

Pengaruh Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 18 Bone

Irwandi¹, Syarifnur², A. Suharman³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bone, Biru, Kec. Tanete Riattang, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan 92716
irwandi@gmail.com

Abstract

This research is an educational study that aims to highlight the effectiveness of using multimedia in the learning process. The type of research conducted is *ex post facto*, which means it is carried out after the event, by collecting data through surveys. The research was carried out at SMA Negeri 18 Bone, Bone Regency, with a population of all class X students, and a total sample of 28 people. The research instrument consists of a questionnaire and documentation. Data collection was carried out by distributing questionnaires to students directly. Data analysis uses descriptive analysis methods. The results of the research concluded that the influence of *Jigsaw* type learning on Indonesian language subjects in class Meanwhile, for indicators of fatigue and the community environment, the influence is in the low category.

Keywords: Learning, *Jigsaw* Type, Indonesian

Abstrak

Penelitian ini merupakan studi pendidikan yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang diadakan adalah *ex post facto*, yang berarti dilakukan setelah kejadian, dengan pengumpulan data melalui survei. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 18 Bone, Kabupaten Bone, dengan populasi seluruh siswa kelas X, dan jumlah sampel sebanyak 28 orang. Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan angket kepada siswa secara langsung. Analisis data menggunakan metode analisis deskriptif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 18 Bone tergolong cukup pada indikator psikologi, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekolah. Sementara pada indikator kelelahan dan lingkungan masyarakat, pengaruhnya berada pada kategori rendah.

Kata Kunci: Pembelajaran, Tipe *Jigsaw*, Bahasa Indonesia

Copyright (c) 2024 Irwandi, Syarifnur, A. Suharman

□ Corresponding author: Irwandi

Email Address: irwandi@gmail.com (Bone, Biru, Kec. Tanete Riattang, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan 92716)

Received 14 May 2024, Accepted 17 May 2024, Published 27 May 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya guru untuk membantu peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar dengan cara yang efektif dan efisien. Meskipun merupakan tugas yang penting, pelaksanaannya tidaklah mudah. Seorang guru tidak hanya perlu memiliki kemampuan teoretis dalam pengajaran, tetapi juga harus memiliki keterampilan praktis untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penting bagi guru untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam berbagai bentuk pengalaman belajar yang berarti bagi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan adalah pengetahuan tentang strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini dirancang dalam berbagai variasi prosedur pembelajaran yang terlihat melalui langkah-langkah konkret di dalam kelas, yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Pentingnya pelaksanaan prosedur pembelajaran ini juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam membuat peserta didik merasa senang dan mampu

memahami materi pelajaran dengan mudah. Sebaliknya, kurangnya keterampilan dalam melaksanakan prosedur pembelajaran diyakini dapat memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

Implementasi pendekatan atau strategi pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu hal yang sangat krusial, sebab dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, akan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Pendekatan pembelajaran merupakan suatu metode yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi inovatif, kreatif, dan bermutu. Guru yang memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Suasana belajar yang menyenangkan, selain meningkatkan motivasi belajar, juga dapat berpengaruh positif terhadap disiplin siswa. Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kesesuaian antara kondisi siswa dan materi yang diajarkan menjadi kunci penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Jika terdapat ketidaksesuaian, proses pembelajaran cenderung menjadi monoton dan membosankan, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan keaktifan dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, memberikan kesempatan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Dari hasil observasi awal di lapangan, penulis menyimpulkan beberapa kondisi dalam proses pembelajaran: (1) siswa terlihat kurang aktif dan lebih pasif dalam mengikuti pembelajaran, (2) kesempatan untuk menyampaikan pendapat oleh siswa jarang diberikan, (3) guru tidak cukup merangsang kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah sosial terutama yang terkait dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, (4) minat siswa terhadap pembelajaran terlihat kurang, dan hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menurun. Dari total 26 siswa, hanya 8 yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65, sedangkan 18 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa akar permasalahan terletak pada pemilihan strategi pembelajaran yang kurang tepat, penggunaan metode yang monoton, dan mungkin juga pemahaman guru tentang makna sebenarnya dari proses belajar yang agak keliru, yang kemudian berdampak negatif pada hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan dan penyebabnya, diperlukan pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran jigsaw yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran berbasis kerja kelompok. Dalam konteks ini, guru diharapkan dapat berinovasi dalam menggunakan berbagai media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Terutama dalam era digital ini, pendidik perlu memiliki kreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah tipe jigsaw, dan aplikasi berbasis website ini menjadi alternatif yang efektif.

Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, pencocokan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan sebagainya. Selain menyediakan akses daring, pengguna juga dapat mengunduh dan mencetak media pembelajaran yang telah dibuat. Terdapat 18 template yang dapat diakses secara gratis, dan pengguna dapat dengan mudah beralih antar template aktivitas. Guru juga dapat memberikan tugas kepada peserta didik menggunakan konten yang telah dibuat. Skor peserta didik ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan dalam menjawab kuis, dengan skor yang semakin tinggi jika mereka menjawab dengan cepat. Guru dapat menetapkan batas waktu maksimal untuk menjawab setiap pertanyaan kuis, dan hasil kuis dapat diunduh untuk kemudian diolah dan dianalisis oleh guru.

Model Pembelajaran

Belajar dapat dijelaskan sebagai suatu proses di mana terjadi perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan, yang melibatkan serangkaian pengalaman belajar (Oemar Hamalik, 2001:28). Pembelajaran, menurut Agus Suprijono (2011:13), merujuk pada upaya guru untuk mengorganisir lingkungan dan menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik agar mereka dapat mempelajarinya. Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari (2009) mendefinisikan pembelajaran sebagai kemampuan operasional dan efisien dalam mengelola komponen-komponen yang terkait dengan pembelajaran, seperti guru, siswa, pembina sekolah, sarana prasarana, dan proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar di lingkungan belajar dengan tujuan mencapai target pembelajaran. Dengan merujuk pada berbagai definisi di atas, pembelajaran adalah usaha guru dalam mengorganisir berbagai komponen pembelajaran untuk peserta didik dengan tujuan mencapai hasil belajar yang baik.

Tipe Pembelajaran Jigsaw

Secara etimologi, istilah "*jigsaw*" berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada gergaji ukir. Dalam konteks pembelajaran, konsep *jigsaw* mengadopsi pola kerja gergaji, di mana siswa bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, 2016: 271). Lie, yang dikutip oleh Rusman dalam bukunya "Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan", menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif *jigsaw* melibatkan siswa dalam kelompok kecil, biasanya empat hingga enam orang, dengan komposisi yang beragam. Siswa bekerja sama dalam ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Rusman, 2017: 309). Metode *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aronson. Menurut Knight dan Bohlmeier, yang dikutip oleh Miftahul Huda dalam bukunya "Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan)", metode *jigsaw* tidak memberikan penghargaan khusus kepada individu atau kelompok yang menunjukkan kemampuan bekerja sama atau berhasil mengerjakan kuis (Miftahul Huda, 2017: 121).

Hasil Belajar

Menurut Harisandy (2015: 20), hasil belajar merupakan indikator tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui evaluasi, umumnya berupa tes, yang tercermin dalam

penilaian tertentu. Hasil belajar ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Arisa (2017: 30) lebih lanjut menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks ini, keberhasilan proses mengajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa tingkatan atau taraf.

Di sisi lain, Lubis & Agus (2017: 12) mendefinisikan hasil belajar sebagai berbagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami berbagai bentuk pengalaman belajar. Secara umum, hasil belajar menjadi terlihat setelah peserta didik mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Belajar diartikan sebagai tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor genetika atau internal berperan, sementara faktor lingkungan juga memiliki pengaruh signifikan sebagai penentu karakteristik individu. Setiap individu memiliki keunikan dan kekhasan, termasuk kelebihan dan kekurangan tertentu yang membedakan proses belajar mereka. Oleh karena itu, meskipun diberikan perlakuan yang sama dalam proses belajar, setiap individu mungkin memiliki interpretasi yang berbeda, dikarenakan perbedaan bakat dan perkembangan baik secara fisik maupun psikologis yang dialami oleh setiap individu.

Bahasa Indonesia

Proses pembelajaran merupakan upaya untuk memberikan dukungan kepada seseorang agar dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih efektif. Hal ini melibatkan bimbingan dan penyampaian pengetahuan agar individu dapat memahami suatu konsep atau topik tertentu (Sutardji, 1989: 166). Meskipun mengajar dan belajar saling terkait, keduanya adalah proses yang independen. Ada situasi di mana mengajar dapat membimbing seseorang dalam proses belajar, namun tidak selalu demikian. Sebagai contoh, sekalipun guru memfasilitasi proses belajar, namun siswa memiliki peran aktif dalam usaha untuk belajar (Myron H. Dembo, seperti yang dikutip oleh Sahabuddin, 1999: 3). Beberapa ahli melihat pendidikan sebagai interaksi antara dua pihak, yakni guru dan siswa, dimana kualitas pengalaman belajar dipengaruhi oleh hubungan antara keduanya. Proses mengajar dianggap bermanfaat hanya jika dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Dengan kata lain, mengajar memiliki tujuan untuk mendorong proses belajar, seperti yang diungkapkan oleh George H. Mouly (sebagaimana dikutip oleh Sahabuddin, 1999: 3).

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *ex post facto* yang artinya sesudah fakta, dengan pengambilan data secara survey. Lokasi penelitian adalah di SMA Negeri 18 Bone yang beralamat di Tanete Harapan, Kecamatan Cina, Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 18 Bone tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 149 orang serta sampel yang diambil adalah siswa kelas X A yang terdiri dari 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diisi oleh siswa secara online melalui google form atau langsung yang disiapkan oleh peneliti. Sedangkan dokumen diperoleh

langsung dari lokasi penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistika deskriptif. Statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel penelitian dalam bentuk visualisasi berupa bagan atau tabel prosentase dari jawaban responden terhadap indikator permasalahan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasl Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan meminta persetujuan Kepala Sekolah SMA Negeri 18 Bone. Setelah itu, peneliti melakukan observasi ke kelas yang telah diteliti. Setelah menentukan kelas tempat pelaksanaan penelitian, penelitian melakukan diskusi dengan guru untuk menyepakati jadwal penelitian yang dilakukan. Penelitian menggunakan kuesioner dari beberapa indikator sebagai berikut:

1. Jasmania

Tabel 1. Deskriptip Indikator Jasmania

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran ketika guru menggunakan metode <i>jigsaw</i> .	13 26,43	8 28,58	6 21,43	1 3,57	0 0,00
Minat belajar siswa langsung meningkat ketika belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode <i>jigsaw</i> .	10 35,71	10 35,71	10 17,86	2 7,14	1 3,57
Siswa merasa termotivasi dan aktif dalam diskusi ketika materi yang dipaparkan dapat dijelaskan dengan metode <i>jigsaw</i> .	8 28,58	16 57,14	2 7,14	2 7,14	0 0,00

Pada pernyataan pertama, sebanyak 13 siswa atau 46,43% menyatakan sangat setuju bahwa mereka lebih mudah memahami materi pelajaran ketika guru menggunakan metode *jigsaw*. Sebanyak 8 siswa atau 28,58% setuju, 6 siswa atau 21,43% kurang setuju, 1 siswa atau 3,57% tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menyatakan sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, sebanyak 10 siswa atau 35,71% sangat setuju bahwa minat belajar mereka langsung meningkat ketika mempelajari Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *jigsaw*. Sebanyak 10 siswa atau 35,71% setuju, 5 siswa atau 17,86% kurang setuju, 2 siswa atau 7,14% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, sebanyak 8 siswa atau 28,58% sangat setuju bahwa mereka merasa termotivasi dan aktif dalam diskusi ketika materi dipaparkan menggunakan metode *jigsaw*. Sebanyak 16 siswa atau 57,14% setuju, 2 siswa atau 7,14% kurang setuju, 2 siswa atau 7,14% tidak setuju, dan tidak ada siswa yang menyatakan sangat tidak setuju.

2. Psikologis

Tabel 2. Deskriptip Indikator Psikologis

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Siswa merasa puas dengan pembelajaran yang diterapkan menggunakan metode <i>jigsaw</i>	7 25,00	15 53,57	4 14,28	4 14,28	2 7,14
Siswa merasa kesulitan belajar karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran	1 3,57	11 39,28	9 32,14	5 17,85	2 7,14

Siswa menggunakan media dimateri tertentu pada pelajaran Bahasa Indonesia	6 21,43	12 42,85	6 21,43	2 7,14	2 7,14
---	------------	-------------	------------	-----------	-----------

Pada pernyataan pertama, sebanyak 7 siswa atau 25,00% sangat setuju bahwa mereka merasa puas dengan pembelajaran yang menerapkan metode jigsaw. Sebanyak 15 siswa atau 53,57% setuju, 4 siswa atau 14,28% kurang setuju, 4 siswa atau 14,28% tidak setuju, dan 2 siswa atau 7,14% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, sebanyak 1 siswa atau 3,57% sangat setuju bahwa mereka merasa kesulitan belajar karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran. Sebanyak 11 siswa atau 39,28% setuju, 9 siswa atau 32,14% kurang setuju, 5 siswa atau 17,85% tidak setuju, dan 2 siswa atau 7,14% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, sebanyak 6 siswa atau 21,43% sangat setuju bahwa mereka menggunakan media dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 12 siswa atau 42,85% setuju, 6 siswa atau 21,43% kurang setuju, 2 siswa atau 7,14% tidak setuju, dan 2 siswa atau 7,14% sangat tidak setuju.

3. Kelelahan

Tabel 3. Deskriptif Indikator Kelelahan

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru tanpa bantuan media	4 14,28	6 21,43	10 35,71	7 25,00	1 3,57
Siswa merasa mengantuk ketika guru menjelaskan pelajaran dikelas tanpa menggunakan metode <i>jigsaw</i>	3 10,71	8 28,58	7 25,00	5 17,85	6 17,85
Siswa selalu merasa keliru dalam pelajaran yang dibawakan guru sebab media yang digunakan tidak sesuai materi	3 10,71	10 35,71	8 28,58	4 14,28	3 10,71

Pada pernyataan pertama, sebanyak 4 siswa atau 14,28% sangat setuju bahwa mereka tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru tanpa bantuan media. Sebanyak 6 siswa atau 21,43% setuju, 10 siswa atau 35,71% kurang setuju, 7 siswa atau 25,00% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, sebanyak 3 siswa atau 10,71% sangat setuju bahwa mereka merasa mengantuk ketika guru menjelaskan pelajaran di kelas tanpa menggunakan metode jigsaw. Sebanyak 8 siswa atau 28,58% setuju, 7 siswa atau 25,00% kurang setuju, 5 siswa atau 17,85% tidak setuju, dan 6 siswa atau 17,85% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, sebanyak 3 siswa atau 10,71% sangat setuju bahwa mereka selalu merasa keliru dalam pelajaran yang dibawakan guru karena media yang digunakan tidak sesuai dengan materi. Sebanyak 10 siswa atau 35,71% setuju, 8 siswa atau 28,58% kurang setuju, 4 siswa atau 14,28% tidak setuju, dan 3 siswa atau 10,71% sangat tidak setuju.

4. Lingkungan Keluarga

Tabel 4. Deskriptif Indikator Lingkungan Keluarga

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Siswa mengikuti aturan penggunaan metode <i>jigsaw</i> dalam pembelajaran yang diterapkan guru	11 39,28	14 50,00	1 3,57	1 3,57	1 3,57

Metode <i>jigsaw</i> dapat menyongsong laju kepribadian siswa dalam hal pengetahuan dan keterampilan dalam kelas secara efektif	6 21,43	16 57,14	3 57,14	2 7,14	1 3,57
Siswa selalu melanggar aturan/larangan dalam proses pembelajaran	2 7,14	0 0,00	10 35,71	9 32,14	7 25,00

Pada pernyataan pertama, sebanyak 11 siswa atau 39,28% sangat setuju bahwa mereka mengikuti aturan penggunaan metode jigsaw dalam pembelajaran yang diterapkan guru. Sebanyak 14 siswa atau 50,00% setuju, 1 siswa atau 3,57% kurang setuju, 1 siswa atau 3,57% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, sebanyak 6 siswa atau 21,43% sangat setuju bahwa metode jigsaw dapat menyongsong laju kepribadian siswa dalam hal pengetahuan dan keterampilan dalam kelas secara efektif. Sebanyak 16 siswa atau 57,14% setuju, 3 siswa atau 57,14% kurang setuju, 2 siswa atau 7,14% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, sebanyak 2 siswa atau 7,14% sangat setuju bahwa siswa selalu melanggar aturan/larangan dalam proses pembelajaran. Tidak ada siswa yang setuju, 10 siswa atau 35,71% kurang setuju, 9 siswa atau 32,14% tidak setuju, dan 7 siswa atau 25,00% sangat tidak setuju.

5. Lingkungan Sekolah

Tabel 5. Deskriptif Indikator Lingkungan Sekolah

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Siswa lebih teliti terhadap materi pelajaran yang diberikan guru dalam menggunakan metode <i>jigsaw</i>	2 7,14	19 67,85	5 17,86	1 3,57	1 3,57
Siswa merasa diawasi ketika proses pembelajaran berlangsung	3 10,71	16 57,14	2 7,14	6 21,43	1 3,57
Siswa lebih aktif dalam belajar ketika guru mengajar menggunakan metode <i>jigsaw</i>	8 28,58	11 39,18	7 25,00	2 7,14	0 0,00
Melalui penerapan Metode <i>Jigsaw</i> , saya merasa kesulitan untuk mengembangkan diri saya sendiri, karena bekerja dalam kelompok memerlukan waktu yang lebih lama dan proses pembelajaran yang relative lambat	8 32,14	11 50,00	7 10,71	3 0,00	0 7,14

Pada pernyataan pertama, sebanyak 2 siswa atau 7,14% sangat setuju bahwa mereka lebih teliti terhadap materi pelajaran yang diberikan guru dalam menggunakan metode jigsaw. Sebanyak 19 siswa atau 67,85% setuju, 5 siswa atau 17,86% kurang setuju, 1 siswa atau 3,57% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, sebanyak 3 siswa atau 10,71% sangat setuju bahwa mereka merasa diawasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebanyak 16 siswa atau 57,14% setuju, 2 siswa atau 7,14% kurang setuju, 6 siswa atau 21,43% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, sebanyak 8 siswa atau 28,58% sangat setuju bahwa mereka lebih aktif dalam belajar ketika guru mengajar menggunakan metode jigsaw. Sebanyak 11 siswa atau 39,18% setuju, 7 siswa atau 25,00% kurang setuju, 2 siswa atau 7,14% tidak setuju, dan tidak ada siswa yang sangat tidak setuju. Pada pernyataan keempat, sebanyak 9 siswa atau 32,14% sangat setuju bahwa mereka merasa kesulitan untuk mengembangkan diri sendiri melalui penerapan

Metode Jigsaw karena bekerja dalam kelompok memerlukan waktu yang lebih lama dan proses pembelajaran yang relatif lambat. Sebanyak 14 siswa atau 50,00% setuju, 3 siswa atau 10,71% kurang setuju, tidak ada siswa yang tidak setuju, dan 2 siswa atau 7,14% sangat tidak setuju.

6. Lingkungan Masyarakat

Tabel 4.8 Deskriptif Indikator Lingkungan Masyarakat

Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
Melalui penerapan model <i>jigsaw</i> saya merasa lebih mengenal lingkungan dan mampu menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan dengan konsep, karena setiap tugas yang diberikan berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan saya sehari-hari.	4 14,28	5 17,86	10 35,71	8 28,58	1 3,57
Daya pikir siswa menurun ketika belajar menggunakan metode <i>jigsaw</i> .	6 21,43	6 21,43	6 21,43	7 25,00	3 10,71
Keluarga memberikan perhatian yang baik setiap siswa membutuhkan bantuan penggunaan metode <i>jigsaw</i> .	10 25,71	11 39,28	5 17,85	2 7,14	0 0,00

Pada pernyataan pertama, melalui penerapan model *jigsaw*, beberapa siswa merasa lebih mengenal lingkungan dan mampu menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan dengan konsep, karena setiap tugas yang diberikan berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan sehari-hari mereka. Sebanyak 4 siswa atau 14,28% sangat setuju, 5 siswa atau 17,86% setuju, 10 siswa atau 35,71% kurang setuju, 8 siswa atau 28,58% tidak setuju, dan 1 siswa atau 3,57% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, terkait dengan daya pikir siswa, ada siswa yang merasa bahwa daya pikir mereka menurun ketika belajar menggunakan metode *jigsaw*. Sebanyak 6 siswa atau 21,43% sangat setuju, 6 siswa atau 21,43% setuju, 6 siswa atau 21,43% kurang setuju, 7 siswa atau 25,00% tidak setuju, dan 3 siswa atau 10,71% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, sejumlah siswa merasa bahwa keluarga memberikan perhatian yang baik dengan adanya bantuan dari penggunaan metode *jigsaw*. Sebanyak 10 siswa atau 25,71% sangat setuju, 11 siswa atau 39,28% setuju, 5 siswa atau 17,85% kurang setuju, 2 siswa atau 7,14% tidak setuju, dan tidak ada siswa yang sangat tidak setuju.

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak pembelajaran menggunakan metode *jigsaw* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMA Negeri 18 Bone. Evaluasi efektivitas dilakukan dengan memeriksa indikator yang mencakup aspek jasmaniah, psikologis, kelelahan, keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu pertemuan dengan pihak sekolah untuk mendapatkan izin penelitian dan pemilihan guru kelas sebagai sampel, serta pelaksanaan penelitian dengan pengiriman kuesioner kepada wali kelas yang disebarkan kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *jigsaw* dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia memiliki dampak positif pada beberapa indikator. Pada aspek jasmaniah, siswa menganggap lebih mudah memahami materi pelajaran ketika metode *jigsaw* digunakan, dan minat belajar langsung meningkat. Selain itu, siswa merasa termotivasi dan aktif dalam diskusi saat materi dijelaskan dengan metode *jigsaw*.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga berkontribusi pada peningkatan aktivitas siswa, yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa metode *jigsaw* memberikan kepuasan psikologis kepada siswa, meskipun beberapa mengalami kesulitan belajar karena ketidakpenggunaan metode pembelajaran.

Selain itu, penelitian mencatat bahwa metode *jigsaw* dapat mempengaruhi tingkat kelelahan siswa, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan menyelesaikan tugas tanpa bantuan media, merasa mengantuk saat guru menggunakan metode konvensional, dan merasa keliru dalam memahami materi.

Adapun lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat juga ikut memengaruhi efektivitas pembelajaran. Siswa menunjukkan kepatuhan terhadap aturan penggunaan metode *jigsaw*, dan metode ini dianggap dapat meningkatkan penguasaan materi dan keterampilan siswa secara efektif. Namun, beberapa siswa juga melanggar aturan dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks lingkungan sekolah, siswa menjadi lebih teliti terhadap materi pelajaran, aktif dalam belajar, tetapi merasakan kesulitan dalam pengembangan diri sendiri karena kerja kelompok memerlukan waktu lebih lama. Terakhir, pada aspek lingkungan masyarakat, penerapan model *jigsaw* membantu siswa lebih mengenal dan menjelaskan fenomena lingkungan dengan konsep, namun daya pikir siswa cenderung menurun saat menggunakan metode *jigsaw*. Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan metode yang tepat dan penyediaan sumber belajar yang memadai diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran tipe *jigsaw* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 18 Bone dalam kategori cukup pada indikator psikologi, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah. Sedangkan pada indikator kelelahan dan lingkungan masyarakat berada pada kategori rendah. Oleh karena itu diharapkan juga kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sedapat mungkin menguasai berbagai macam metode atau teknik mengajar agar dalam menyajikan suatu materi tidak hanya menggunakan satu macam metode saja.

REFERENSI

- Abdul Chaer. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.

- Alamsyah Said & Andi Budimanjaya. 2016. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arisa, N. (2017). Penerapan Strategi Index Card Match dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MIN 10 Bandar Lampung Kota Bandar Lampung. *Skripsi IAIN Raden Intan Lampung*.
- Asul Wiyanto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bermawi Munthe. 2010. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Burhan Bungin. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Chris Kyriacou. 2011. *Effective Teaching Theory and Practice*. Penerjemah: M. Khozim. Bandung: Nusa Media.
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Gorys Keraf. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa. Indah.
- Harisandy, R. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah Smk 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation). *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Huda Miftahul. 2017. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lubis, A. E., & Agus, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Variasi Pembelajaran Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58–64.
- Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan. Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sahabuddin 1999. *Mengajar dan Belajar*, Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Solchan T.W., dkk. 2014. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*, Banten: Universitas Terbuka.
- Suryosubroto. 1990. *Tatalaksana Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutardji. 1989. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta; Dee Publish.
- Syaiful Sagala. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran: untuk Membutuhkan Memecahkan Problemetika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Widjono Hs. 2005. *Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Jakarta PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yakub Nasucha, dkk. 2010. *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah*, Yogyakarta: Media Perkasa
- Zakiyatun, C., & Ashari, R. (2017). Ar-Razi Jurnal Ilmiah Pengaruh Media Peta Konsep Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar

dan Daya Ingat Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Pontianak Kimia merupakan salah s. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 5(2).