

## PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FUNGSI MENU DAN IKON PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATU AMPAR KABUPATEN KUBURAYA

Vindo Feladi<sup>1</sup>, Azhari Alqadrie<sup>2</sup>, Lisius Irvanka<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> IKIP PGRI Pontianak, Indonesia

e-mail : [vindo.feladi@gmail.com](mailto:vindo.feladi@gmail.com)<sup>1</sup>, [Azharialqadrie7@gmail.com](mailto:Azharialqadrie7@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[lisiusirvanka137@gmail.com](mailto:lisiusirvanka137@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstract:** This study aims to determine the effect of Jigsaw cooperative learning on student learning outcomes in the material of menu functions and word processing software icons in class VIII of SMP Negeri 2 Batu Ampar, Kubu Raya district. The type of research used is quantitative research using the method pre-eksperimental. And the design used in this study is the One Group Pretest-Posttest Design, which is a one-group design that uses two tests, namely before and after treatment. The population in this study were all students of class VIII which consisted of 3 classes. The sample in this study were students of class VIII A, amounting to 31 students. while the sampling technique used is purposive sampling. Data collection techniques in this study used measurement techniques and data collection tools, namely learning outcomes tests to determine student learning outcomes before, after, and the effect after using the Jigsaw cooperative learning model. The results of data analysis and drawing conclusions obtained the following data: (1) The average student learning outcomes before using jigsaw cooperative learning was 43.4 classified as less. (2) The average student learning outcomes after using jigsaw cooperative learning is 68.6. classified as good.

**Keywords:** *ICT, Menu and Icon Functions, Students*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 2 Batu Ampar kabupaten Kubu Raya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-eksperimental. Dan Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design yaitu rancangan satu kelompok yang menggunakan dua kali tes yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 3 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 31 siswa. sedangkan Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran dan alat pengumpulan data yaitu tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum, sesudah, dan pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hasil analisis data dan penarikan kesimpulan diperoleh data sebagai berikut: (1) Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebesar 43,4 tergolong kurang. (2) Rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw 68,6. tergolong baik.

**Kata Kunci:** *TIK, Fungsi Menu dan Ikon, Siswa*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam pengembangan diri agar mampu menghadapi permasalahan dan perubahan dengan sikap terbuka serta pendekatan yang kreatif tanpa harus menghilangkan identitas diri. Karena itu, setiap bagian dari proses belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan diharapkan dapat memberikan kontribusi demi mencapai tujuan Pendidikan TIK.

dari dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komputer. Teknologi informasi memiliki pengertian luas yang mencakup hal-hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengolahan informasi. Sedangkan teknologi komputer diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang terdiri dari beberapa komponen yang saling terintegrasi satu sama lain untuk menghasilkan informasi berdasarkan data dan program yang ada.

Pendidikan TIK merupakan aspek penting dari sistem pendidikan nasional pada setiap jenjang pendidikan. Hal ini mengingatkan betapa pentingnya pengaruh teknologi informasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pengembangan pembelajaran perlu didasarkan pada pemahaman tentang bagaimana siswa belajar atau memahami tingkah laku. Karena berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran tercapai, tergantung dari bagaimana proses belajar terjadi antara pendidik dan siswa. Rusman (2012:4) mengatakan bahwa “Di dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus memerhatikan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai ilmu keguruan. Misalnya bagaimana menerapkan prinsip apresiasi, perhatian, kerja kelompok, korelasi dan prinsip-prinsip lainnya” (Hermawan, K. M. 2017).

Di dalam proses pembelajaran sering kali didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran seperti ini menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dengan demikian, guru sebagai pelaksana proses pembelajaran perlu untuk menggunakan metode atau cara belajar yang sesuai dalam mengatasi permasalahan tersebut. Sudah banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif untuk siswa tanpa menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu metode belajar secara berkelompok (*cooperative learning*).

Menurut Tukiran (2013:55) bahwa Pembelajaran Kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara kelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok (Sunardi, S., Handhika, J., & Sasono, M. 2017, August).

Menurut Tukiran (2013:55) bahwa Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaborasi sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Pelaksanaan prinsip dasar sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru untuk dapat mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru ke siswa, namun siswa dapat saling menerima dan menyampaikan pembelajaran ke siswa lainnya (Sunardi, S., Handhika, J., & Sasono, M. 2017, August).

Menurut Slavin (2009:15), pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas dan daya cipta kreativitas sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran (Wicaksono, M. D. 2020).

Kesimpulan dari teori para ahli yaitu pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membentuk kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang untuk saling bekerja sama dan untuk merangsang siswa agar siswa lebih bergairah dalam belajar dan menggalakan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif.

Dalam penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* karena dalam proses pembelajaran masih belum menemukan model pembelajaran yang efektif untuk proses belajar mengajar, jadi dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif ini diterapkan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada model ini setiap anggota tim bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang ditugaskan kepadanya, kemudian mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompok lainnya. Dengan demikian siswa akan saling tergantung satu sama lain dan bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Adanya tuntutan dalam kelompok tersebut, akan membuat setiap siswa merasa bertanggung jawab untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya.

Dari hasil pra observasi 10 september 2014 yang peneliti dapatkan di SMP Negeri 2 Batu Ampar pada kelas VIII, masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya kurang memuaskan. Berikut adalah nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata pada tahun 2012 sampai dengan 2013 berturut-turut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1.** Hasil Rata-Rata Ulangan Harian Pada Materi Fungsi Menu Dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata

No	Kelas	2012	2013
1	VIII A	70.25	71,27
2	VIII B	75,25	77.05
3	VIII C	73.06	74.00

Sumber : guru TIK SMP Negeri 2 Batu Ampar

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Batu Ampar, diperoleh bahwa hasil belajar siswa rendah disebabkan karena masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi, sehingga siswa tersebut kurang mengerti akan materi yang dijelaskan maupun sulitnya dalam mengerjakan soal latihan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk “mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 2 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya”. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII SMP Negeri 2 Batu Ampar.
2. Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah Kata.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini dengan menggunakan metode pre-eksperimental Design. Dan Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pre-test Post-test Design yaitu rancangan satu kelompok yang menggunakan dua kali tes yaitu sebelum dan sesudah perlakuan.

Adapun rancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 2** Rancangan penelitian  
One Group Pre-test Post-test Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	T1	X	T2

Keterangan :

T1 = Tes awal

T2 = Tes akhirnya

X = Perlakuan pembelajaran langsung dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

(Subana dan Sudrajat, 2009:99)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 3 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 31 siswa. sedangkan Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran dan alat pengumpulan data yaitu tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum, sesudah, dan pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hasil analisis data dan penarikan kesimpulan diperoleh data sebagai berikut : (1) Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebesar 43,4 tergolong kurang. (2) Rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw 68,6. tergolong baik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas uji normalitas dan uji t satu sampel. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* menggunakan data nilai pretest dan posttest.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas data pretest dan posttest yaitu dengan uji kolmogorov-smirnova dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Hipotesis dalam uji kenormalan data tes hasil belajar siswa adalah :

H<sub>0</sub> : data pada sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi Normal

H<sub>a</sub> : data pada sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal  
Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu :

- a. Jika nilai signifikan lebih kecil (<) dari 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak
  - b. Jika nilai signifikan lebih besar (>) 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima
- Tabel uji normalitas sampel

#### 2. Uji T Satu Sampel

Dari hasil uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji t satu sampel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata sebelum diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* di kelas VIII A SMP Negeri 2 Batu Ampar.

H<sub>a</sub> : Terdapat hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata sesudah diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* di kelas VIII A SMP Negeri 2 Batu Ampar.

Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai signifikansi lebih kecil (<) dari 0,05 maka H<sub>a</sub> diterima.
- b. Jika nilai signifikansi lebih besar (>) dari 0,05 maka H<sub>a</sub> ditolak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

**Tabel 3.** Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,141	31	,117	,928	31	,038
Posttest	,153	31	,062	,912	31	,014

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil deskripsi data yang telah di hitung menggunakan SPSS. Maka mendapatkan hasil output uji normalitas menggunakan Uji *kolmogorov-smirnov*<sup>a</sup>, nilai signifikansi data untuk *pretest* dan *posttest* masing-masing sebesar 0,117 dan 0,062, nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, maka  $H_0$  diterima, hal ini berarti data dari hasil *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Paired Samples Test

Pair 1	pretest - posttest	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
		-25,29032	11,18986	2,00976	-29,39480	-21,18585	-12,584	30	,000

Hasil deskripsi yang telah di hitung menggunakan SPSS. Maka mendapatkan hasil output uji t satu sampel diperoleh nilai signifikansi 0.000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* lebih besar dari ( $>$ ) *test value* yaitu 43,4 yang diambil dari nilai rata-rata siswa yang diberikan sebelum menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*.

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dimulai dari pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Jigsaw*, kemudian diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Jigsaw*, setelah itu diberi tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farida, L. N. 2017). Pelaksanaan penelitian (*pretest*) dan (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui perbedaan sebelum diadakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan sesudah diadakan pembelajaran tipe *jigsaw* untuk mengetahui rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *jigsaw*.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* sebesar 43,4 dan rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* sebesar 68,8. Kemudian sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dengan uji *kolmogorov-smirnov*<sup>a</sup> menggunakan program SPSS versi 20 *for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05 menghasilkan signifikansi yang lebih besar dari 0,05 yaitu 0,117 dan 0,062 dan dinyatakan data berdistribusi normal. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh (Usmadi, U. 2020). Dengan judul “Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas)”. Menyimpulkan bahwa uji normalitas dengan uji *kolmogorov-smirnov*<sup>a</sup> terlihat bahwa nilai maks  $a_1 \leq D_{(0,05;12)}$ , artinya terima  $H_0$  sehingga disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t satu sampel menggunakan data *posttest* dengan bantuan program SPSS versi 20 *for Windows* menghasilkan signifikansi sebesar 0,000 dan data tersebut lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis  $H_a$  diterima yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata sesudah diterapkan model pembelajaran *Jigsaw* di kelas VIII A SMP Negeri 2 Batu Ampar. Hasil penelitian diatas relevan dengan penelitian oleh (Sandi, C. A. K., Saptani, E., & Suherman, A. 2009). Yang berjudul “Pengaruh Metode Latihan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribbling Bola Pada Permainan Sepakbola”. Menunjukkan bahwa Data hasil uji beda rata-rata menggunakan uji-t satu sampel keterampilan dribbling bahwa hasil perhitungan beda rata-rata data *pretest* dan *posttest* diperoleh *P-value* dari uji t satu sampel nilai dari Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 artinya  $H_0$  diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai keterampilan dribbling *pretest* dan nilai keterampilan dribbling *posttest* siswa kelompok eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa latihan lari zig-zag dan latihan menggiring bola dengan berbagai variasi dapat berpengaruh terhadap keterampilan dribbling dalam permainan sepak bola secara signifikan.

Selama penelitian berlangsung terdapat beberapa kendala yang ditemukan dilapangan antara lain:

1. Siswa kurang memperhatikan dengan seksama penjelasan dari peneliti.
2. Siswa kurang memperhatikan dan menyimak penjelasan dari temannya yang maju ke depan menjelaskan tugas kelompok.



3. Seperti kurang serius dalam mengisi tes yang diberikan oleh peneliti. Hal ini kemungkinan dikarenakan hasil tes tidak akan berpengaruh terhadap nilai akhir mata pelajaran TIK atau nilai rapor mereka.
4. Belum banyak siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan peneliti, mempresentasikan jawaban di depan kelas, dan merespon jawaban teman.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa model *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII A SMP Negeri 2 Batu Ampar. Adapun hasil dari rumusan sub-sub dapat disimpulkan bahwa 1) Rata-rata hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII A SMP Negeri 2 Batu Ampar Kabupaten Kubu raya sebesar 43,4 dengan criteria tergolong cukup. 2) Rata-rata hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon perangkat lunak pengolah kata di kelas VIII A SMP Negeri 2 Batu Ampar Kabupaten Kubu raya sebesar 68,6 dengan kriteria tergolong baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aswirna, P. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap pemahaman konsep fisika siswa di MTsN Piladang Kabupaten Lima Puluh Kota. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 4(1), 503-515.
- Farida, L. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Iv Sd Muhammadiyah Program Plus Besuki Tulungagung.
- Hermawan, K. M. (2017). *Manajemen Program Bimbingan dan Konseling di Madrasah (Penelitian di MTs Negeri Ciparay Kabupaten Bandung)* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG).
- Sandi, C. A. K., Saptani, E., & Suherman, A. (2009). Pengaruh Metode Latihan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribbling Bola Pada Permainan Sepakbola. *SpoRTIVE*, 3(1), 41-50.
- Sunardi, S., Handhika, J., & Sasono, M. (2017, August). Efektivitas pembelajaran kooperatif learning tipe *jigsaw* Dan TGT ditinjau dari kemampuan berpikir tingkat tinggi. In *Prosiding SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)* (pp. 230-233).
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wicaksono, M. D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii. *Inspirasi (Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial)*, 17(1).