
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SISTEM JARINGAN DI SMKN 3 SELUMA

Y.E. Saputra^{1,a)} - E. Susanto¹⁾, Hermawansa¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

yukiedisaputra05@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan. Adapun masalahnya dalam penelitian ini yaitu peserta didik kurang antusias (pasif) dalam proses pembelajaran mata pelajaran administrasi sistem jaringan, masalah disebabkan dengan guru yang bersifat teacher center membuat siswa menjadi tidak tertarik apa yang dijelaskan oleh guru yang membuat mereka jadi sibuk sendiri dan bahkan ada yang mengobrol bersama teman sebangku mereka, aktifitas siswa dalam proses pembelajaran kurang begitu aktif, dikarenakan kurangnya kegiatan belajar seperti diskusi kelompok sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran administrasi sistem jaringan menjadi kurang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan perhitungan angka-angka dengan menggunakan perhitungan statistik, jenis penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XII TKJ SMKN 3 Seluma sebanyak 30 orang. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji paired sample t-test. Dari hasil analisis data menggunakan uji paired sample t-test didapat nilai sig (2-tailed) bernilai 0,000. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, serta membandingkan nilai t hitung dengan t tabel diperoleh nilai t hitung $16,554 > t$ tabel $2,045$ maka dapat disimpulkan H_o ditolak dan H_a diterima, yang artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma ada pengaruhnya.



Kata Kunci : Pengaruh, Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Hasil Belajar

Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Model Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berhasil menginterasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 22 Maret 2022 di kelas XII di SMKN 3 Seluma diketahui proses pembelajaran administrasi sistem jaringan terlihat biasa saja yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang maksimal dan Rendahnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran administrasi sistem jaringan yang tampak kurang menarik. Hal ini disebabkan karena peran guru saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan lebih kepada Teacher Center artinya proses belajar hanya terfokus pada guru. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana siswa hanya ditugaskan mendengar lalu mencatat apa yang telah guru mereka terangkan, kemudian guru memberi mereka tugas tanpa bertanya kepada

siswa apakah sudah mengerti dengan jelas materi yang ia jelaskan, proses belajar seperti ini cenderung bersifat pasif.

Permasalahan di sekolah tersebut yaitu adanya kelemahan terhadap proses pembelajarannya yang perlu diatasi. Salah satu cara mengatasi hal tersebut dengan cara membangkitkan minat belajar siswa yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk dapat mengatasi hal tersebut seorang guru diminta untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap penyampaian materi serta konsentrasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil melakukan penelitian tentang: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMKN 3 Seluma. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan. Metode penelitian deskriptif kuantitatif

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kuantitatif*. Menurut sugiyono (2022:8), menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Peneliti secara langsung meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan pada kelas XII di SMKN 3 Seluma. Dalam penelitian ini untuk mencari pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw (X) terhadap hasil belajar (Y), Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. kemudian akan dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar

siswa yang mana dilakukan test pretest dan posttest.

Hasil Penelitian

Instrumen penelitian berupa pedoman kuesioner dan tes hasil belajar. Kegiatan penelitian ini di kelas XII TKJ di SMKN 3 seluma. Sebelum memberikan angket berupa kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif jigsaw, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran ceramah dan setelah itu memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa berdasarkan data hasil pretest yang di dapat jumlah N 30 mendapatkan persentase 50.1% dengan kategori kurang.

Selanjutnya peneliti melakukan proses belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan setelah itu memberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mana test tersebut berupa test rubik penilaian praktek konfigurasi mikrotik dan berdasarkan jumlah N 30 mendapatkan kategori Baik dengan persentase 56.7%.

Kemudian dilanjutkan memberikan angket ke responden yang berisi 10 butir, jumlah N 30 dan 5 kategori jawaban. Berdasarkan data yang diperoleh nilai skor persentase yang didapatkan 92,06% dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw bahwa responden memilih kategori setuju. Analisis tahap akhir meliputi uji normalitas dan uji hipotesis (uji t).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas distribusi data ditentukan dengan kesesuaian antara data hasil pengamatan dengan distribusi normal. Pengujian normalitas akan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* diatas tingkat kepercayaan 5% atau 0,05 pada SPSS. Adapun hasil uji normalitas terhadap hasil nilai dari *Pretest* dan *Posttest* berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk hasil belajar *pretest* diperoleh yaitu 0,495 sehingga $0,495 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* terdistribusi normal. Sedangkan nilai hasil belajar *posttest* diperoleh yaitu 0,085 sehingga $0,085 > \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar *posttest* terdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis (Uji t)

Hasil analisis SPSS untuk nilai *pretest* dan *posttest* berdasarkan kaidah pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh Santoso (2022:311) sebagai berikut :

1) Nilai $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima.

2) Nilai $Sig < 0,05$ maka H_0 ditolak

Diketahui hasil *Sig. (2-tailed)* pada tabel 4.11 sebesar 0,000, maka dinyatakan lebih kecil dari 0,005. Secara statistic dapat ditulis $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang bearti pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa efektif terhadap hasil belajar siswa. Diketahui *t* hitung mempunyai nilai -16,554. Penyebab *t* hitung bernilai negative dikarenakan skor *mean pretest* lebih kecil dari skor *mean posttest*, pada konteks ini *t* hitung adalah nilai mutlak sehingga menjadi 16,554. Selanjutnya menentukan nilai *t* tabel melalui distribusi nilai *t* tabel stastistik. *T* tabel dapat ditemukan dengan mengetahui nilai *df* yang diperoleh dari $N-1 = 30-1 = 29$ dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Jika α (derajat kesalahan) yang ditentukan adalah 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu $0,05/2 = 0,025$. Jadi harga *t* tabel didapat adalah 2,045. Berdasarkan paparan diatas, nilai *t* hitung = 16,554 > *t* tabel = 2,045 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang bearti pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari sampai 24 Februari 2023 pada siswa kelas XII TKJ di SMKN 3 Seluma, dengan pokok bahasan praktek konfigurasi mikrotik sebagai hotspot dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Peneliti melakukan penelitian tepatnya di SMKN 3 Seluma yang berlokasi di Jl. Bengkulu Tais Km.34, di desa Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma, Provinsi Bengkulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma. Penelitian ini tertuju pada kelas XII TKJ yang memiliki siswa berjumlah 30 orang.

Pada kelas TKJ tersebut guru kadang menggunakan model pembelajaran berbeda. Kadang menggunakan model pembelajaran ceramah dan model pembelajaran kooperatif jigsaw, maka hal tersebut peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw.

Model pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi pembelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif jigsaw guru bisa melihat suasana kelas dan siswa saling bekerja sama dan saling aktif saat proses pembelajaran. Pada proses penelitian, pertama-tama yang peneliti lakukan adalah memberikan *pretest* berupa rubik penilaian praktek konfigurasi mikrotik sebagai hotspot untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada proses pembelajaran dikelas. Tahap selanjutnya peneliti memberikan *posttest* dengan praktek konfigurasi mikrotik sebagai hotspot berupa rubik penilaian praktek dan dilanjutkan dengan pengisian *kuesioner* respon siswa mengenai model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar.

Berdasarkan *pretest*, nilai rata-rata siswa 65,6 dengan kategori kurang 50,1%, cukup 26,6%, baik 16,6% dan baik sekali 6,7%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan tergolong kurang.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* mengalami kenaikan yaitu 85 dengan kategori cukup 13,3%, baik 30% dan baik sekali 56,7%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw tergolong baik sekali.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* dapat disimpulkan bahwa untuk nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$ maka

dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, diperoleh nilai t hitung 16,554 dan nilai t tabel 2,045, maka t hitung $>$ t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar siswa, nilai rata-rata hasil keseluruhan responden pada *kuesioner* 4,619 dalam kategori setuju dan persentase kualitas model pembelajaran mendapat nilai 92,06%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan di SMKN 3 Seluma dapat ditarik kesimpulan bahwa, korelasi dari kedua variabel tersebut adalah signifikan, oleh karena signifikansi yang menyertainya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Korelasi yang terjadi bersifat positif, artinya apabila variabel bebas (independent) meningkat, maka akan disertai oleh meningkatnya variabel terikat (dependent), korelasi yang terjadi berada dalam kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Amin, Raudah.dkk (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*.
- Damayanti, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Banarjojo*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Elida, (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi*.

Indriyati, (2019). *Pengaruh Penerapan Metode Jigsaw Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 12 Jakarta*.

Lauren, (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya*.

Laela, (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Kelas IV MI Ismaria AL-QUR'Aniyyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*.

Lubis, Raudah.dkk (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*

Ningsih, Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Mdrsalh Ibtidaiyah Negeri*.

Oktasari, E. (2020). *Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk dan Harga Terhadap Mintat Beli Produk Ms.Glow Pada Mahasiswa Di Prodi Manajemen Universitas Dehasen Bengkulu*. Bengkulu: Universitas Dehasen Bengkulu.

Raudah.dkk (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw*

Santoso. (2022). *Panduan Lengkap SPSS 25*. Jakarta: PT ElexMedia Komputindo.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yulia.