

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTU MEDIA PLOTAGON TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI SIKAP KREATIF SISWA

Alfi Nofita Sari¹⁾, Anis Umi Khoirotunnisa²⁾, Rika Pristian Fitri Astuti³⁾

¹IKIP PGRI Bojonegoro (Alfi Nofita Sari)

email: alfinofitasari@gmail.com

²IKIP PGRI Bojonegoro (Anis Umi Khoirotunnisa)

email: anis.umi@ikipgribojonegoro.ac.id

³IKIP PGRI Bojonegoro (Rika Pristian Fitri Astuti)

email : rikapristian@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe jigsaw dengan Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Sikap Kreatif Siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa MA Al Khoiriyah Balen Tahun Ajaran 2021/2022 dengan jumlah 30 Siswa. Pengumpulan data menggunakan Metode tes dan angket. Adapun hasil penelitian $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau P-value $(0.30) < \alpha (0.05)$, maka H_{0a} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang lebih baik, antara hasil belajar siswa terhadap sikap kreatif tinggi sedang atau rendah. $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau P-value $(0.08) > \alpha (0.05)$, maka H_{0b} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang lebih efektif, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media plotagon terhadap model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau P-value $(0.50) < \alpha (0.05)$, maka H_{0ab} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pada masing-masing model pembelajaran terdapat perbedaan yang memberikan hasil belajar lebih baik, terhadap siswa dengan sikap kreatif tinggi, sedang, atau rendah. $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau P-value $(0.50) < \alpha (0.05)$, maka H_{0ab} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada masing-masing sikap kreatif siswa terdapat perbedaan yang memberikan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media plotagon terhadap siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; Media Plotagon; Hasil belajar; sikap kreatif.

Abstract: This study aims to describe the Jigsaw Type Cooperative Learning Model with Plotagon Media on Learning Outcomes in terms of Students' Creative Attitudes. This research is a quantitative research using a quantitative approach. The population in this study was MA Al Khoiriyah Balen students for the 2021/2022 academic year with a total of 30 students. Collecting data using test and questionnaire methods. As for the results of the study $F_{count} > F_{table}$ or P-value $(0.30) < (0.05)$, then H_{0a} is rejected. So it can be concluded that there is a better difference between student learning outcomes on high, medium or low creative attitudes. $F_{count} < F_{table}$ or P-value $(0.08) > (0.05)$, then H_{0b} is rejected. So it can be concluded that there is a difference that is more effective, the jigsaw type cooperative learning model assisted by plotagon media to the jigsaw type cooperative learning model. $F_{count} > F_{table}$ or P-value $(0.50) < (0.05)$, then H_{0ab} is rejected. So it can be concluded that in each learning model there are differences that provide better learning outcomes, for students with high, medium, or low creative attitudes. $F_{count} > F_{table}$ or P-value $(0.50) < (0.05)$, then H_{0ab} is rejected. So it can be concluded that in each student's creative attitude there are differences that provide student learning outcomes with the jigsaw type cooperative learning model assisted by plotagon media to students with the jigsaw cooperative learning model.

Keywords: Cooperative Learning Model; Plotagon Media; Learning outcomes; creative attitude.

Pendahuluan

Belajar adalah sebuah aktivitas manusia untuk bisa merubah dirinya sendiri menjadi lebih baik dengan berdasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang baru agar bisa membawa perubahan pada setiap manusia, baik dari segi pengetahuan dan pengalaman yang menuju arah yang lebih baik..

Menurut Sugihartono dkk (2007 : 74) belajar adalah proses diperolehnya pengetahuan dan pengalaman yang berupa perubahan tingkah laku dan kemampuan karena adanya interaksi dengan individu lain maupun lingkungan. Proses memperoleh pengetahuan itu tidak hanya pada individu itu sendiri, melainkan ada individu lain yang membantu untuk memperoleh pengetahuan, maka bisa disebut juga dengan proses pembelajaran, karena pembelajaran merupakan proses saling memberi antar individu dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran dikatakan berhasil atau tidak yaitu dengan melihat dampak yang terjadi setelah proses tersebut telah selesai dan bisa menjadikan siswa mampu mengembangkan apa yang mereka peroleh dan bisa mengaplikasikannya terhadap lingkungannya. Bruner (Hudoyo, 1998: 56) menjelaskan tentang pembelajaran matematika adalah belajar mengenai konsep dan struktur matematika pada materi yang dipelajari serta menghubungkan antar konsep dan struktur matematika didalamnya.

Pembelajaran matematika ditekankan pada aktivitas siswa secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan dan guru sebagai fasilitator dalam mengatur atau mengontrol kegiatan siswa dalam mengeksposisi pengetahuannya. Jadi, guru harus merencanakan penyusunan pembelajaran matematika yang awalnya satu arah menjadi dua arah agar bisa meningkatkan mutu pendidikan, untuk itu perlu diperbarui mengenai pendekatan atau meningkatkan relevansi model pengajaran.

Model pengajaran dikatakan relevan jika proses belajar mengajar mampu membuat siswa sampai pada tujuan pendidikan pada pembelajaran tersebut, tapi dalam praktiknya masih banyak guru yang pada saat ini mengajar masih menggunakan satu metode saja. Oleh sebab itu, guru boleh memakai metode pembelajaran yang mana saja agar bisa membuat proses pembelajaran lebih efektif, ada peningkatan daya serap terhadap materi pelajaran tersebut oleh siswa.

Model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan keadaan siswa. Alternatifnya kita bisa membuat siswa yang kurang aktif menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka untuk itu kita bisa menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran di mana siswa terlibat untuk melakukan interaksi dan bekerja sama dengan teman sekelasnya.

Menurut Slavin, belajar kooperatif merupakan model pembelajaran di mana siswa mampu belajar dan bekerja sama dengan kelompok kecil secara kolaboratif, di mana yang anggotanya 4-6 orang yang heterogen. Pembelajaran tersebut siswa memungkinkan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran sehingga berdampak yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas.

Implementasi model pembelajaran kooperatif ini cara penyelesaian tugas yang diberikan guru kepada setiap kelompok harus dikerjakan dengan bekerja sama antara anggota kelompok secara kolaboratif dan saling membantu agar materi mudah dipahami, mengoreksi dan perbaikan terhadap pekerjaan teman kelompok, dengan tujuan untuk hasil belajar yang lebih tinggi. Model pembelajaran ini menekankan pada pemahaman siswa tentang materi yang diberikan, dikatakan selesainya suatu tugas jika materi pembelajarannya sudah dikuasai dan dipahami oleh anggota kelompok.

Dari hasil observasi pada siswa kelas X MA AL-KHOIRIYAH Balen dari jumlah siswa sebanyak 69 siswa, kurang dari 35 atau 50% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam aktivitas memperhatikan penjelasan guru dan kegiatan Tanya jawab tentang materi. Oleh sebab itu, guru dipaksa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan pemilihan model

pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran menyenangkan dan tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif, adanya peningkatan interaksi pada siswa dan terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam belajar supaya bisa mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu juga model pembelajaran ini memungkinkan munculnya komunikasi dan interaksi yang berkualitas antar siswa dalam kelompok maupun siswa dengan siswa antar kelompok. Pada model pembelajaran kooperatif, peran siswa sama agar tercapai tujuan pembelajaran, dikuasai materi pelajaran dan tercapainya hasil belajar, yang dipandang tidak semata-mata dapat ditentukan oleh guru, tetapi merupakan tanggung jawab bersama, sehingga siswa terdorong untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa bekerjasama dan saling membutuhkan.

Model pembelajaran kooperatif ini ada beberapa jenis tipe pembelajaran, di sini peneliti mengambil satu tipe yaitu tipe *jigsaw*. Alasan peneliti memilih tipe *jigsaw* ini karena ada teori yang mendukung tentang penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme, di mana konstruktivisme memandang bahwa proses belajar, pengetahuan akan dikembangkan sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Hal ini sesuai dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, karena dalam langkah-langkah tipe *jigsaw* ini terkandung unsur konstruktivisme mulai dari langkah yang pertama sampai yang terakhir yaitu belajar melalui pengalaman siswa masing-masing dengan berinteraksi langsung dalam lingkungan menurut bahan yang harus dipelajarinya. Teori ini sangat mendukung dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, karena strategi pembelajarannya yang mandiri dan mendapat pengetahuan melalui pengalamannya serta dari interaksi dengan lingkungannya.

Tipe *jigsaw* ini merupakan struktur multi fungsi kelompok belajar yang penggunaannya pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan agar terjadi pengembangan keahlian dan keterampilan setiap kelompok. Kunci keberhasilan dari tipe *jigsaw* ini menurut (Slavin, 2008:237) adalah saling bergantung, maksudnya setiap siswa menggantungkan pada anggota kelompoknya untuk menginformasikan yang diperlukan supaya dapat bekerja dengan baik pada saat penilaian.

Pada masa sekarang ini, siswa membutuhkan variasi dalam proses pembelajaran agar bisa membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, untuk itu peneliti memodifikasikan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini dengan media pembelajaran yang berupa video animasi berbentuk plotagon. Animasi plotagon adalah sebuah aplikasi yang mampu mengkreasi film animasi dari setiap bagian. Aplikasi ini mempermudah setiap pembuatan video bisa menyesuaikan keinginan penulis, bahkan para penulis bisa mengolah video animasi secara detail mulai dari segi dialog, tampilan animasi dan aspek lainnya.

Pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terdapat waktu untuk mempresentasikan hasil diskusi, maka disitulah kita bisa menggunakannya untuk mengaplikasikan video plotagon pada saat pembelajaran, karena siswa bisa menganalisis isi cerita pada video yang ditampilkan sehingga mampu membangkitkan fikiran dalam menangkap informasi yang lebih baik. Di samping itu, kita bisa mengajarkan siswa untuk bisa membuat video animasi, agar fikiran siswa dapat terasah dengan membuat film dan tema yang menarik itu bisa menumbuhkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah seseorang yang mampu menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun non *aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. (Hawadi dkk, 2001:5). Kreativitas belajar siswa penting,

sehingga pembelajaran harus melibatkan keaktifan dan kreasi siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini sangat berkaitan dengan kreativitas siswa, karena mampu mempengaruhi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang antusias dalam menerima apa yang disampaikan oleh guru, karena beberapa siswa menganggap pembelajaran ini terlalu monoton, oleh sebab itu ada beberapa siswa kalau diberi penjelasan oleh guru, ada beberapa yang suka bicara sendiri dengan temannya dan ada yang sibuk bermain handphone sehingga materi yang diberikan guru tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa.

Ketika pada saat guru telah selesai menyampaikan materi dan siswa diberikan pertanyaan mengenai materi tersebut, ada beberapa siswa tidak bisa menjawab pertanyaan seputar materi yang diberikan, serta kemampuan siswa untuk bertanya masih kurang mengenai materi yang belum bisa dipahami, ini menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, sehingga menjadikan siswa cenderung menjadi pasif dalam belajar dan kurang bisa memahami materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan belajar siswa tersebut maka peneliti menggunakan **"MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTU MEDIA PLOTAGON TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI SIKAP KREATIF SISWA"**. Alasan pemilihannya yaitu penggunaan model pembelajaran tersebut, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, di samping itu juga ada variasi dengan media pembelajaran berupa video animasi plotagon agar bisa menjadikan siswa lebih kreatif dalam model pembelajaran tersebut agar hasil belajarnya bisa meningkat.

Metode

Teknik pengambilan sampelnya yaitu sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Dalam Ruqo'iyeh, sampel acak sederhana adalah pengambilan sampel dengan pemilihan secara langsung dari populasi dan sangat besar peluang setiap anggota populasi untuk menjadi sampel. Hal ini dilakukan karena populasinya dianggap homogen yaitu siswa kelas X MA AL-KHOIRIYAH Balen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Angket (Questioner)

Angket menurut Sugiyono adalah informasi yang diperoleh dari responden berdasarkan sejumlah pertanyaan tertulis tentang dirinya atau hal-hal yang dirasakan oleh karyawan selama terikat dengan perjanjian yang telah disepakati dengan organisasi tersebut dengan pembagian secara langsung dengan responden yang bersangkutan, angket dapat berupa pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan pada responden secara langsung dengan kriteria respon siswa yaitu tinggi, sedang dan rendah, agar bisa digunakan pada saat pengelompokkan pada saat uji anava.

Penelitian ini menggunakan angket tertutup yang telah ada jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawabannya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat sikap kreatif siswa saat pembelajaran matematika berlangsung. Sikap kreatif di sini dibedakan menjadi 3 tingkatan yaitu : tinggi, sedang dan rendah.

2. Tes

Hasil belajar siswa didapatkan dari nilai yang merupakan jawaban soal tes tertulis yang terdiri dari tes kemampuan awal (*pre test*) dan tes kemampuan akhir (*post test*). Soalnya

berbentuk uraian yang berjumlah sepuluh soal. Indikator nomor satu dan enam tentang ukuran sudut, soal nomor dua dan sepuluh tentang perbandingan trigonometri pada sudut istimewa. Soal nomor tiga dan sembilan tentang relasi sudut. Nomor empat dan delapan tentang perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku dan nomor lima dan tujuh tentang menentukan koordinat cartesius dan koordinat kutub. Penggunaan metode ini adalah untuk mengukur hasil belajar matematika siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil Penelitian

Setelah peneliti menyelesaikan penelitiannya maka diperoleh nilai dari tes dan angket respon siswa. Nilai angket ini terlebih dahulu kita pilih mana yang termasuk kriteria tinggi, sedang dan rendah. Setelah memperoleh data dari angket yang kita kelompokkan, maka kita bisa menentukan siswa mana yang termasuk kelompok tinggi, sedang dan rendah. Sebelum nilai dari tes dianalisis, terlebih dahulu data diuji apakah telah memenuhi persyaratan uji Anava ataukah tidak memenuhi persyaratan uji Anava, yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan metode *Lilliefors*. Berdasarkan perhitungan di excel dari data hasil belajar siswa kelas eksperimen maka diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 0,1473$ dan berdasarkan jumlah sampel yaitu 30 siswa dengan taraf signifikansi 5% maka diperoleh nilai X^2_{tabel} adalah 0.161. Dan data dikatakan berdistribusi normal apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, sehingga nilainya yaitu $0.1473 \leq 0.161$, maka data tersebut berdistribusi. Sedangkan untuk perhitungan yang kelas kontrol yaitu diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 0.1464$ dan berdasarkan jumlah sampel yaitu 30 siswa dengan taraf signifikansi 5% maka diperoleh nilai $X^2_{tabel} = 0.161$. Dan data dikatakan berdistribusi normal apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, sehingga nilainya yaitu $0.1464 \leq 0.161$, maka data tersebut berdistribusi normal. Setelah menggunakan uji normalitas maka selanjutnya kita menggunakan uji homogenitas yang dilakukan menggunakan metode Bartlett dengan Chi Kuadrat. Berdasarkan perhitungan di excel dari data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh nilai $X^2_{hitung} = 0.05$ dan nilai signifikansi dari taraf 0,05 diperoleh nilai $X^2_{tabel} = 3,841$. dan data dikatakan homogen apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, sehingga nilainya adalah $0.05 < 3.841$, maka data tersebut homogen.

Hasil uji prasyarat yaitu data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis anava dua jalan. Dan hasilnya yaitu :

1. $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau P-value (0.30) $< \alpha$ (0.05), maka H_{0a} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang lebih baik, antara hasil belajar siswa terhadap sikap kreatif tinggi sedang atau rendah.
2. $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau P-value (0.08) $> \alpha$ (0.05), maka H_{0b} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang lebih efektif, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media plotagon terhadap model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
3. $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau P-value (0.50) $< \alpha$ (0.05), maka H_{0ab} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pada masing-masing model pembelajaran terdapat perbedaan yang memberikan hasil belajar lebih baik, terhadap siswa dengan sikap kreatif tinggi, sedang, atau rendah.
4. $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau P-value (0.50) $< \alpha$ (0.05), maka H_{0ab} ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada masing-masing sikap kreatif siswa terdapat perbedaan yang memberikan hasil

belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media plotagon terhadap siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Selanjutnya kita akan mencari nilai rerata marginal agar kita bisa mengetahui model pembelajaran mana yang lebih efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media plotagon atau model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Untuk mengetahui hasil rerata marginal, dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4. 1 Hasil Rerata Marginal

Sikap Kreatif	Model Pembelajaran		Rerata Marginal
	KTJ dengan Media (B1)	KTJ (B2)	
Tinggi (A1)	53.3	52.1	52.7
Sedang (A2)	54.1	46.3	50.2
Rendah (A3)	50	46.6	48.3
Rerata Marginal	52.47	48.33	

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa dapat dilihat bahwa hasil dari rerata model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media yaitu 52.47, sedangkan hasil rerata dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yaitu 48.33, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang lebih efektif digunakan adalah model pembelajarn kooperatif jigsaw dengan media plotagon.

Untuk Hipotesis nol ditolak maka kita lanjutkan ke uji pasca anava degan metode Scheffe. Perhitungan ini menggunakan komprasi rerata antar baris dan antar kolom. Hasil dari komparasi antar baris yaitu : untuk masing-masing hipotesis diperoleh hasil bahwa F_{obs} . Dengan demikian, keputusan ujinya adalah H_0 diterima. Dan hasil dari komparasi antar kolom yaitu : untuk masing-masing hipotesis diperoleh hasil bahwa F_{obs} . Dengan demikian, keputusan ujinya adalah H_0 diterima.

Pembahasan

Deskripsi dan interpretasi data hasil penelitian akan dijelaskan pada bagian ini. Deskripsi dan interpretasi dilaksanakan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan media plotagon ditinjau dari sikap kreatif siswa.

Media plotagon ini menggunakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran agar pembelajaran bisa terlihat memiliki perbedaan yang bisa berguna untuk siswa, videonya yaitu <https://photos.app.goo.gl/XksqcsAFttUG4nz19>. Dan disini ada juga video plotagon dengan menggabungkan apilkasi Plotagon dengan aplikasi kinemaster agar bisa membuat tampilan lebih menarik. Berikut adalah contoh video penggabungan antara aplikasi plotagon dengan aplikasi kinemaster <https://youtu.be/5lBrijAr4uI> .

Untuk hipotesis pertama yaitu, Terdapat Perbedaan Yang Lebih Baik Hasil Belajar Siswa Dengan Sikap Kreatif Tinggi, Sedang Atau Rendah.

Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa itu berpengaruh terhadap sikap kreatif siswa dalam proses pembelajaran, jadi kita bisa berpendapat bahwa, kalau sikap kreatifnya tinggi maka bisa menjadi tes hasil belajarnya tinggi pula, oleh karena itu kita perlu menumbuhkan sikap kreatif dan meningkatkan bekerja sama dalam kelompok agar bisa menerima pendapat orang lain.

Hal ini sesuai dengan pendapat Manalu (Leo Ferdinandus Manalu, Asmadi M. Noer, 2013) bahwa kemampuan siswa meningkat karena kesempatan diberikan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dengan menerima dan menghargai pendapat orang lain. Perubahan secara konseptual adalah akibat dari kemampuan dalam belajar kolaboratif dan kooperatif.

Secara umum kreativitas siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut pendapat Rogers (Riansyah, Rifky; Sya'roni, 2018) faktor yang mendorong terwujudnya kreativitas setiap siswa diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Dorongan dari dalam diri sendiri

Dorongan ini merupakan bentuk untuk menumbuhkan sikap kreatif siswa dalam pembentukan hubungan-hubungan baru lingkungannya, agar bisa menjadi dirinya sendiri dengan sepenuhnya.

b. Dorongan dari lingkungan

Dorongan ini merupakan bentuk untuk menumbuhkan kemampuan berfikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan.

Hipotesis kedua, Terdapat Perbedaan Yang Lebih Efektif, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantu Media Plotagon Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

Hal ini berarti terdapat adanya perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media plotagon dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Karena pada kelas eksperimen pembelajarannya dilengkapi dengan video animasi dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantu Media Plotagon, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan video animasi pada pembelajarannya. Sehingga pada kelas eksperimen hasil belajar siswa lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Intan Aprillia (Aprillia, 2020) bahwa hasil belajar dari ke dua model pembelajaran terdapat perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelompok eksperimen dilengkapi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sedangkan di kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran. Jadi, siswa kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol.

Hipotesis ketiga, Pada Masing-Masing Model Pembelajaran Terdapat Perbedaan Yang Memberikan Hasil Belajar Lebih Baik Dengan Sikap Kreatif Tinggi, Sedang Atau Rendah.

Hal ini berarti setiap model pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, karena ketika model pembelajaran itu adalah cara kita untuk bisa meningkatkan hasil belajar dan juga bisa menumbuhkan sikap kreatif agar siswa bisa menjadi aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardainah (Sardainah, 2014) bahwa pemilihan dan penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan model belajar berdasarkan karakteristik yang beda pada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, kita harus bisa memilih model pembelajaran yang memberikan umpan balik antara guru dengan siswa supaya pembelajaran itu bisa diterima oleh siswa, dan dapat menghasilkan nilai yang lebih baik.

Hipotesis keempat, Pada Masing-Masing Sikap Kreatif Siswa Terdapat Perbedaan Yang Memberikan Hasil Belajar Lebih Baik Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Media Plotagon Terhadap Siswa Dengan Model Pembelajaran Koperatif Tipe *Jigsaw*.

Hal ini berarti ketika kita ingin pembelajaran itu sukses maka kita terlebih dahulu membagi tingkat kreatifitas siswa agar nanti kita bisa menyeimbangkan dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Apabila menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* kita sudah bisa membuat siswa untuk bisa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran supaya model pembelajaran yang kita pakai bisa maksimal dan memperoleh hasil yang lebih baik.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini memiliki beberapa kekurangan, menurut pendapat Ibrahim (Abdullah, 2017) kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran ini mempunyai prinsip utama yaitu pembelajaran dengan teman sekelas, mengalami kendala dalam pemahaman satu konsep yang kemudian didiskusikan oleh kelompok.
- b. Kesulitan dalam menyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi penyampaian materi kepada teman, karena banyak siswa yang belum mempunyai kepercayaan diri.
- c. Perlu waktu untuk mempersiapkan sebelum memulai pembelajaran.
- d. Model pembelajaran kooperatif ini akan sangat sulit dilaksanakan ketika siswa kelas terdiri dari 40 siswa lebih, karena tidak bisa kondusif.

Setelah dilakukannya uji anava dua jalan yang menghasilkan uji hipotesis nol ditolak maka akan dilanjutkan dengan uji pasca anava yaitu dengan uji komparasi ganda atau komparasi rerata antar baris dan kolom, agar bisa menunjukkan ada berbeda dan tidak berbeda antara rerata antar baris dan kolom.

Hasil dari uji komparasi ganda antar baris yaitu tidak ada perbedaan rerata yang signifikan antara sikap kreatif tinggi dengan sikap kreatif sedang maupun rendah. Jika dilihat dari rerata marginalnya, sikap kreatif tinggi mempunyai rerata yang lebih tinggi dibandingkan dengan sikap kreatif sedang maupun rendah. Kesimpulannya bahwa sikap kreatif yang lebih tinggi mempunyai hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan sikap kreatif yang lebih rendah.

Berdasarkan uji komparasi ganda diperoleh hasil bahwa tidak ada perbedaan rerata secara signifikan untuk sikap kreatif sedang dengan sikap kreatif rendah. Jika dilihat dari rerata marginalnya, rerata siswa yang mempunyai sikap kreatif sedang lebih tinggi dibandingkan dengan sikap kreatif rendah. Kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki sikap kreatif sedang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki sikap kreatif rendah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nur Farida (Farida, 2014) bahwa prestasi belajar matematika siswa yang mempunyai sikap kreatif lebih tinggi lebih baik daripada siswa yang mempunyai sikap kreatif sedang dan rendah.

Hasil uji komparasi ganda antar kolom adalah tidak ada perbedaan rerata yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media plotagon dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Jika dilihat dari rerata marginalnya, rerata yang diperoleh dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media plotagon lebih baik daripada

model pembelajaran kooperaif tipe jigsaw, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media plotagon lebih efektif dibandingkan model pembelajaran kooperaif tipe jigsaw.

Kesimpulan dan Saran

Dari paparan hasil dan pembahasan, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut :

1. Hasil model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media plotagon lebih efektif digunakan dalam pembelajaran dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
2. Pada masing-masing sikap kreatif yang memberikan hasil belajar lebih baik, yaitu siswa yang mempunyai sikap kreatif tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang memiliki sikap kreatif sedang.
3. Pada masing-masing sikap kreatif yang memberikan hasil belajar lebih baik, yaitu siswa yang memiliki sikap kreatif sedang daripada hasil belajar siswa yang memiliki sikap kreatif rendah.
4. Pada masing-masing model pembelajaran yang memberikan hasil belajar lebih baik yaitu siswa yang memiliki sikap kreatif tinggi dibandingkan siswa yang memiliki sikap kreatif sedang.
5. Pada masing-masing model pembelajaran yang memberikan hasil belajar lebih baik yaitu siswa yang memiliki sikap kreatif sedang dibandingkan siswa yang memiliki sikap kreatif rendah.
6. Pada masing-masing sikap kreatif siswa yang memberikan hasil belajar lebih baik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantu media plotagon dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
Kepada lembaga pendidikan sekolah MA Al KHOIRIYAH Balen, peningkatan mutu pendidikan dengan memperbaiki program-program sekolah yang belum diterapkan secara maksimal, kedisiplinan siswa ditingkatkan, serta diperbaikinya penerapan model pembelajaran yang selama ini belum memperoleh hasil yang signifikan bagi siswa dan sekolah.
2. Bagi Guru
Kepada Bapak/Ibu guru supaya lebih perhatian kepada siswanya saat siswa mulai merasa bosan di dalam kelas, guru harus mampu membuat siswa lebih bisa berpikir secara kreatif agar bisa menumbuhkan sikap kreatif pada penerapan model pembelajaran yang sesuai, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
3. Bagi Siswa
Siswa diharapkan serius dalam pembelajaran di sekolah dan juga harus memperhatikan penjelasan guru agar lebih paham dan mampu menerapkan ilmu yang diperoleh dari pembelajaran, sehingga masalah yang diberikan dapat dipecahkan oleh siswa sehingga adanya peningkatan hasil belajar siswa.
4. Bagi Peneliti

Kepada para peneliti, model pembelajaran kooperatif ini tidak hanya tipe jigsaw tetapi masih banyak tipe-tipe lainnya, sehingga peneliti dapat menggunakan tipe kooperatif yang sesuai dengan yang diinginkan. Apapun model pembelajaran yang akan diterapkan, hendaknya model tersebut untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki siswa, sehingga dapat dilihat perbedaan antara pengguna model satu dengan yang lainnya.

Daftar Rujukan

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 16.
- Aprillia, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD 060910 Kecamatan Medan Denai. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sersec.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Farida, N. (2014). Pengaruh Sikap Kreatif terhadap Prestasi Belajar Matematika. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 3(2), 10–15. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v3i2.77>
- Leo Ferdinandus Manalu, Asmadi M. Noer, R. (2013). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KREATIF SISWA PADA POKOK BAHASAN TERMOKIMIA DI KELAS XI IPA SMAN 3 PEKANBARU* Leo Ferdinandus Manalu*, Asmadi M. Noer**, dan Rasmiwetti***.
- Riansyah, Rifky; Sya'roni, D. A. W. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas dan Inovasi serta Implikasinya Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultan Perencanaan dan Pengawasan Arsitektur di Kota Serang, Provinsi Banten. *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(1), 31–34.
- Sardainah. (2014). Perbandingan Hasil Belajar Fisika Antara Model Kooperatif Tipe Jigsaw dan Model Pembelajaran Langsung Ditinjau Dari Gaya Kognitif Pada Pesertra Didik Kelas XI IPA SMAN 14 Gowa. *J Surg CI Res*, 5(1), 47–55.