

PENGARUH METODE *COOPERATIVE LEARNING* TEKNIK JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

(Survei pada Mahasiswa Program Tata Niaga 2006, Jurusan Pendidikan Ekonomi FPIPS UPI Bandung pada Mata Kuliah Manajemen Operasi)

Lili Adi Wibowo¹

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran Metode *Cooperative Learning* Teknik Jigsaw dan pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Tata Niaga 2006 Jurusan Pendidikan Ekonomi FPIPS UPI Bandung pada Mata Kuliah Manajemen Operasi. Penelitian ini bersifat deskriptif verifikatif dan menggunakan metode *explanatory survey*, selain itu berdasarkan kurun waktu, penelitiannya menggunakan metode pengembangan *cross sectional method*. Data yang disajikan adalah data primer dan data sekunder yang dikumpulkan melalui observasi, studi kepustakaan, dan angket. Adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisis regresi dengan alat bantu *software* komputer SPSS 12. Berdasarkan hasil pengujian statistik diperoleh temuan terdapat pengaruh yang positif antara Metode *Cooperative Learning* Teknik Jigsaw dengan Prestasi Belajar. Maka diperoleh kesimpulan bahwa Prestasi Belajar dipengaruhi oleh Metode *Cooperative Learning* Teknik Jigsaw.

Abstract : This study is aimed to know the description of Cooperative Learning Methods Jigsaw Techniques and its influence on Student Learning Achievement of the student in Economic Education Program 2006, Faculty of Social Sciences Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. This study is a descriptive verification study with explanatory survey method and cross sectional method based on time period. The data are presented in primary and secondary data with the data collected through observation, library research, and questionnaire. The analysis technique is regression analysis with SPSS computer software as the tool 12. Based on the findings obtained by statistical tests shows that there is a positive influence of Cooperative Learning Methods Jigsaw Techniques with students' Learning Achievement. It can be concluded that achievement is influenced by the Method of Cooperative Learning Jigsaw Technique.

Kata Kunci : *Cooperatif learning* teknik Jigsaw, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Manusia dikatakan sebagai makhluk yang memiliki *multiple intelegency* (kecerdasan multi) dari mulai *intelegency quotion* (IQ), *emotional quotion* (EQ) sampai *Spritual quotion* (SQ). Berdasarkan potensi yang sangat besar tersebut, manusia memiliki kemampuan untuk mempelajari berbagai hal. Masalah yang terjadi adalah potensi tersebut tidak selalu digali dan diolah dengan maksimal.

Dunia pendidikan pada dasarnya terbagi atas tiga, yaitu pendidikan formal, informal, dan non formal. Ketiga jenis pendidikan tersebut memiliki peranan yang sama pentingnya untuk membentuk karakter sumber daya manusia. Dalam dunia

pendidikan formal, prestasi belajar ini dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya Guru, peraturan, sarana prasarana dan metode. Komponen ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya dan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Kecenderungan metode belajar yang terjadi didunia pendidikan adalah menggunakan metode ceramah, dimana guru hanya mentransfer ilmunya ke murid di dalam kelas melalui komunikasi satu arah. Terpaku pada metode ceramah mengakibatkan potensi yang ada dalam diri seseorang tidak muncul dan berkembang. Itulah sebabnya pendidikan harus selalu berusaha menerapkan metode dimana peserta didik dapat ikut berpartisipasi lebih aktif

dalam proses belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu metode tersebut adalah metode *cooperative learning* (metode pembelajaran gotong royong). Nama metode ini sebenarnya sangat berkaitan dengan nilai yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yaitu nilai gotong royong. Namun sangat disayangkan karena sekalipun Indonesia memiliki nilai tersebut, metode *cooperative learning* belum banyak dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan beberapa teknik yang dikembangkan dalam metode *cooperative learning* tersebut, ada satu teknik yang sangat menarik perhatian penulis yaitu teknik *jigsaw*.

Menurut Anita Lie (2004:69) teknik ini mengembangkan kegiatan membaca, menulis, dan berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa. Teknik ini juga cocok untuk semua kelas atau tingkatan. *Jigsaw* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam metode *cooperative learning*

IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam rangka meneliti pengaruh metode (metode pembelajaran gotong royong) terhadap prestasi belajar, maka diidentifikasi masalah penelitian yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran metode *cooperative learning* teknik *Jigsaw*
2. Bagaimana gambaran prestasi belajar yang diraih oleh mahasiswa angkatan 2006 program Tata Niaga UPI pada mata kuliah Manajemen Operasi.
3. Bagaimana pengaruh metode *cooperative learning* teknik *Jigsaw* terhadap prestasi belajar mahasiswa angkatan 2006 program Tata Niaga UPI pada mata kuliah Manajemen Operasi.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui gambaran metode *cooperative learning* teknik *Jigsaw*
- 2 Untuk mengetahui gambaran prestasi belajar yang diraih oleh mahasiswa angkatan 2006 program Tata Niaga UPI pada mata kuliah Manajemen Operasi.
- 3 Untuk mengetahui pengaruh metode *cooperative learning* teknik *Jigsaw* terhadap prestasi belajar mahasiswa angkatan 2006 program Tata Niaga UPI pada mata kuliah Manajemen Operasi

KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan yang diharapkan peneliti melalui penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Akademis
Hasil penelitian dari makalah ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan untuk meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh metode *cooperative learning* teknik *Jigsaw* terhadap prestasi belajar.
2. Kegunaan Praktis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pengajar khususnya dalam pelaksanaan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw*, serta upaya-upaya apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan dan mempertahankan prestasi belajar mahasiswa

LANDASAN TEORI

Teknik *Jigsaw* pertama kali dikembangkan pada tahun 1971 di Austin, Texas. Teknik ini digunakan oleh Elliot Aronson dan murid-muridnya. *Jigsaw* merupakan salah satu teknik dalam metode *cooperative learning* dimana siswa tergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk membahas bersama materi berbeda yang diberikan kepada siswa dalam kelompok.

Elliot Aronson (2000) memberikan pengertian tentang *jigsaw* “*The jigsaw classroom is a cooperative learning technique with a three-decade track record of successfully reducing racial conflict and increasing positive educational outcomes.*”

Selain itu, Elliot Aronsosn (2000) menjelaskan juga kelebihan dari teknik *jigsaw* yaitu:

1. Kebanyakan guru menemukan bahwa penerapan teknik *jigsaw* dalam kegiatan belajar mengajar adalah mudah.
2. Kebanyakan guru sangat menikmati penerapan teknik *jigsaw* dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Teknik *jigsaw* dapat digunakan bersama strategi belajar mengajar yang lain.
4. Teknik *jigsaw* tetap dapat diterapkan sekalipun hanya satu jam per hari.
5. Penerapan teknik *jigsaw* tidak mengeluarkan biaya apapun.

Pada pelaksanaan atau penerapan teknik *jigsaw*, ada beberapa prosedur yang harus dipahami oleh guru. Prosedur pelaksanaan teknik *jigsaw* tersebut ialah sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok

Siswa dibentuk dalam kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 – 6 orang yang memiliki perbedaan dalam hal : kemampuan, suku bangsa maupun jenis kelamin, kemudian setiap kelompok menentukan satu orang sebagai ketua dalam kelompoknya masing-masing.

(Apabila setiap siswa diberi simbol angka maka bentuk setiap kelompok adalah: 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6)

2. Pembagian tugas

Setiap siswa dalam satu kelompok diberikan tugas yang berbeda-beda. Apabila ada enam siswa dalam satu kelompok maka ada enam potongan materi berbeda yang diberikan.

(Apabila potongan materi diberikan simbol huruf maka bentuk pembagian tugas adalah: 1-A,2-B,3-C,4-D,5-E,6-F; 1-A,2-B,3-C,4-D,5-E,6-F; 1-A,2-B,3-C,4-D,5-E,6-F; 1-A,2-B,3-C,4-D,5-E,6-F; 1-A,2-B,3-C,4-D,5-E,6-F)

3. Pemahaman materi

Setiap kelompok diberikan waktu untuk memahami materi yang telah diberikan dan guru perlu memperhatikan kondisi agar tetap tertib. Setiap siswa bertanggung jawab untuk memahami

potongan materi yang dimiliki, kemudian tiap anggota kelompok menyampaikan informasi yang telah diperoleh kepada rekan kelompoknya.

4. Kelompok ahli

Setelah itu, setiap siswa yang memiliki potongan materi yang sama akan bergabung dalam suatu kelompok yang disebut sebagai kelompok ahli dan didalam kelompok tersebut setiap siswa membagikan apa yang dipahaminya mengenai materi tersebut.

(Bentuk kelompok ahli:1-1-1-1-1; 2-2-2-2-2; 3-3-3-3-3; 4-4-4-4-4; 5-5-5-5-5; 6-6-6-6-6)

5. Kembali kepada kelompok awal

Setiap siswa yang telah memperoleh informasi dalam kelompok ahli bertanggung jawab untuk membagikannya kepada rekan kelompoknya. Setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk melakukannya.

(kelompok kembali dalam bentuk semula: 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6; 1-2-3-4-5-6)

6. Kuis

Pada akhirnya, guru memberikan kuis kepada siswa dimana soal kuis tersebut berkaitan dengan keseluruhan materi yang diberikan, dan hasil kuis setiap siswa akan dihitung. Hal ini dilakukan agar siswa tidak menganggap penggunaan teknik ini hanya sekedar permainan saja.

Setelah siswa selesai menggunakan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw*, maka diberikan *reward* bagi siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tinggi. Cara yang digunakan dalam penentuan nilai kelompok adalah menghitung nilai rata-rata kelompok.

Penerapan teknik *jigsaw* dapat membantu siswa menyampaikan informasi belajar terhadap siswa lainnya. Siswa diharapkan berpikir secara kritis dalam memahami materi pelajaran agar mampu menyampaikan seluruh informasi dengan tepat kepada rekan sebayanya. Hal ini secara tidak langsung mengajarkan siswa untuk dapat berpikir secara kritis, mampu

berkomunikasi dan bersosialisasi dengan temannya. Penerapan teknik *jigsaw* juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dapat belajar memahami karakter orang lain melalui kelompok *jigsaw* dan kelompok ahli.

Selain itu juga, penerapan teknik *jigsaw* dapat melatih siswa untuk bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Tugas yang diberikan bersifat terstruktur artinya pada saat siswa melakukan proses belajar bersama rekan sebayanya (*peer teaching*) siswa perlu bertukar informasi secara sistematis dan menyatukan materi utuh, karena setiap siswa memiliki potongan materi yang berbeda. Cara berpikir kritis dan sistematis merupakan proses berpikir ilmiah. Terkait dengan berpikir ilmiah yang diterapkan dalam metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dapat membantu tercapainya salah satu tujuan dalam strategi belajar mengajar.

HIPOTESIS

Sebelum mengemukakan hipotesisnya, terlebih dahulu penulis jelaskan pengertian hipotesis menurut Sugiyono (2002:38) sebagai berikut : “Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang belum final (akhir) dan masih harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian lebih lanjut.

Secara umum metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar. Dengan demikian, maka dalam penelitian ini penulis mengemukakan hipotesis bahwa : “prestasi belajar dipengaruhi secara positif oleh pelaksanaan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw*.”

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian deskriptif dan verifikatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode *deskriptif survey* dan metode *explanatory survey*.

Metode *deskriptif survey* dan *explanatory survey* merupakan metoda penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan deskripsi dan hubungan-hubungan antar variabel. Dalam penelitian yang menggunakan metode ini informasi dari sebagian populasi dikumpulkan langsung ditempat kejadian secara empirik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang sedang diteliti. Adapun penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu kurang dari satu tahun, oleh karena itu metode pengembangan yang digunakan adalah *cross-sectional* yaitu metode penelitian dengan cara mempelajari obyek dalam satu kurun waktu tertentu (tidak berkesinambungan dalam jangka waktu panjang).

Yang menjadi populasi dalam penelitian adalah mahasiswa program Tata Niaga angkatan 2006 FPIPS UPI yang telah mengikuti mata kuliah manajemen operasi.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini disusun oleh penulis berdasarkan variable yang terdapat dalam penelitian, yaitu memberikan keterangan dan data mengenai pengaruh metode kooperatif learning terhadap prestasi belajar siswalokasi. Tabel 1 di bawah ini menyajikan data operasionalisasi variabel penelitian

TABEL 1
OPERASIONALISASI VARIABEL

Variabel	konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No Item	
Metode Cooperative Learning (X)	Metode yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar untuk mengerjakan tugas-tugas secara terstruktur	Ketepatan	Tingkat ketepatan metode cooperative learning	Ordinal	1	
			Tingkat ketepatan guru dalam penerapan metode <i>cooperative learning</i>	Ordinal	2	
		Frekuensi	Kesesuaian	Frekuensi penggunaan metode <i>cooperative learning</i>	Ordinal	3
				Tingkat kesesuaian metode <i>cooperative learning</i> dengan tujuan	Ordinal	4
				Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan materi pelajaran	Ordinal	5
		Pemahaman	Tingkat kesesuaian metode cooperative dengan Tempat yang tersedia	Ordinal	6	
			Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan alat-alat yang tersedia	Ordinal	7	
			Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan karakteristik siswa	Ordinal	8	
			Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan kurikulum	Ordinal	9	
			Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan metode <i>cooperative learning</i>	Ordinal	10	
			Tingkat pemahaman siswa terhadap tujuan metode <i>cooperative learning</i>	Ordinal	11	
			Daya Tarik	Daya tarik metode cooperative learning	Ordinal	12
		Tingkat antusiasme siswa		Ordinal	13	
		Tingkat kesukaan belajar		Ordinal	14	
Prestasi Belajar (Y)	Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar	Nilai Mahasiswa	Daftar Nilai	Rasio	15	

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara terurut. Dimulai dengan rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel penelitian, kemudian pengujian dan pembahasan hipotesis, dan diakhiri dengan penyajian mengenai implikasi penelitian ini terhadap bidang kajian yang diteliti.

REKAPITULASI TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP VARIABEL PENELITIAN

1. Gambaran Cooperative Learning Teknik Jigsaw

Secara keseluruhan variabel *cooperative learning* Teknik *jigsaw* dapat diketahui kedudukannya berdasarkan skor yang telah diperoleh dimana nilai-nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria skor

standar, yang diperoleh melalui perhitungan skor ideal (kriterium) dan skor terkecil, sehingga melalui skor standar tersebut dapat diketahui daerah kontinum yang menunjukkan wilayah ideal dari sub variabel ketepatan, frekuensi, kesesuaian, pemahaman dan daya tarik hal tersebut dapat dicari dengan rumus Sugiyono (2002:94) sebagai berikut:

Mencari Skor Ideal Metode *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw*

$$\text{Skor Ideal} = \text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah Butir Item} \times \text{Jumlah responden}$$

$$\text{Skor Ideal} = 5 \times 14 \times 72 = 5040$$

Mencari Skor Terendah Metode *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw*

$$\text{Skor Terendah} = \text{Skor Terendah} \times \text{Jumlah Butir Item} \times \text{Jumlah responden}$$

$$\text{Skor Terendah} = 1 \times 14 \times 72 = 1008$$

Mencari Panjang Interval Kelas Metode
Cooperative Learning Teknik *Jigsaw*

Panjang Interval Kelas = Skor Ideal : Banyak
Kelas Interval

Panjang Interval Kelas = $5040 : 5 = 1008$

Berdasarkan penelitian dengan menyebarkan angket kepada 72 responden dapat diketahui gambaran mengenai variabel metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* (X) yang paling dominan dapat dilihat dalam tabel 2

Tabel 2

Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden Mengenai Indikator *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw*

No	Indikator	Skor	Skor Ideal	%
Ketepatan				
1	Tingkat ketepatan metode cooperative learning	317	360	88.06
2	Tingkat ketepatan guru dalam penerapan metode cooperative learning	311	360	86.39
	Total Skor Ketepatan	628	720	87.22
Frekuensi				
3	Frekuensi penggunaan metode cooperative learning	308	360	85.56
Kesesuaian				
4	Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan tujuan	297	360	82.50
5	Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan materi pelajaran	300	360	83.33
6	Tingkat kesesuaian metode cooperative dengan tempat yang tersedia	284	360	78.89
7	Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan alat-alat yang tersedia	284	360	78.89
8	Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan karakteristik siswa	278	360	77.22
9	Tingkat kesesuaian metode cooperative learning dengan kurikulum	291	360	80.83
	Total Skor Kesesuaian	1734	2160	80.28
Pemahaman				
10	Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan metode cooperative learning	290	360	80.56
11	Tingkat pemahaman siswa terhadap tujuan metode cooperative learning	289	360	80.28
	Total Skor Pemahaman	579	720	80.42
Daya Tarik				
12	Daya tarik metode cooperative learning	286	360	79.44
13	Tingkat antusiasme siswa	292	360	81.11
14	Tingkat kesukaan belajar	288	360	80.00
	Total Skor Daya Tarik	866	1080	80.19
	Total Skor Metode Cooperative Learning Teknik Jigsaw	4115	5040	81.65

Berdasarkan Tabel 2 diatas mengenai gambaran metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* secara keseluruhan dinilai tepat yaitu sebesar 81,65 dan secara berurutan dapat diketahui indikator-indikator atribut yang dominan. Indikator yang paling dominan adalah ketepatan yakni ketepatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam proses belajar mengajar yaitu 88,06% indikator tertinggi kedua adalah indikator ketepatan guru dalam penerapan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* 86,39% dan yang paling rendah adalah Penggunaan metode *cooperative learning* terhadap karakteristik siswa sebesar 72,22%.

Responden berpendapat bahwa yang paling dominan adalah ketepatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam proses belajar mengajar karena dalam metode ini setiap siswa belajar bersama teman sebaya, dan mengerjakan tugas-tugas secara bersama sehingga ide yang diperoleh tidak hanya dari satu orang tetapi dari berbagai orang. Hal ini sesuai dengan pendapat Roger dan David Johnson (1996), mengemukakan bahwa: dasar yang digunakan dalam metode *cooperative learning* yang dikutip dari Ecclesiatics 4:9-12 adalah: Berdua lebih baik daripada seorang diri karena mereka menerima upah yang baik dalam jerih payah mereka. Karena kalau mereka jatuh, yang seorang mengangkat temannya. Selain itu Jones (Irma Mariawati Nusa'adah, 2003) juga menyatakan kelebihan dari metode *cooperative learning* adalah: Siswa belajar dari temannya, mempelajari materi secara mendalam dan siswa telah menyenangi dengan adanya interaksi antara siswa dengan teman kelompoknya, siswa belajar mengenai nilai-nilai sosial seperti memutuskan suatu keputusan, *problem solving*, mengkritisi ide-ide, bertanya, memberikan petunjuk bagaimana mengerjakan tugas dan membangun bersama informasi yang terpisah menjadi satu, siswa menikmati suasana kerja sama karena mereka dengan aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2. Gambaran Prestasi Belajar

Secara keseluruhan variabel prestasi belajar dapat diketahui kedudukannya berdasarkan skor yang telah diperoleh dimana nilai-nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria skor standar, yang diperoleh melalui perhitungan skor ideal (kriterium) dan skor terkecil, sehingga melalui skor standar tersebut dapat diketahui daerah kontinum yang menunjukkan wilayah ideal (Sugiyono 2002:94).

Mencari Skor Ideal Prestasi Belajar

$$\begin{aligned} \text{Skor Ideal} &= \text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah} \\ &\text{Butir Item} \times \text{Jumlah responden} \\ \text{Skor Ideal} &= 5 \times 1 \times 72 = 360 \end{aligned}$$

Mencari Skor Terendah Prestasi Belajar

$$\begin{aligned} \text{Skor Terendah} &= \text{Skor Terendah} \times \text{Jumlah} \\ &\text{Butir Item} \times \text{Jumlah responden} \\ \text{Skor Terendah} &= 1 \times 1 \times 72 = 72 \end{aligned}$$

Mencari Panjang Interval Kelas Prestasi Belajar

$$\begin{aligned} \text{Panjang Interval Kelas} &= \text{Skor Ideal} : \\ &\text{Banyak Kelas Interval} \\ \text{Panjang Interval Kelas} &= 360 : 5 = 72 \end{aligned}$$

Berdasarkan penelitian dapat dilihat bahwa pada variabel Y, jumlah skor yang diperoleh sebesar 277. apabila dipersentasikan dengan skor ideal, maka diperoleh persentase sebesar 76,94% ($277 \times 360 \times 100$ termasuk ke dalam daerah kriterium cukup tinggi (sedang).

3. Pengaruh Metode Cooperative Learning Teknik Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar

Hasil perhitungan analisis data dari variabel metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dan prestasi belajar yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* berpengaruh secara positif terhadap prestasi belajar.

Dari hasil penelitian diperoleh angka koefisien korelasi 0,812 antara variabel metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* (X) dengan variabel prestasi belajar (Y)

memiliki hubungan yang termasuk kategori sangat tinggi/kuat. Selain itu, metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* yang memiliki pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar. Hal ini terbukti dengan hasil perhitungan koefisien determinasi yaitu dengan mengkuadratkan koefisien korelasi $r^2 \times 100\% = (0,812)^2 \times 100\%$ diperoleh hasil sebesar 65,9 yang berarti bahwa perubahan variabel prestasi belajar sebesar 65,9 dipengaruhi oleh metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* sedangkan 34,1 dipengaruhi oleh faktor lain (ϵ).

Adapun untuk mengetahui uji probabilitas atau uji pengambilan keputusan maka dapat diketahui melalui tabel anova atau F test dimana F_{hitung} yaitu sebesar 135.405 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 dan probabilitas (0,000), sedangkan $F_{tabel} = 2,35$ karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan tolak H_0 . Artinya ada hubungan linear antara metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dengan prestasi belajar. Hal ini dapat dilihat pada tabel Sig 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 5%. Maka dapat dikatakan bahwa metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* berpengaruh terhadap prestasi belajar. Walaupun demikian, jika pada proses uji koefisien regresi, ternyata konstanta dinyatakan tidak valid, maka koefisien regresi (X) adalah valid, sehingga model persamaan regresi tetap dapat dipakai untuk memprediksi prestasi belajar.

Pengambilan keputusan pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} perhitungan uji signifikansi dengan menggunakan alpha 0,05 pada uji satu pihak dengan derajat kebebasan (dk) n-2 maka dk = 70 diperoleh t_{hitung} dan t_{tabel} dengan taraf kesalahan 0,05. Berdasarkan ketentuan hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka diketahui bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (11,636 > 1,700) sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi antara metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dengan prestasi belajar memiliki hubungan yang signifikan.

Pernyataan tersebut diperoleh melalui pengujian hipotesis yang menggunakan metode regresi linier regresi tersebut

ditunjukkan dengan perolehan prestasi belajar sebesar 6.425 ditambah 1.361 dari metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* atau $Y = (6,425 + 1,361X)$ dimana hasil tersebut dapat diartikan, bila nilai setiap penambahan 1% metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* akan meningkatkan prestasi belajar yaitu sebesar 1,361%. Hal ini menerangkan bahwa metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* memiliki kontribusi yang sangat tinggi terhadap prestasi belajar yaitu sebesar 1,361 dimana koefisien determinasi (r^2) yaitu 0,659 termasuk kategori tinggi (0.600 - 0.799)

Koefisien korelasi yang bernilai positif menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut berbanding lurus, artinya jika guru menggunakan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka dapat diprediksi bahwa prestasi belajar akan naik. Namun, sebaliknya jika guru tidak menggunakan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* maka dapat diprediksi bahwa prestasi belajar akan bisa menurun bahkan lebih buruk untuk jangka panjang.

Metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* yang dilakukan oleh guru akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Roger dandavid Johnson (1996) mengungkapkan bahwa metode *cooperative learning* baik untuk digunakan sesuai dengan hasil dari penelitian tentang penggunaan metode *cooperative learning* antara lain: mendukung pembelajaran siswa dan pencapaian akademik, meningkatkan daya ingat siswa, meningkatkan kepuasan siswa dengan pengalaman belajar mereka, membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi secara lisan, mengembangkan kemampuan sosialisasi siswa, meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membantu siswa untuk meningkatkan hubungan persaingan yang positif

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian teori, data, pengolahan, dan analisis data serta pembahasan yang telah dijabarkan dan

dikemukakan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dinilai kuat dan secara berurutan dapat diketahui indikator-indikator yang paling dominan dari indikator lainnya adalah indikator ketepatan yakni ketepatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam proses belajar mengajar dan indikator tertinggi kedua menurut tanggapan responden yang mendapat skor tertinggi dan yang paling dominan adalah indikator ketepatan guru dalam penerapan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dan yang paling rendah menurut tanggapan responden adalah Penggunaan metode *cooperative learning* terhadap karakteristik siswa.
2. Hasil belajar yang diperoleh dari program Tata Niaga sudah menggambarkan hasil belajar yang tinggi yaitu 90,35.

Terdapat pengaruh metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* terhadap prestasi belajar dalam mata kuliah manajemen operasi pada mahasiswa program Tata Niaga angkatan 2006 Jurusan Ekonomi FPIPS UPI UPI termasuk kategori tinggi yakni 0,659 artinya 65,9% perubahan prestasi belajar disebabkan oleh perubahan metode *cooperative learning* teknik *jigsaw* dan 34,1% dipengaruhi oleh faktor lain (ϵ 1)

REKOMENDASI

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas sebagai saran untuk meningkatkan dan mempertahankan hasil belajar pada mahasiswa program Tata Niaga angkatan 2003 Jurusan Ekonomi FPIPS UPI melalui metode *cooperative learning* teknik *jigsaw*, maka guru mata kuliah SBM perlu melakukan upaya-upaya evaluasi yakni:

1. Berdasarkan hasil penelitian, Penggunaan metode *cooperative learning* terhadap karakteristik siswa dinilai rendah oleh responden apabila dibandingkan dengan indikator lainnya sehingga perlu diperhatikan oleh pengajar kesiapannya dalam memulai metode *cooperative*

learning yang dimulai dari pembentukan kelompok, karena dalam pembentukan kelompok siswa dikelompokkan berdasarkan perbedaan karakteristik siswa. Guru harus mampu memfasilitasi setiap kelompok melalui pengarahan-pengarahan.

2. Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar dalam mata kuliah SBM pada mahasiswa program Tata Niaga angkatan 2003 Jurusan Ekonomi FPIPS UPI sangat baik dan diharapkan hal ini dapat dipertahankan dan mempengaruhi pada matakuliah yang lain

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta Alipandie, : Rineka Cipta
- Imansjah. 1984, *Didaktik Metode Pendidikan Umum*, Surabaya: Usaha Nasional
- Hamalik, Oemar. 1995. *Media Pendidikan*, Bandung: Alumni Pendidikan
- Kusmana, E. 1989, *Proses Belajar Mengajar: Asas Strategi Metode*, Bandung: jurusan Pendidikan Dunia Usaha, FPIPS, IKIP Banskung
- Kemp, Jerold. 1994, *Proses Perancangan Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lie, Anita. 2004, *Cooperative Learning*, Jakarta: Grasindo
- Poewadarminta, 1982, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Rusyan, Tabrani, dkk. 1994, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, 2000, *Metode Statistik*, Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. 1989, *Dasar-Dasar Proses belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono, 2001, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta.
- _____, 2002, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta.
- _____, 2005, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- _____, 2006, *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: Alfabeta.
- Syamsudin, Abin. 2001, *Psikologi Kependidikan*, Bandung: Rosda
- S, Nasution. 1982, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: Jenmars
- Umar, Husein. (2002), *Metode Riset Bisnis*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Winarto Surakhmad, 1990, *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung: Jemmar