuk memiliki kepekaan, kreativitas, inovasi dan cara berfikir yang logis dan sistematis serta kuat dalam penguasaan materi.

Salah satu tuntutan kompetensi pembelajaran sejarah adalah menjadikan siswa bersikap arif dan bijaksana, memiliki patriotisme dan rasa nasionalisme yang tinggi. Di samping itu sejarah juga memberikan berbagai pengalaman tentang nilai-nilai kehidupan, sehingga peran dan fungsi sejarah tidak perlu diragukan baik dalam kehidupan individu maupun bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Widja (1988) dengan belajar sejarah bisa menumbuhkan sikap yang arif dan bijaksana bagi yang mempelajarinya. Nugroho Notosusanto (1979) menegaskan bahwa dengan mempelajari sejarah akan memperoleh empat kegunaan, yaitu guna rekreatif, guna inspiratif, guna instruktif dan guna edukatif.

Tuntutan tersebut harus diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah baik saat perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi pembelajaran. Fakta empiriknya adalah sejarah bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan tetapi membosankan. Menurut Haikal (1989) bahwa mata pelajaran sejarah kurang menarik dan cenderung membuat siswa gaduh saat mengikutinya. Kondisi pembelajaran yang seperti ini juga terjadi di Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berdasarkan pengalaman proses pembelajaran sejarah pada mahasiswa Program pendidikan sejarah senantiasa membosankan dan tidak menarik. Apalagi dosen cenderung menggunakan metode konvensional. Pada pembelajaran mata kuliah Asia Barat Daya, dosen sudah mencoba melakukan inovasi dengan menggunakan metode diskusi model panel. Pada termin pertama dosen selaku penguji, pada termin ke dua panelis, dan termin ketiga audien.

Sebenarnya apabila metode ini diikuti dengan baik oleh semua mahasiswa sudah dapat menjawab permasalahan dalam hal penguasaan materi dan penciptaan situasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Namun ternyata metode ini belum berhasil mendorong keseluruhan mahasiswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran cenderung didominasi sebagian mahasiswa, sedangkan mahasiswa lainnya hanya menjadi pendengar dan cenderung pasif.

Munculnya dosen sebagai panelis juga dirasakan oleh pemakalah tertentu yang kurang memiliki rasa percaya diri sebagai momen yang menakutkan, sehingga suasana cenderung tegang. Akibatnya walaupun sudah menguasai materi, karena gugup dan takut menjawab salah mahasiswa cenderung untuk diam. Situasi pembelajaran yang kurang menyenangkan bahkan cenderung menegangkan ini harus segera diakhiri, karena mahasiswa tidak mungkin dapat menguasai materi dengan baik bila hatinya tidak suka. Materi mata kuliah Asia Barat daya sangat banyak dan sulit, sehingga menuntut dosen untuk memikirkan metode apa yang dapat menarik perhatian mahasiswa sehingga tanpa merasa terbebani dia merasa senang dan tertarik untuk mempelajari lebih dalam materi perkuliahan. Harapannya dalam proses perkuliahan muncul suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Atas dasar permasalahan tersebut di atas, maka dicoba untuk memecahkannya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam proses pembelajaran.

Jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4-5 orang anggota dengan karakteristik yang berbeda-beda. Pertama kali dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Arinson dan teman-temannya di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas Jhon Hopkins, Amerika Serikat (Lie, 2002).

Pelaksanaan model jigsaw ini adalah dengan membagi anggota menjadi kelompok asal, masing-masing anggota dari kelompok asal mendapat tugas mempelajari materi yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut. Kelompok ini disebut dengan kelompok ahli. Kelompok ahli setelah selesai berdiskusi maka kembali ke kelompok asal dan menjelaskan hasil dari diskusi dalam kelompok ahli kepada teman-teman dalam kelompoknya (kelompok asal). Pertemuan dan diskusi kelompok asal jika sudah selesai, maka mahasiswa diberikan kuis atau tes secara individual tentang materi pembelajaran (Nur, 2000).

Pembelajaran kooperatif model ini lebih menekankan pada kemampuan proses, berpikir dan latihan, bertindak demokratis, pembelajaran aktif, saling memberi dan menerima, bekerjasama dalam memecahkan suatu masalah atau kesulitan, dan saling menghormati perbedaan dalam suatu kelompok atau masyarakat. Keberhasilan individu dalam pembelajaran kooperatif diorientasikan dalam kelompok. Mereka (peserta didik) bekerjasama dalam mencapai tujuan dan saling membantu serta mendorong diantara mereka untuk bekerjasama dan berhasil dalam belajar.

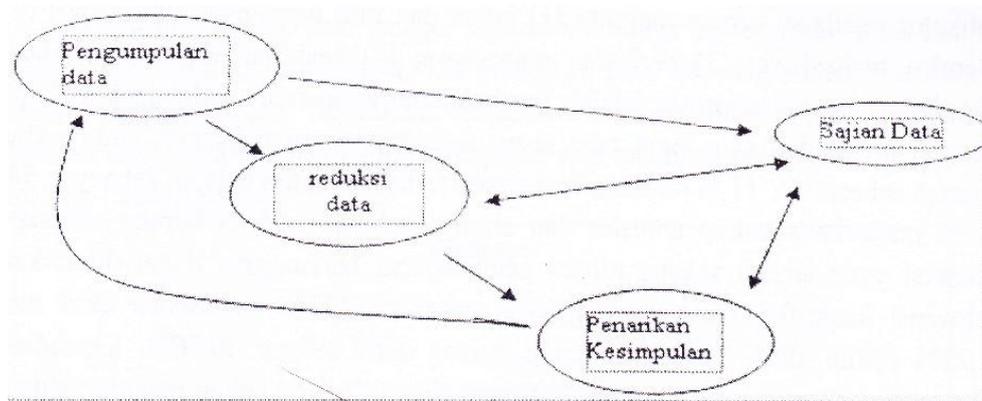
Model ini cocok untuk pembelajaran sejarah karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin pada tahun 1972 sampai dengan 1986 di sekolah perkotaan, pinggiran dan pedesaan di Amerika Serikat, Israel, Nigeria dan Jerman menunjukkan bahwa teknik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pengalaman belajar individual atau kompetitif (Ibrahim, 2000). Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Johnson dan Johnson dalam (Lie, 2002) berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa suasana belajar Cooperative learning menghasilkan prestasi yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh persaingan dan memisah-misahkan siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahannya adalah bagaimana efektivitas pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam pembelajaran mata kuliah Asia Barat Daya?

METODE PENELITIAN

Desain penelitian menggunakan *classroom action research* dengan tiga siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah didesain dalam faktor-faktor yang diselidiki. Untuk mengetahui permasalahan pembelajaran sejarah di program Studi Pendidikan Sejarah khususnya dalam mata kuliah Sejarah Asia Barat Daya dilakukan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dan melakukan wawancara dengan dosen maupun mahasiswa. Permasalahan yang sudah diketahui didiskusikan guna menemukan cara yang tepat untuk mengatasinya. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dipergunakan adalah model Mc Taggart yang meliputi : 1) perencanaan; 2) pelaksanaan Tindakan; 3) Observasi; 4) refleksi. (Kemmis dan Taggart, 1998)

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang dipergunakan adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Ilustrasi analisis data kualitatif (Matthew. 1992)

Data penilaian selama proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif setelah hasil rekapitulasi data kuantitatif. Analisis datanya berdasarkan hasil rekapitulasi data kuantitatif jawaban responden⁷ terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam angket.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: Menghitung persentase jawaban responden (p) dengan menggunakan rumus:

$$p = (n/N) \times 100$$

Keterangan:

p = Persentase jawaban responden pada alternatif jawaban (%)

n = Jumlah skor yang didapat

N= Jumlah skor secara keseluruhan (Ali, 1993).

2) Mengkategorikan hasil jawaban dalam bentuk persentase ke dalam kriteria-kriteria persentase yang bersifat kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Capaian Rata-Rata Hasil Belajar Mahasiswa Pada Masing-Masing Siklus

Capaian rata-rata hasil belajar mahasiswa akan direfleksikan dalam hasil penilaian proses dan penilaian hasil. Indikator penilaian proses meliputi intrinsik dan rasa ingin tahu, perhatian mahasiswa, interaksi mahasiswa dan keaktifan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan indikator penilaian hasil yang diukur adalah aspek kognitif dan afektif. Aspek psikomotoriknya tidak diukur karena sudah termasuk dalam penilaian proses. Data hasil penilaian diperoleh dari

hasil ujian mahasiswa (tes). Berikut akan dipaparkan capaian rata-rata hasil belajarmahasiswa.

Penilaian Proses

Penilaian proses adalah penilaian yang dilakukan oleh dosen pembina mata kuliah selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian proses ini dilakukan pada setiap individu siswa dengan cara mengisi lembar observasi dan catatan bebas. Indikator penilaian proses meliputi (1) minat dan rasa ingin tahu mahasiswa; (2) interaksi mahasiswa; (3) perhatian mahasiswa; (4) keaktifan mahasiswa. Hasil rekapitulasi penilaian proses adalah pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat menarik minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Pada siklus pertama sebesar 36,11% mahasiswa antusias terhadap materi belajar, sebanyak 58,33% mahasiswa cukup antusias dan sisanya sebesar 5,56% kurang antusias. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dapat dijelaskan frekwensi keaktifan siswa menunjukkan sebesar 47,22% mahasiswa aktif dan 22,22% cukup aktif. Sedangkan yang kurang aktif sebesar 30,56%). Kemudian sebesar 36,11% mahasiswa memperhatikan, sebesar 55,56%) cukup memperhatikan dan sisanya 8,33% > kurang memperhatikan. Data terakhir menunjukkan sebesar 31,11% mahasiswa aktif³~mahasiswa cukup aktif, dan 30,56%) mahasiswa kurang aktif.

Pada siklus yang kedua sebesar 44,44% mahasiswa antusias terhadap materi belajar dan 55,56%. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dapat dijelaskan frekwensi keaktifan mahasiswa menunjukkan sebesar 63,89%) aktif dan 36,11% cukup aktif. Kemudian sebesar 55,56% mahasiswa memperhatikan dan sebesar 44,44% cukup memperhatikan. Data terakhir menunjukkan sebesar 63,89% mahasiswa aktif, dan 36,11% mahasiswa cukup aktif, dan 30,56% kurang aktif.

Pada siklus yang ketiga sebesar 72,22% mahasiswa antusias terhadap materi belajar dan 27,78% cukup antusias. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dapat dijelaskan frekwensi keaktifan mahasiswa menunjukkan sebesar 80,56% aktif dan 19,44% cukup aktif. Kemudian sebesar 72,22% mahasiswa memperhatikan dan sebesar 27,78% cukup memperhatikan. Data terakhir menunjukkan sebesar 83,33% mahasiswa aktif, dan 16,67% mahasiswa cukup aktif.

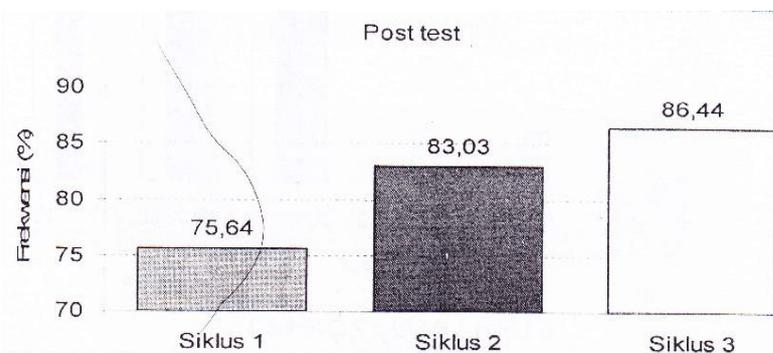
Berdasarkan data yang diperoleh, pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan pada minat dan rasa ingin tahu sebesar 100% pada siklus yang kedua dan ketiga menempati posisi cukup dan baik. Sedangkan untuk posisi kurang baik pada siklus yang kedua dan

ketiga tidak ada. Interaksi yang terjadi pada siklus yang kedua dan ketiga menunjukkan peningkatan sebesar 100% yang menempati cukup aktif dan aktif. Kemudian untuk posisi kurang aktif tidak ada.

Pada siklus yang kedua dan ketiga untuk perhatian mahasiswa terjadi peningkatan sebesar 100% yang menempati posisi memperhatikan dan cukup memperhatikan. Untuk posisi kurang memperhatikan tidak ada. Keaktifan mahasiswa juga menunjukkan adanya peningkatan sebesar 100% yang menempati posisi aktif dan cukup aktif. Sedangkan posisi kurang aktif tidak terdapat pada siklus kedua dan ketiga.

Penilaian Hasil

Rata-rata capaian hasil belajar mahasiswa hanya diukur pada ranah kognitif berdasarkan nilai tes mahasiswa. Tes dilakukan pada tiap-tiap siklus. Hasil tes ini akan menggambarkan bagaimana capaian rata-rata hasil belajar mahasiswa. Berikut akan disajikan hasil analisis capaian rata-rata hasil belajar mahasiswa pada masing-masing siklus.



Gambar 2. Rata-rata capaian hasil belajar mahasiswa aspek kognitif pada masing- masing siklus

Rata-rata capaian hasil belajar, nilai test sebesar 75,64 %, dengan standar deviasi 9,59. Kondisi ini terjadi karena banyak mahasiswa yang kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Penyebab tidak aktifnya mahasiswa dalam proses pembelajaran karena kurang menguasai materi dan masih baru mengenal model pembelajaran kooperatif model jigsaw. Menyiasati kendala yang dihadapi, maka setiap mahasiswa sebelum proses pembelajaran tatap muka minggu berikutnya berlangsung ditugaskan membaca terlebih dahulu pokok bahasan yang akan dibahas pada pembelajarn berikutnya.

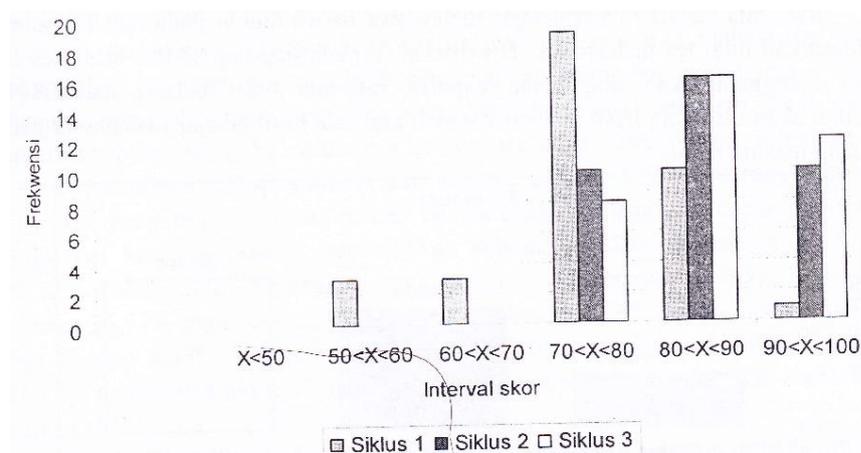
Rata-rata hasil belajar pada siklus kedua nilai test sebesar 83,03 dengan Standard deviasi sebesar 6.23. Data ini menunjukkan peningkatan dalam evaluasi hasil belajar mahasiswa. Rata-rata hasil belajar mahasiswa

mengalami peningkatan. karena .selelah diadakan perbaikan dalam persiapan maupun dalam penugasan maka mahasiswa memiliki kesiapan dalam penguasaan materi dan sudah familier dengan model jigsaw .

Untuk siklus ketiga capaian rata-rata hasil belajar nilai tes sebesar 86.44 dengan Standard deviasi sebesar 6.20. Capaian rata-rata hasil belajar mahasiswa dari tes yang dibelikan selama tiga kali siklus menunjukkan adanya suatu peningkatan hasil belajar yang signifikan. Siklus ketiga ini bisa dikatakan mencapai hasil yang optimal, karena semua kendala yang terjadi pada siklus 1 maupun siklus 2 telah diperbaiki.

Distribusi Capaian Hasil Belajar

Distribusi capaian hasil belajar mahasiswa dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Distribusi capaian hasil belajar mahasiswa pada masing-masing siklus

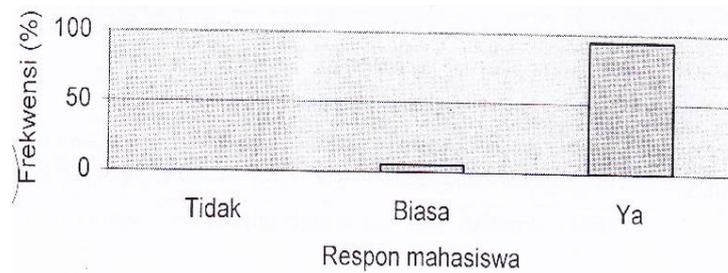
Efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui dua indikator yaitu efektivitas selama proses pembelajaran dan efektivitas hasil belajar. Indikator efektivitas selama proses pembelajaran adalah minat dan rasa ingin tahu, keaktifan siswa, interaksi dan Perhatian. Sedangkan efektivitas hasil pembelajaran diukur dari hasil penilaian tes yang diberikan pada setiap siklusnya untuk aspek kognitif dan nilai sikap untuk aspek afektif. Data efektivitas ini diperoleh melalui rekapitulasi data kuantitatif jawaban responden, observasi dan dokumentasi.

Hasil analisis data dari kuantitatif jawaban responden mengenai efektivitas proses pembelajaran sejarah pada mata kuliah Sejarah Asia Barat Daya dapat dilihat pada masing-masing diagram di bawah ini.



Gambar 4. Hasil angket tentang minat dan rasa ingin tahu siswa

Berdasarkan gambar 4.3, sejumlah 8 orang mahasiswa (22,22 %) menyatakan tidak berminat, 2 orang mahasiswa (05,56%) menyatakan biasa saja dan 26 mahasiswa(72,22%) menyatakan berminat.



Gambar 5. Hasil angket interaksi mahasiswa dengan teman

Berdasarkan gambar 4, sejumlah 2 orang mahasiswa (05,56%) menyatakan dengan model jigsaw dia hanya berinteraksi dengan teman secara biasa saja. Sedangkan 34 orang (94,44%) menyatakan dengan model jigsaw mereka berinteraksi secara aktif dengan teman.



Gambar 6. Hasil angket keaktifan mahasiswa selama pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.5, sejumlah 1 orang menyatakan (02,78%) tidak aktif selama mengikuti pembelajaran dengan model jigsaw, 5 orang (13,89%) biasa saja dan 26 orang (72,22%) sangat aktif



Gambar 7 Hasil angket rasa suka/ ketertarikan mahasiswa selama pembelajaran dengan model jigsaw

Berdasarkan gambar '4.6, sejumlah 7 orang (19,44%) menyatakan tidak suka/tertarik, 3 orang (08,33%) biasa saja dan 26 orang (72,22%) suka/ tertarik. Ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran kooperatif model jigsaw dikarenakan dalam proses pembelajaran merasa lebih santai dan tidak menegangkan. Dalam metode sebelumnya mereka harus bersiap-siap untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh dosen sehingga proses pembelajaran yang berlangsung terasa menegangkan. Alasan lainnya adalah mereka lebih mudah menerima penjelasan dari teman sendiri karena sesuai dengan cara berpikirnya, mahasiswa merasa lebih mudah dalam mengungkapkan argumentasi atau pendapat-pendapat mereka tanpa takut salah dan langsung dikonfrontasi oleh dosen.

Sedangkan bagi mahasiswa yang merasa biasa saja beralasan bahwa metode atau pendekatan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran intinya tetap mengharuskan mereka untuk belajar. Bagi mahasiswa yang tidak tertarik dengan pembelajaran kooperatif model jigsaw beralasan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan terlalu berbelit-belit karena adanya perpindahan kelompok, merasa dipaksa untuk belajar dan berbicara dalam diskusi kelompok.

Efektivitas pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw ditinjau dari proses dan hasil pembelajaran secara umum dari hasil analisis data yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa baik aspek kognitif maupun afektif memiliki nilai efektivitas yang positif, artinya kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw telah memberikan kontribusi positif

sehingga mahasiswa memiliki pemahaman terhadap materi yang terus meningkat pada setiap pelaksanaan siklus. Efektivitas pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam penilaian proses dapat dilihat dalam Tabel

1. Efektivitas Penilaian Proses

Tabel 1. Efektivitas Penilaian Proses

No.	Indikator	Nilai Efektivitas Siklus (%)			Kategori Efektivitas Siklus		
		1	2	3	1	2	3
1.	Keterbukaan	77,08	92,36	93,75	Efektif	Efektif	Efektif
2.	Kerajinan	75,00	86,11	90,28	Cukup efektif	Efektif	Efektif
3.	Tenggang rasa	79,16	86,11	90,28	Efektif	Efektif	Efektif
4.	Kedisiplinan	79,16	87,50	90,97	Efektif	Efektif	Efektif
5.	Kerjasama	81,25	79,17	93,75	Efektif	Efektif	Efektif
6.	Tanggungjawab	79,16	81,25	92,36	Efektif	Efektif	Efektif

Catatan: *) kategori efektivitas didasarkan atas Arikunto (1998)

Data kuantitatif tentang efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw terhadap capaian hasil belajar mahasiswa diperoleh melalui perbandingan nilai tes dengan Standard ketuntasan minimum (SKM) pada masing-masing siklus.

Selain itu, efektivitas pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat diketahui dari hasil test mahasiswa 0,85% pada test 1, 10,71% untuk test 2, 15,25% untuk test 3. Hal tersebut menunjukkan peningkatan efektivitas dari siklus 1 hingga siklus 3. Peningkatan ini terjadi karena pelaksanaan pembelajaran sejarah yang mengimplementasikan pembelajaran kooperatif model jigsaw pada siklus pertama masih belum optimal, karena mahasiswa masih baru kenal model tersebut. Pada siklus ke 2 sudah terjadi peningkatan nilai efektivitasnya, namun demikian untuk menguji validitas hasil efektivitasnya dilakukan lagi siklus ke 3. Hasil uji efektivitas relatif membuktikan pembelajaran sejarah dengan model Jigsaw lebih efektif. Dengan peningkatan nilai efektivitas yang sangat signifikan pada siklus ke 3.

Penggunaan pembelajaran kooperatif model jigsaw selain dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, berdasarkan hasil observasi penulis dan jawaban responden juga dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dan cara berpikirnya. Tingginya keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan efektivitas mahasiswa selama proses pembelajaran. Efektivitas pembelajaran juga tampak pada meningkatnya interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam

proses pembelajaran. Baik interaksi antar mahasiswa maupun mahasiswa dengan dosen. Apabila dikaji dari efektivitas penguasaan materi, penggunaan pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat membantu tingkat penguasaan materi lebih besar. Hal ini tampak pada perkembangan penguasaan materi dari siklus pertama sampai siklus ke tiga, terbukti juga pada peningkatan hasil tes yang diberikan pada masing-masing siklus.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif model jigsaw memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran mata kuliah Sejarah Asia Barat Daya baik pada penilaian proses maupun pada penilaian hasil. Pada penilaian proses yang meliputi enam indikator menunjukkan hasil di atas 75% (efektif) kecuali pada siklus pertama untuk indikator kerajinan sebesar 75% (cukup efektif). Sedangkan untuk nilai efektivitas hasilnya pada siklus pertama sebesar 0,85%), siklus kedua 10,71% dan pada siklus ketiga 15, 25%. Menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan.

Capaian rata-rata hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Asia Barat Daya penilaian pada penilaian proses terjadi peningkatan dalam setiap indikator pada masing-masing siklus. Capaian rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa dalam siklus 1 rerata nilai test 75,64 (SD 9,59), siklus 2 rerata nilai test 83,03 (SD 6,32), sedangkan siklus 3 rerata nilai test 86,44 (SD 6,20). Distribusi capaian hasil belajar mahasiswa pada siklus pertama yang mendapatkan nilai tes dibawah 75 sebanyak 6 orang (16,67%) dan pada siklus kedua sebanyak 2 orang (5,56%) dan pada siklus ketiga, semua mahasiswa mendapatkan nilai diatas 75 (100%). Menunjukkan terjadinya peningkatan yang sangat signifikan.

SARAN

Pembelajaran sejarah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model jigsaw sudah selayaknya direkomendasikan karena dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa. Dosen pembina mata kuliah program studi pendidikan sejarah perlu meningkatkan inovasi dan kreativitasnya dalam memilih metode yang sesuai dengan kompetensi dasar agar mahasiswa tertarik untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan analitisnya secara sistematis.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Bandung: Citra Umbara*
- Haikal. 1989. *Tut Wuri Handayani dalam Pendidikan Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Ibrahim, M. Dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Kemmis, S & R. Mc.Taggart. 1992. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning (mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo
- Matthew B. Milk dan A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Pres
- Mulyasa. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Notosusanto, N. 1979. *Sejarah demi masa Kini*. Jakarta: UI-Press
- Nur, M dan Prima P. W. 2000. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: Unesa
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning, second edition*. Massachusets: Allyn & Bracon
- Widja, I. G. 1988. *Dasar-Dasar pengembangan Strategi serta Metode-Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud