

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH IPS SD/MI DI PRODI PGMI IAIN FATTAHUL MULUK PAPUA

Nur'im Septi Lestari  
IAIN Fattahul Muluk Papua  
nurimsepti\_ncuup@yahoo.com

### ABSTRACT

*Jigsaw Learning Model is a type of cooperative learning that consists of several members who are responsible for mastering the learning material section and can teach the material to other members in the group. This research was conducted to increase student motivation and learning outcomes by implementing the Jigsaw Learning Model in social studies subjects at an elementary school. The approach used in this study is qualitative research, while the research method is qualitative classroom action research (CAR). The location of this research is the PGMI study program of IAIN Fattahul Muluk Papua and the data collection techniques such as observation, documentation study test, and interview. The data analysis technique uses a comparative approach. The results of this research, there was an increase in motivation and learning outcomes of the PGMI Study Program in IAIN Fattahul Muluk Papua from observation data in cycle I and cycle II. In the first cycle, the student learning motivation was 70.25%, and in the second cycle, the student motivation increased to 77.25%, there is an increase of 7.25%. While the enhancement in learning achievement is, in the pre-test the average score of students was 62.50, then in the first cycle the average value 9 students were 77.50, and in the second cycle test, the average value of students was 79.50, there is an enhancement compared to the previous test.*

**Keywords:** Jigsaw, Motivation to learn, Learning outcomes

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan salah satu sarana menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas sebagai modal dasar pembangunan suatu negara. Untuk mencapai manusia Indonesia yang diharapkan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003:7) menyatakan: “Pasal 2: Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945. Pasal 3: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan lancar, kondusif, dan interaktif. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor; pendidik, perangkat pembelajaran, dan motivasi belajar. Motivasi merupakan suatu perubahan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yaitu hasil belajar. Tujuan yang hendak dicapai mahasiswa ini merupakan pendorong atau penyemangat bagi mahasiswa untuk lebih giat belajar, dengan motivasi mahasiswa menjadi tekun dalam proses belajar sehingga kualitas hasil belajar dapat diwujudkan dengan baik.

Ditemukan pada kenyataan di lapangan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas mahasiswa merasa bosan, mengantuk, dan malas, demikian yang dapat menyebabkan menurunkan semangat mahasiswa sehingga berdampak pada hasil pembelajaran. Permasalahan tersebut salah satunya karena faktor beberapa dosen masih menggunakan model pembelajaran yang monoton dan hanya ada beberapa mata kuliah yang mengkreasikan model pembelajarannya yaitu mata kuliah yang memuat *microteaching* dan seni budaya. Selama melaksanakan pembelajaran di kampus, dari hasil observasi ditemukan bahwa mahasiswayang memperoleh hasil pembelajaran yang bervariasi yaitu antara baik dan kurang baik. Oleh sebab itu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dirasa perlu adanya inovasi-inovasi dalam model pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu model pembelajaran jigsaw.

Melalui model pembelajaran jigsaw dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa, karena model pembelajaran ini melibatkan aktifitas dan keaktifan mahasiswa di kelas, sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dan mengantuk sebab suasana kelas akan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran jigsaw diharapkan memberikan warna baru referensi bagi dosen untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa baik dalam penyampaian materi, diskusi, presentasi, maupun kegiatan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah IPS SD/MI di Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua”.

## **PEMBELAJARAN JIGSAW**

Pembelajaran jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong mahasiswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2010: 77). Model pembelajaran Jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. (Arends 2013:7) Hal ini berarti masing-masing mahasiswa dalam kelompoknya dapat menguasai materi yang akan diajarkan kembali kepada teman satu kelompoknya, dengan mengajarkan kembali maka mahasiswa akan lebih kuat pemahamannya.

Pembelajaran jigsaw akan optimal jika keanggotaan kelompok heterogen, baik dari segi kemampuan maupun karakteristik lainnya. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam anggota dan materi pelajaran dibagi menjadi beberapa subtopik. Anggota tim dari kelompok lain yang bertugas mempelajari subtopik yang sama bertemu dalam “kelompok ahli” (expert group) untuk

mendiskusikan subtopik mereka. Selanjutnya setelah berdiskusi dalam kelompok ahli, mahasiswa kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan atau menyampaikan subtopik kepada anggota kelompoknya sendiri. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa, sehingga seluruh mahasiswa dapat menguasai seluruh materi yang ditugaskan oleh guru (Endang Mulyatiningsih, 2012: 10).

Menurut Isjoni (2010: 81) pada tahap selanjutnya mahasiswa diberi tes / kuis, hal tersebut untuk mengetahui apakah mahasiswa sudah dapat memahami suatu materi. Secara umum penyelenggaraan model belajar jigsaw dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan tanggungjawab mahasiswa sehingga terlibat langsung secara aktif dalam memahami suatu persoalan dan menyelesaikannya secara kelompok.

Pendapat terkait pelaksanaan tipe jigsaw yang akan digunakan adalah pendapat dari Isjoni (2010: 77-83) dimana skenario pembelajarannya adalah sebagai berikut. 1) Tahap pertama, mahasiswa dikelompokkan dalam bentuk kelompok kecil. Pembentukan kelompok-kelompok mahasiswa tersebut dilakukan dosen berdasarkan pertimbangan tertentu. Keanggotaannya heterogen baik dari segi kemampuannya maupun karakteristik lainnya. Jumlah mahasiswa yang bekerja sama dalam masing-masing kelompok harus dibatasi, agar kelompok yang terbentuk dapat bekerja sama secara efektif, karena suatu ukuran kelompok mempengaruhi kemampuan produktivitasnya. Jumlah anggota kelompok yang ideal adalah 4-6 orang mahasiswa. 2) Tahap kedua, setiap anggota kelompok (kelompok asal) ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu. Kemudian mahasiswa atau perwakilan dari kelompoknya, masing-masing bertemu dengan anggota-anggota dan kelompok lain yang mempelajari materi yang sama (kelompok ahli). Selanjutnya materi tersebut didiskusikan mempelajari serta memahami setiap masalah yang dijumpai sehingga perwakilan tersebut dapat memahami dan menguasai materi tersebut. 3) Tahap ketiga, setelah masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskannya, kemudian masing-masing perwakilan tersebut kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya. Selanjutnya masing-masing anggota tersebut saling menjelaskan pada teman satu kelompoknya dapat memahami materi yang ditugaskan guru. 4) Tahap keempat, mahasiswa diberi tes / kuis untuk mengetahui apakah mahasiswa sudah dapat memahami suatu materi.

Tujuan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Anam (2000: 3) adalah sebagai berikut: 1) Menyajikan model alternatif disamping ceramah dan membaca, 2) Mengkaji kebergantungan positif dalam menyampaikan dan menerima informasi diantara anggota kelompok untuk mendorong kedewasaan berfikir, dan 3) Menyediakan kesempatan berlatih bicara dan mendengarkan untuk kognisi mahasiswa dalam menyampaikan informasi.

Jadi dapat disimpulkan model penerapan model pembelajaran jigsaw para mahasiswa diberi tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda, dan ini menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Jadi setiap mahasiswa harus menguasai materi yang menjadi bagiannya supaya dapat mengajarkan kepada teman satu timnya mengenai topiknya. Metode jigsaw dapat menumbuhkan motivasi belajar pada mahasiswa dengan sendirinya, karena dalam pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada

semua mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar. Belajar dengan motivasi belajar akan mendorong mahasiswa belajar lebih baik dari pada tanpa motivasi sehingga secara tidak langsung hasil belajar mahasiswa bisa meningkat.

## **MOTIVASI BELAJAR**

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2013: 85) menyatakan bahwa motivasi belajar sangat penting bagi mahasiswa dalam usaha untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar karena motivasi belajar bagi mahasiswa untuk: a) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan akhir belajar. b) Menginformasikan kekuatan pada awal kekuatan usaha belajar. c) Mengarahkan kegiatan belajar. d) Membesarkan semangat belajar. d) Menyadarkan adanya perjalanan belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses menyadarkan kedudukan mahasiswa dengan cara menginformasikan dan mengarahkan terhadap semangat belajar mahasiswa.

Menurut Sardiman (2012: 75) Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi- kondisi tertentu sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu dan apabila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Dalam kegiatan belajar maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan serangkaian kegiatan atau usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi tertentu dimana keseluruhan daya penggerak di dalam diri mahasiswa akan menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat dicapai.

Menurut Mc. Donald dalam Syaiful Bahri Djamarah (2011:148) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Jadi motivasi belajar merupakan suatu keadaan perubahan energi pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan misal dorongan untuk memperhatikan pelajaran dan reaksi misalnya mahasiswa menjadi antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Sardiman (2012: 85) menyatakan motivasi mempunyai tiga fungsi dalam belajar yaitu: 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Jadi motivasi mendorong timbulnya suatu perbuatan atau kegiatan yang akan dikerjakan seperti bekerja. 2) Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang hendak dicapai maksudnya motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan. Berdasarkan uraian tersebut motivasi berfungsi sebagai pengarah atau mengarahkan kegiatan belajar dan menjadikan sebagai pegangan dalam mencapai tujuan belajar. 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Berdasarkan uraian tersebut fungsi motivasi sebagai penggerak besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Syaiful Bahri Djamarah (2011: 149) menyatakan bahwa motivasi dapat dilihat dari dua sudut pandang. Penjelasan dua jenis motivasi adalah sebagai berikut: 1) Motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Penjelasan bahwa motivasi berupa dorongan yang berasal dari dirinya sendiri akan memberikan rangsangan kepada individu tersebut untuk aktif dan senantiasa sadar dalam melakukan sesuatu tanpa adanya paksaan dari individu lainnya. 2) Motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Penjelasan bahwa motivasi berupa dorongan yang berasal dari pihak luar terkadang bersifat memaksa.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas tentang pengertian motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya. Motivasi memegang peranan penting di dalam meningkatkan kualitas hasil belajar. Seseorang itu akan berhasil dalam belajar kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, dan hal ini merupakan prinsip dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Suatu keinginan atau dorongan inilah yang disebut dengan motivasi.

## **HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan citacita (Sudjana, 2004: 22).

H.M. Surya (2008:8.6) menyatakan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi aspek tingkah laku kognitif, konotatif, afektif atau motorik. Belajar yang hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek tingkah laku saja disebut belajar sebagian dan bukan belajar lengkap.

Hasil belajar merupakan sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jihad dan Haris (2012:15) untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan mahasiswa. Kemudian Menurut Mulyasa (2010:212) Hasil Belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

Menurut Susanto (2013:5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar mahasiswa adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu

proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Jenis Hasil Belajar Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2011:150) Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok. Pendapat ini berarti prestasi tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh mahasiswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu prestasi belajar bukan ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Menurut Sudjana (2010: 22) hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah mengalami proses belajar. Penguasaan mahasiswa antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Usaha untuk mencapai aspek tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain : 1) Faktor Eksternal a) Lingkungan Yaitu suatu kondisi yang ada disekitar mahasiswa contoh suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada disekitar mahasiswa.b) Faktor Instrumental Yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Contoh : Kurikulum, Metode, sarana, media, dan sebagainya. 2) Faktor Internal yaitu Faktor Internal yang mempengaruhi mahasiswa antara lain : Kondisi psikologi dan fisiologi mahasiswa.

Jadi dapat disimpulkan Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi merupakan hasil belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini pendekatan kualitatif (*Qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok (sukmadinata N.S 2006:60).

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan Peningkatan motivasi dan hasil belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua maka metode penelitian yang digunakan kualitatif tindakan kelas (PTK). Didalam penelitian tindakan kelas dengan melalui empat tahap yaitu: a)melakukan perencanaan (*planning*), b) tindakan (*action*), c) pengamatan (*observation*), d) refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan, yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan) (Arikunto,2006:104). Adapun Lokasi penelitian ini adalah Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

observasi, tes studi dokumentasi, dan wawancara. Kemudian Teknik analisis data yang digunakan teknik komparatif, a teknik ini dilakukan dengan membandingkan hasil antar siklus yang ada. Hasil antar siklus yang ada di jadikan pedoman untuk siklus berikutnya, misalnya antara siklus I dan siklus II belum ada ketuntasan dalam belajar, maka akan dilakukukan siklus yang berikutnya. sampai mencapai ketuntasan.

## **HASIL PENELITIAN**

Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah IPS SD/MI di Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua merupakan kegiatan penelitian yang menitik beratkan pada penerapan model Pembelajaran Jigsaw apakah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Sementara penelitian tindakan kelas dilakukan dengan 4 tahapan yaitu; 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi.

Pada tahap kegiatan perencanaan dilakukan koordinasi dengan pihak Program Studi hal ini Kaprodi dan sekprodi mengenai permohonan izin untuk diperbolehkannya melakukan penelitian di lokasi Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua. Setelah mendapatkan persetujuan peneliti melakukan kegiatan pra penelitian yaitu observasi kondisi kegiatan pembelajaran selanjutnya kegiatan identifikasi masalah yang ditemukan selama berjalannya kegiatan pembelajaran.

Adapun permasalahan dalam kegiatan pembelajaran antara lain; mahasiswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, metode dan model pembelajaran yang kurang bervariasi (monoton), dan ketercapaian hasil belajar mahasiswa beraneka ragam, ada yang tertinggi namun ada yang tidak tuntas. Dari identifikasi masalah tersebut ditemukan solusi yang akan dilakukan untuk mengatasinya, tindakan yang dipilih adalah penerapan metode belajar yang belum pernah dilakukan sebelumnya di lokasi penelitian, yaitu metode Jigsaw.

Model jigsaw dipilih karena cara penerapannya tidak hanya menekankan pembelajaran yang berpusat pada dosen, tetapi lebih kepada interaksi antar mahasiswa untuk belajar bersama dan saling membantu dalam memahami materi. Model jigsaw tidak hanya mengacu pada hasil kognitif saja, melainkan juga melatih ketrampilan bersosialisasi, kerjasama, dan memahami adanya perbedaan antara satu dengan yang lain.

Dalam model jigsaw merupakan salah satu model yang efisien, karena dalam satu waktu kegiatan pembelajaran mahasiswa dapat menguasai beberapa materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Kegiatan belajar pembelajaran ilmu dan pengetahuan yang didapat mahasiswa, juga harus diimbangi dengan kemampuan sosialisasi untuk mendatangkan manfaat ilmu yang diperoleh untuk masyarakat sekitarnya.

Implementasi model pembelajaran jigsaw melalui beberapa tahapan antara lain 1) mahasiswa dikelompokkan dalam bentuk kelompok kecil. Pembentukan kelompok-kelompok mahasiswa tersebut dilakukan dosen berdasarkan pertimbangan tertentu. Jumlah anggota kelompok 5 orang mahasiswa. 2) setiap anggota kelompok (kelompok asal) ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu. Kemudian mahasiswa mahasiswa atau perwakilan dari kelompoknya, masing-masing

bertemu dengan anggota-anggota dan kelompok lain yang mempelajari materi yang sama (kelompok ahli). Selanjutnya materi tersebut didiskusikan mempelajari serta memahami setiap masalah yang dijumpai sehingga perwakilan tersebut dapat memahami dan menguasai materi tersebut. 3) setelah masing-masing perwakilan tersebut dapat menguasai materi yang ditugaskannya, kemudian masing-masing perwakilan tersebut kembali ke kelompok masing-masing atau kelompok asalnya. Selanjutnya masing-masing anggota tersebut saling menjelaskan pada teman satu kelompoknya dapat memahami materi yang ditugaskan guru. 4) mahasiswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan materi yang telah dipelajari di depan kelas. 5) Evaluasi Pemberian tes berupa pretest dan post test.

Setelah menentukan tindakan yang akan dilakukan kemudian peneliti rencana pembelajaran berupa RPS mata kuliah IPS SD/MI. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, namun jika dari dua siklus tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan bisa dilanjutkan ke siklus-siklus berikutnya. Rencana pembelajaran yang telah dibuat tersebut maka peneliti sebagai pelaku/model penerapan jigsaw sekaligus melakukan pengamatan atau observasi mengenai motivasi belajar dan prestasi belajar.

Pengamatan motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terdapat indikator yang disusun sesuai dengan keadaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari hasil observasi tersebut dapat prosentase tingkat motivasi belajar mahasiswa dengan beberapa kriteria diantaranya; a) mahasiswa memiliki motivasi sangat tinggi persentasenya 81%-100%, b) motivasi tinggi 61%-80%, c) motivasi 41%-60%, d) motivasi rendah 21%-40%, dan e) sangat rendah 1%-20%.

Dari hasil pengamatan siklus I tingkat motivasi belajar mahasiswa PGMI yang berjumlah 25 mahasiswa sebenarnya sudah termasuk dalam kriteria tinggi yaitu 70,25%, namun hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan sebesar 75%. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II, kendala pada kegiatan siklus I adalah ketidak hadiran 2 orang dan beberapa mahasiswa masih banyak yang bingung yang mengganggu pelaksanaan implementasi jigsaw. Hal tersebut berdampak pada ketertinggalan materi bagi mahasiswa yang tidak hadir dan masih mengalami kebingungan, yang hendaknya mahasiswa ditekankan untuk saling membantu teman sekelompoknya yang mengalami kesulitan memahami materi.

Sedangkan capaian prestasi belajar pada siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan nilai dari tes kemampuan awal pada kegiatan pra penelitian, rata-rata nilai mahasiswa mengalami peningkatan yang semula 62,50 pada tes evaluasi siklus I meningkat menjadi 75,00. Dari segi rata-rata kelas sudah mencapai kriteria keberhasilan tetapi dari jumlah mahasiswa yang mencapai nilai tuntas masih 20 orang.

Dari kekurangan pada pembelajaran di siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II mahasiswa dapat hadir semua sehingga pelaksanaan model jigsaw mata kuliah IPS SD/MI dapat berjalan lebih baik. Untuk mahasiswa yang tidak hadir pada siklus I diberikan print out materi sehingga mahasiswa dapat mengikuti materi pertemuan sebelumnya.

Pada siklus II peneliti mengamati adanya peningkatan capaian motivasi belajar mahasiswa menjadi 77,50 meningkat 7,25 dibandingkan siklus I. Peningkatan motivasi belajar didapat karena



mahasiswa semua hadir dan mahasiswa sudah mulai terbiasa dalam penerapan jigsaw sehingga tidak bingung seperti pada siklus I.

Dari pengamatan nilai mahasiswa pada tes ulangan di siklus yang ke II juga telah menunjukkan peningkatan dari segi rata-rata kelas. Dimana rata-rata nilai mahasiswa pada siklus yang ke II adalah 79,50. Meningkat sebesar 2,00 angka dibandingkan rata-rata nilai pada test siklus I sehingga seluruh mahasiswa 25 mendapat nilai tuntas. .

Dari Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah IPS SD/MI di Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua maka diketahui hasil capaian motivasi mahasiswa:

Siklus I	Siklus II	Status Ketercapaian	Kriteria
70,25%	77,50%	Tercapai	Tinggi

Tabel 1. Capaian Motivasi Belajar Mahasiswa Dalam 2 Siklus

Sedangkan capaian nilai prestasi belajar mahasiswa yang dilihat dari ulangan yang dilakukan pada tespotensi awal, siklus I dan siklus II

Nilai Tes	Pre test Awal	Siklus I	Siklus II	Status Ketercapaian
Rata-rata	62,50	77,50	79,50	Tercapai

Tabel 2. Capaian Prestasi Belajar Mahasiswa

Dari penelitian ini dapat diketahui jika Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah IPS SD/MI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua. Dengan penerapan model pembelajaran yang baru dosen menambah referensi dan inovasi serta menjadi solusi dalam mengatasi kendala belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Dosen diharapkan lebih kreatif merubah suasana kelas selama proses pembelajaran dari yang sebelumnya mahasiswa hanya duduk dan mendengarkan ceramah, menjadi mahasiswa lebih terlibat dan aktif dalam memahami materi yang disampaikan melalui kegiatan kelompok. Selain itu model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi mahasiswa .

Peningkatan kemampuan bersosialisasi terbentuk melalui kegiatan kerja tim/kelompok, dengan demikian mahasiswa dapat saling membantu teman yang kesulitan belajar, melatih untuk beradaptasi dengan perbedaan kepribadian temannya, saling bertukar pendapat, dan menerima dan mengakomodir perbedaan pendapat untuk dapat menyatukannya menjadi suatu kesimpulan bersama.

Mengingat jika mahasiswa punya ilmu dan pengetahuan yang luas tetapi tidak memiliki kemampuan sosialisasi yang baik, maka ilmu pengetahuan yang didapat tidak berguna bagi kehidupan mahasiswa dan masyarakat disekitarnya. Pada hakikatnya ilmu pengetahuan adalah bekal untuk menjalani kehidupan bermasyarakat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa: (a) Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi PGMI dan (b) Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi PGMI.

Dari hasil penelitian ini terdapat peningkatan motivasi belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua dari data observasi di siklus I dan siklus ke II. Pada siklus I motivasi belajar mahasiswa 70.25%, dan di siklus II motivasi belajar mahasiswa meningkat menjadi 77.25%, mengalami peningkatan sebanyak 7,25%.

Hasil lainnya diketahui adanya peningkatan prestasi belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua dilihat dari nilai rata-rata tes. Pada pre test nilai rata-rata mahasiswa 62,500 lalu siklus I nilai rata-rata mahasiswa 77,50, dan pada tes siklus ke II nilai rata-rata mahasiswa mengalami peningkatan disbanding tes sebelumnya menjadi 79,50.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah IPS SD/MI Prodi PGMI IAIN Fattahul Muluk Papua dikatakan motivasi dan hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan. Dengan demikian penerapan model pembelajaran jigsaw ini dapat menambah referensi dosen dan tenaga kependidikan dalam memilih model pembelajaran lebih variatif dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sehingga akan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Anam, koirul. 2000. *Implementasi Eratif Learning Adaptasi Model Jigsaw Dan Field Study*. Jakarta: Dirjen Dinasmen.
- Arends, R. I. (2013). *Belajar untuk Mengajar Edisi 9 Buku 2*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Graha Aksara.
- Surya, H.M. 2008. *Kapita Selektta Kependidikan SD*, Jakarta: Universitas Terbuka

Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003:Citra Umbara, Bandung.

Jihad Asep, Abdul haris.2012.Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta : Multi Presindo

Mulyasa. 2010. Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan). Bandung Rosda. Cetakan kesembilan

Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.