

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) DAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 UBUD**

Ni Made Gunarsih Dwipawati<sup>1</sup>, Nyoman Dantes<sup>2</sup>, Ni Ketut Widiartini<sup>3</sup>

Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [gunarsih.dwipawati, dantes.nyoman, ketut.widiartini@pasca.undiksha.ac.id](mailto:gunarsih.dwipawati, dantes.nyoman, ketut.widiartini@pasca.undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, (2) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, (3) perbedaan pengaruh implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar, dan (4) pengaruh secara simultan antara implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan rancangan " *post test only control group design*". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ubud dengan jumlah sampel 122 orang. Teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel adalah teknik *random sampling*. Data dikumpulkan dengan tes dan dianalisis dengan uji t, analisis varians dan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) dengan uji-F. Hasilnya menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII, (2) terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII, (3) terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII, (4) terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII, (5) Berdasarkan perhitungan menggunakan uji ANAVA A terdapat perbedaan implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan implementasi kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII, (6) terdapat perbedaan implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan implementasi kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud, dan (7) terdapat pengaruh secara simultan antara implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud.

Kata kunci : hasil belajar, model kooperatif tipe *jigsaw*, model *problem based learning* (PBL), motivasi belajar

### **Abstract**

This research aims to know: (1) the influence of Problem Based Learning (PBL) model implementation towards the learning motivation and result, (2) the influence of cooperative learning Jigsaw type towards learning motivation and result, (3) different influence of the Problem Based Learning (PBL) model implementation compared to cooperative learning Jigsaw type towards the student learning motivation and result, and (4) simultaneous influence between the Problem Based Learning (PBL) model implementation towards the motivation and IPS learning result with the implementation of

cooperative learning Jigsaw type towards the motivation and IPS learning result. This research is included in experimental research type with design of "post test only control group design". The population in this research is overall students of VIII SMP Negeri 2 Ubud with total sample 122 peoples. Sampling technique that is used to determine the sample is random sampling technique. Data were collected using test and analyze with t-test, analysis of variance and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) with F-test. The result shown that: (1) there are influence of cooperative learning model Problem Based Learning (PBL) to the learning motivation of students class VIII, (2) there are influence of cooperative learning model Problem Based Learning (PBL) to the learning result of students class VIII, (3) there are influence of cooperative learning model type Jigsaw to the learning motivation of students class VIII, (4) there are influence of cooperative learning model type Jigsaw to the learning result of students VIII, (5) Based on the calculation using ANAVA A test, there are influences between students who follow the cooperative learning model Problem Based Learning (PBL) with students who follow the cooperative learning model type Jigsaw towards the learning motivation of students class VIII, (6) there are influence between students who follow the cooperative learning model Problem Based Learning (PBL) with cooperative type Jigsaw towards the learning result of students class VIII in SMP Negeri 2 Ubud, and (7) There is simultan effect between the implementation of cooperative problem based learning model (PBL) to students' motivation and the result of their study with the implementation of cooperative learning in the type of jigsaw to students' motivation and study result in social science at the VIII grade students of SMP Negeri 2 Ubud.

Keywords : learning result, cooperative model Jigsaw type, learning motivation, Problem Based Learning (PBL) model,

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan jaman yang selalu berubah. Salah satu prinsip yang ditetapkan adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Implikasi dari prinsip pendidikan sebagai proses pembudayaan terjadi pergeseran paradigma dari pengajaran menjadi pembelajaran, yaitu interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar. Agar mencapai hasil yang optimal proses pembelajaran harus direncanakan, dilaksanakan secara fleksibel, interaktif, menarik, bervariasi dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berkreasi dan berimprovisasi dalam proses pembelajaran (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007. Rangkaian proses akan berjalan baik bila dilengkapi dengan kemampuan guru menerapkan model-model pembelajaran

inovatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu: (1) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) belajar untuk memahami dan menghayati, (3) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (4) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan (5) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (BSNP, 2006). Berdasarkan uraian dan landasan yuridis itu, dapat dipahami bahwa IPS dalam sistem pendidikan nasional memiliki kedudukan yang sangat strategis dan untuk itu wajib diberikan dari tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi.

Sutarto (2008) menyatakan "fungsi pengajaran IPS adalah menyadarkan siswa untuk menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa kini, dan masa depan ditengah-tengah perubahan dunia". Dengan tujuan. (1) Siswa mampu berfikir kritis analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa kini dan masa depan, (2) Memahami bahwa Ilmu Sosial merupakan bagian dari kehidupan sehari-

hari, (3) Mengembangkan kemampuan intelektual dan ketrampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat. Lebih lanjut Solihatin (2008:15) mengatakan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Begitu pentingnya fungsi, tujuan dan peranan IPS seperti yang di uraikan di atas, seharusnya membuat mata pelajaran IPS menjadi salah satu pelajaran yang menyenangkan dan digemari oleh siswa. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mata pelajaran IPS masih merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, hapalan yang panjang-panjang tanpa makna. Lebih-lebih adanya asumsi siswa bahwa mata pelajaran IPS dianggap tidak penting karena tidak termasuk mata pelajaran yang turut di ujikan dalam ujian nasional. Hal ini juga didukung oleh pengamatan nilai hasil ujian sekolah mata pelajaran IPS pada siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ubud untuk 3 tahun terakhir.

Berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan peranan siswa, terutama dalam proses pembelajaran IPS. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, apalagi tidak jarang mata pelajaran IPS diajarkan oleh guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan akademik IPS, seperti guru kesenian, guru lukis, dan sebagainya, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, di mana siswa hanya duduk,

mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Upaya peningkatan motivasi belajar IPS tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Menurut Wina sanjaya (2006: 19), peran guru adalah: "Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing dan evaluator". Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar motivasi siswa dapat ditingkatkan sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS adalah melakukan inovasi model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh para siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah, mencatat bahan sampai habis, tanya jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh, pasif, bahkan kemungkinan siswa akan membicarakan hal-hal diluar materi yang disampaikan. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek (berorientasi pada siswa) yang berupaya menggali sendiri, merumuskan sendiri, memecahkan sendiri dari suatu konsep yang dipelajari, dan mendiskusikan hasil rumusan kepada teman sejawat, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan disini adalah siswa yang lebih banyak berperan. Model ceramah yang sebagian besar masih dilakukan tak mampu membangkitkan aktivitas siswa. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran apa yang disampaikan guru. Siswa tidak

mau bertanya apa lagi mengemukakan pendapat tentang materi yang diberikan. Keadaan siswa dalam proses pembelajaran seperti itu akan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan pengalaman yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS, maka dicari model pembelajaran lain.

Model pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan (Duch, 1995). Finkle dan Torp (1995) menyatakan bahwa PBM merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan yang tidak terstruktur dengan baik. Jadi, model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran. Proses pembelajaran PBL yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punya sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dapat membentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Selain model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran inovatif. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling

ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari. Selain itu, siswa harus menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends, 2007). *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi siswa juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, Anita., 1994). Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada siswa. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah siswa pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli”. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Arends, 2001).

Permasalahan dalam bidang pendidikan mencakup variabel-variabel yang sangat luas, yang meliputi variabel masukan, proses dan keluaran. Variabel masukan mentah meliputi siswa dan instrumental seperti guru, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan. Variabel proses meliputi strategi dan teknik pembelajaran, serta sistem evaluasi. Variabel keluaran atau hasil belajar menurut Gagne (1977: 51) meliputi lima kemampuan, yaitu ketrampilan

intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, ketrampilan motorik, dan sikap. Variabel keluaran yang berupa ketrampilan intelektual sangat dipengaruhi teknik pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, media pembelajaran, sarana dan prasana pendidikan, dan motivasi (Putra, 1996:2).

Motivasi merupakan perilaku ke arah satu tujuan, dengan demikian motivasi merupakan pendorong seseorang untuk lebih giat berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik. Satu dari sekian cara untuk mempelajari motivasi adalah dengan mempertimbangkan faktor-faktor nonfisiologis yang mempengaruhi perilaku. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa merupakan faktor yang penting dipertimbangkan dalam penelitian ini. Alasannya karena perannya penting dalam belajar IPS dan kesiapan menerima hal-hal baru. Motivasi memiliki peranan penting untuk menentukan hasil belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi serta model pembelajaran yang tepat akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan melihat kenyataan yang terjadi maka menentukan model pembelajaran yang inovatif dianggap sebagai salah satu cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa yang masih rendah. Beberapa ahli menyatakan bahwa teknik pembelajaran inovatif tidak hanya unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep, tetapi juga membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis dan mengembangkan sikap sosial siswa. Di sini perlu untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang bercirikan model pembelajaran kooperatif *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu karena IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi. Topik atau tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang di masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sama-sama dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, namun dari kedua model pembelajaran manakah yang lebih mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian mengenai "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ubud"

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan eksperimen semu menggunakan rancangan "*Posttest Only Control Group Design*". Dalam penelitian eksperimen ini, secara garis besar ada tiga variabel yang merupakan gejala yang bervariasi yang menjadi obyek penelitian yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai variabel bebas, hasil belajar IPS dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Analisis data menggunakan analisis MANOVA (Koyan, 2007: 36).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Ubud kelas VIII, yang terdiri dari 155 orang siswa yang tersebar menjadi 5 kelas. Informasi langsung diperoleh dari kepala urusan kesiswaan bahwa ke 5 kelas terdistribusi kedalam kelas-kelas yang setara secara akademik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Langkah-langkah yang dilaksanakan adalah dari lima kelas dipilih empat kelas. Kemudian dipilih dua kelas mengikuti pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan dua kelas mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar IPS yang diperoleh dari tes hasil belajar IPS yang diperoleh pada akhir

perlakuan serta data tentang motivasi belajar siswa yang diperoleh dari kuesioner motivasi belajar.

untuk memenuhi kualitas instrumen, terlebih dahulu dilakukan *expert judgment* oleh dua pakar guna mendapatkan kualitas instrumen yang baik. setelah itu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kesahihan (validitas dan keterandalan (reliabilitas) dengan bantuan program Microsoft Excel.

Data penelitian ini dianalisis secara bertahap, meliputi : deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians dan uji kesamaan varians-kovarians melalui uji *Box's M*, uji .

Uji normalitas dilakukan terhadap 4 kelompok data. Untuk mengetahui normalitas data menggunakan Chi-Kuadrat. Sedangkan pengujian homogenitas varians menggunakan uji *Bartlett* dan uji *Box's M* menggunakan bantuan program SPSS v.16.00..

Berdasarkan uji normalitas data, diperoleh hasil bahwa semua data skor hasil belajar pendidikan IPS berdistribusi normal dengan harga  $p > 0,05$ . Sedangkan untuk pengujian homogenitas varians menggunakan uji *Bartlett* diperoleh harga  $\chi^2_{hitung} < (\chi^2_{tabel} (\alpha = 0,05) = 9,488)$ . Karena nilai  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ , maka keempat sel dinyatakan memiliki varians yang homogen sehingga layak dibandingkan.. Dengan demikian semua kelompok dikatakan homogen, sehingga layak dibandingkan.

Mengacu pada uji prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas varians,

dapat disimpulkan bahwa data dari semua kelompok berasal dari data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Dengan demikian uji hipotesis dengan statistik parametrik dapat dilanjutkan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah Untuk hipotesis 1 sampai 4 menggunakan uji t, hipotesis 5 dan 6 menggunakan uji ANAVA 1 jalur, sedangkan hipotesis 7 menggunakan uji Manova 1 jalur.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Skor hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah 28,459 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pelajaran dengan model Kooperatif tipe *Jigsaw* dengan rata-rata 23,803. Untuk motivasi belajar siswa yang mengikuti pelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebesar 139,918 lebih tinggi daripada skor motivasi belajar siswa yang mengikuti pelajaran dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki sikap sosial tinggi sebesar 133,197. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t, analisis varians (ANAVA) satu jalur, dan analisis Manova 1 jalur, dengan perhitungan manual dan menggunakan bantuan program SPSS versi 16.00 diperoleh hasil semuanya signifikan Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa :

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji-t

No	Kelompok Sampel	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
1	Motivasi Belajar Kooperatif <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap Motivasi Belajar	4,799	1,984
2	Hasil Belajar Kooperatif <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap Hasil Belajar	12,249	1,984
3	Motivasi Belajar Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> terhadap Motivasi Belajar	2,417	1,984
4	Hasil Belajar Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> terhadap Hasil Belajar	5,224	1,984

**Pertama,** Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{hitung} = 4,799 > t_{tabel0,05} = 1,984$ ). Terdapat pengaruh yang signifikan implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) secara keseluruhan terbukti lebih baik dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Lebih efektifnya pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS, tidak lepas dari substansi IPS itu sendiri. IPS adalah merupakan perwujudan dari pendekatan interdesipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial dengan mengintegrasikan bahan atau materi atau konsep-konsep ilmu sosial, untuk memahami masalah-masalah sosial yang diberikan di sekolah sebagai suatu program pengajaran. Pada pembelajaran IPS, proses konstruksi pengetahuan oleh siswa nampaknya lebih terkondisikan dalam pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL).

Hasil uji hipotesis pertama ini juga mengukuhkan konsep belajar IPS, yaitu bahwa dalam proses pembelajaran IPS harus dapat menghubungkan antara ide sosial IPS dengan situasi dunia nyata yang pernah dialami ataupun yang pernah dipikirkan siswa, karena IPS muncul dari kehidupan nyata sehari-hari. Sebagai contoh, jual beli pada dasarnya didapat dari pengalaman konkret dengan melakukan proses belanja langsung ke pasar terdekat. Belajar IPS tidak hanya sekedar belajar tentang konsep-konsep tetapi belajar secara bermakna. Bermakna dalam hal ini siswa tahu tujuan mereka belajar IPS. Siswa belajar bermakna jika materi dalam pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan nyata yang dekat dengan keseharian siswa. Salah satu tujuan belajar IPS adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan IPS dan pola pikir IPS dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, sehubungan dengan itu siswa

memerlukan IPS untuk memenuhi kehidupan praktis dan memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari, selain itu agar siswa mampu memahami bidang studi lain, berpikir logis, kritis, rasional, praktis serta bersifat positif dan kreatif.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa hasil – hasil penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) yang mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran seperti salah satu penelitian yang dilakukan oleh Bekti Wulandari (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK ” penelitian dilakukan di SMK N 3 Wonosari. Hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mempengaruhi motivasi siswa.

**kedua,** Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{hitung} 12,249 > t_{tabel0,05} = 1,984$ ).

Dalam PBL diharapkan siswa dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatkan, sehingga kemampuan berpikir siswa benar-benar terlatih menuju kearah yang lebih baik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menyediakan cara untuk *inquiry* yang bersifat kolaboratif dan belajar. *Inquiry* kolaboratif sebagai proses dimana orang melakukan refleksi dan kegiatan secara berulang-ulang, mereka bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan penting. Dalam proses PBL, siswa belajar bahwa bekerjasama dalam tim dan kolaborasi yang penting untuk mengembangkan proses kognitif yang berguna untuk meneliti lingkungan, memahami permasalahan, mengambil dan menganalisis data penting, dan mengkolaborasi solusi. Guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut dalam langkah-langkah yang beragam dalam

siklus PBL untuk menyatukan idem berbagai hasil belajar. Sejalan dengan penelitian mengungkapkan bahwa hasil – hasil penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran seperti salah satu penelitian yang dilakukan oleh Ida Bagus Nyoman Semara Putera (2014) dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Interlligence Quotient (IQ) ” penelitian dilakukan di SMA N 1 Ubud pada kelas XI IPA. Hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi model pembelajaran problem based learning (PBL) mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wei-hung Lai (2016) dengan judul “The Effect of Problem-Based Learning on Learning Outcomes of Accounting Students”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Problem Based learning unggul dari kelas kontrol.

**Ketiga,** Terdapat pengaruh implemtasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{\text{hitung}} 2,417 > t_{\text{tabel}0,05} = 1,984$ ). Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memiliki skor rata-rata hasil belajar IPS lebih tinggi dari pada skor rata-rata hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi tetapi mengikuti model pembelajaran konvensional. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk membangun dan mengembangkan pemahaman konsep IPS secara mendalam, khususnya membangun kompetensi IPS siswa dalam memecahkan masalah, berkomunikasi secara aktif, dan berpikir kreatif .

Adanya hubungan yang erat antara pembelajaran dengan motivasi belajar, mendukung temuan bahwa bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* lebih baik daripada prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti model pembelajaran

konvensional. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* juga memberi peluang pada tiap anggota kelompok dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberi bantuan dalam menyelesaikan tugasnya. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, penekanan guru tidak hanya pada penyelesaian tugas semata, tetapi penekanan pada kecerdasan sosial dan kecerdasan emosional siswa juga mendapat penekanan. Hal ini sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Sudharmini dengan judul pengaruh model kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar siswa antara yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan konvensional pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan dengan Fhitung = 15,335 ( $p = 0,000 < 0,05$ )

**Keempat,** Terdapat pengaruh implemtasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{\text{hitung}} 5,224 > t_{\text{tabel}0,05} = 1,984$ ).

Pembelajaran IPS dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* akan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan membangun sendiri pengetahuannya, artinya pengetahuan yang dimiliki siswa tidak secara langsung ditanamkan oleh guru. Selain itu, dengan memberikan masalah nyata yang sesuai dengan keseharian siswa yang sudah dipahami dan dapat dibayangkan, maka siswa akan belajar secara bermakna. Siswa belajar secara bermakna karena siswa tahu tujuan mereka belajar dengan melihat keterkaitan antara apa yang mereka pelajari dengan pengalaman sehari-hari, sehingga siswa akan merasakan manfaatnya belajar IPS. Dengan mengetahui manfaat belajar IPS bagi kehidupan mereka, maka mereka tidak

lagi menganggap IPS itu hanya sekumpulan data, fakta, konsep hapalan, teori yang tidak berguna, dan abstrak. Suasana belajar IPS tidak lagi kaku dan “membosankan” melainkan sangat menyenangkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Mujenah (2013) yang berjudul Pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dan sikap sosial terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas VIII MTSN Model Selong Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Yalvena Miaz (2015) yang berjudul “Improving Students’ Achievement of Social Science By Using Jigsaw Cooperative Learning Model at Primary School”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan model kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bukittinggi.

**Kelima**, Berdasarkan perhitungan menggunakan uji ANAVA A terdapat perbedaan pengaruh siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $F_{hit} = 9,630$  sedangkan  $F_{(0,05;1:120)} = 3,92$ ).

Mengingat motivasi dapat terbentuk melalui proses pembelajaran maka kemampuan guru dalam memilih

dan menggunakan model pembelajaran sangat menentukan. Model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat mendukung terciptanya suasana kelas menyenangkan, mengembirakan dan memuaskan siswa. Perasaan senang terhadap suatu objek menimbulkan motivasi. Sedangkan, model pembelajaran konvensional sangat tergantung dari kemampuan guru secara pribadi sebagai satu-satunya sumber belajar, kurang memberikan ruang gerak kepada siswa untuk berekspresi sesuai dengan bakat, minat dan potensi yang dimiliki siswa. Dalam suasana seperti itu yang akan muncul pada diri siswa adalah kejenuhan.

Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud. Dilihat dari segi rata-rata, rata-rata motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) sebesar 139,918 lebih besar dari rata-rata siswa yang mengikuti model kooperatif tipe *jigsaw* sebesar 133,197. Ini berarti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar daripada model kooperatif tipe *jigsaw*

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji ANAVA A Untuk Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) ( $A_1$ ) dan Kooperatif Tipe Jigsaw ( $A_2$ ) Terhadap Motivasi Belajar ( $Y_1$ ) dan Hasil Belajar IPS ( $Y_2$ )

Sumber Variasi	JK (SS)	db (df)	RJK (MS)	$F_{hit}$	$F_{tabel}$		Keputusan
					0,05	0,01	
<b>Antara A (<math>A_1A_2Y_1</math>)</b>	1377,869	1	1377,869	9,630	3,92	6,85	Signifikan
<b>Dalam</b>	17170,230	120	143,085	-	-	-	-
<b>Total</b>	18548,098	121	-	-	-	-	-
<b>Antara A (<math>A_1A_2Y_2</math>)</b>	661,115	1	661,115	46,265	3,92	6,85	Signifikan
<b>Dalam</b>	1714,787	120	14,290	-	-	-	-
<b>Total</b>	2375,902	121	-	-	-	-	-

**Keenam**, Terdapat perbedaan pengaruh siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas

VIII di SMP Negeri 2 Ubud. di SMP Negeri 2 Ubud ( $F_{hit} = 46,265$  sedangkan  $F_{(0,05;1:120)} = 3,92$ ). Hasil dari perubahan akibat belajar disebut hasil belajar atau prestasi belajar. Hasil belajar adalah kemampuan

yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berarti nilai yang berupa angka, dimana angka tersebut merupakan hasil kemajuan dari belajar sebagai hasil nyata yang diperoleh oleh siswa dalam kegiatan belajar pada periode tertentu, yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung melalui tes hasil belajar. Model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Disisi lain, model pembelajaran konvensional sangat tergantung dari kemampuan guru secara pribadi sebagai satu-satunya sumber belajar, kurang memberikan ruang gerak kepada siswa untuk berekspresi sesuai dengan bakat, minat dan potensi yang dimiliki siswa. Dalam suasana seperti itu yang akan muncul pada diri siswa adalah kejenuhan dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan dugaan-dugaan diatas tentang pengaruh hasil belajar dan perbedaan model pembelajaran yang digunakan, menunjukkan arah yang

berlawanan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi diduga akan memiliki hasil belajar IPS tinggi apabila mengikuti model pembelajaran yang tepat. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah, akan mempengaruhi hasil belajarnya akan lebih tinggi apabila mengikuti model yang tepat juga.

Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* bidang studi IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Ubud. Dilihat dari segi rata-rata, rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) sebesar 28,459 lebih besar dari rata-rata siswa yang mengikuti model kooperatif tipe *jigsaw* sebesar 133,197. Ini berarti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar daripada model kooperatif tipe *jigsaw*.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Analisis Manova antara Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Efek Pembelajaran	F <sub>Hitung</sub> Wilk's Lambda	F <sub>tabel</sub> (α = 0,05)		Keterangan
		α = 0,05	α = 0,01	
Hasil Belajar IPS dan Motivasi Belajar	29,522*)	3,88	6,74	Signifikan

**Ketujuh,** Berdasarkan perhitungan MANOVA diperoleh hasil implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa menghasilkan harga F sebesar 29,522 dengan  $F_{Tabel(0,05)} = 3,88$ . Jadi Terdapat pengaruh secara simultan antara implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi

dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud.  
siswa.

#### PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

*Pertama,* Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap

motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{\text{hitung}} = 4,799 > t_{\text{tabel}0,05} = 1,984$ ).

*Kedua*, Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{\text{hitung}} = 12,249 > t_{\text{tabel}0,05} = 1,984$ ).

*Ketiga*, Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{\text{hitung}} = 2,417 > t_{\text{tabel}0,05} = 1,984$ ).

*Keempat*, Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $t_{\text{hitung}} = 5,224 > t_{\text{tabel}0,05} = 1,984$ ).

*Kelima*, Terdapat perbedaan pengaruh siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud ( $F_{\text{hit}} = 9,630$  sedangkan  $F_{(0,05;1:120)} = 3,92$ ).

*Keenam*, Terdapat perbedaan pengaruh siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dengan kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud. di SMP Negeri 2 Ubud ( $F_{\text{hit}} = 46,265$  sedangkan  $F_{(0,05;1:120)} = 3,92$ ).

*Ketujuh*, Berdasarkan perhitungan MANOVA satu jalur diperoleh hasil implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa menghasilkan harga F sebesar 29,522 dengan  $F_{\text{Tabel}(0,05)} = 3,88$ . Jadi Terdapat pengaruh secara simultan antara implementasi model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi dan hasil belajar IPS dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Ubud

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut.

*Pertama*, Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) lebih baik daripada hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Untuk itu model pembelajaran perlu dikenalkan dan dikembangkan lebih lanjut kepada para guru, siswa dan praktisi pendidikan lainnya sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Proses pengenalan dan pengembangan pembelajaran dapat dilakukan melalui seminar pembelajaran IPS, pertemuan MGMP IPS atau pelatihan-pelatihan pembelajaran IPS. *Kedua*, Penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dan kooperatif tipe *jigsaw* perlu dilakukan dengan materi-materi IPS yang lain dengan melibatkan sampel yang lebih luas. Disamping itu, variabel lain seperti: kebiasaan belajar, minat, bakat, konsep diri yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari siswa perlu dikaji pengaruhnya terhadap pengembangan dan penerapan pembelajaran serta dampaknya terhadap hasil belajar IPS. *Ketiga*, berdasarkan hasil temuan pada tesis ini ternyata motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS secara signifikan, untuk itu kepada peneliti yang berminat mengadakan penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *problem based learning* (PBL) dan kooperatif tipe *jigsaw*, dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS sangat disarankan untuk melakukan langkah-langkah yang dapat menumbuhkan secara maksimal motivasi belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam proses pembelajaran akan berhasil meningkatkan hasil belajar IPS apabila motivasi belajar dapat ditingkatkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arends, R.I. 2007. *Learning to Teach*. Diterjemahkan oleh Helly Prayitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto (2008). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Lie, A. 1995. *Cooperative Learning, Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : PT. Gramedia,
- Mujenah. 2013. Pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw dan sikap sosial terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas VIII MTSN Model Selong Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2012/2013. *E-Journal Volume 4*. Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Sri Sudharmini, Luh. 2014. pengaruh model kooperatif tipe Jigsaw terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar Gugus IV Jimbaran, Kuta Selatan. *E-Journal Volume 3*. Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Fajar interpratama Offset.
- Wei-hung Lai. 2016. The Effect of Problem-Based Learning on Learning Outcomes of Accounting Students. *Asian Journal of Finance & Accounting Vol 8 No. 2*. Macrothink Institute.
- Yalvena Miaz. 2015. Improving Students' Achievement of Social Science By Using Jigsaw Cooperative Learning Model at Primary School. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME) Volume 5, Issue 4 Ver. II*.