



Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw berbantuan Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa

Wikarto^{1*}

¹ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*e-mail: wikarto@undiksha.ac.id

Article history: Received 05 August 2022; Accepted 21 March 2023; Available online 01 April 2023

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari motivasi berprestasi siswa. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan The Posttest-Only Control-Group Desain. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas IX SMP N 1 Kerambitan. Sebanyak 70 orang siswa dipilih sebagai sampel yang ditentukan dengan teknik group/class random sampling. Data motivasi belajar dikumpulkan dengan kuesioner dan prestasi belajar menggunakan tes pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan Anava A-B berbantuan SPSS 17.00 for windows. Hasil uji normalitas sebaran data menunjukkan bahwa H₀ diterima dan H_a ditolak, sehingga semua kelompok data skor prestasi belajar IPS berdistribusi normal. Secara keseluruhan uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur dengan taraf 5%. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh interaksi yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dalam mengikuti model pembelajaran jigsaw Berbantuan video pembelajaran dengan STAD terhadap prestasi belajar IPS.

Abstract

This article aims to analyze the effect of the Jigsaw Learning Assisted Learning model on social studies learning achievement in terms of students' achievement motivation. This research is quasi-experimental research with The Posttest-Only Control-Group Design. The research population was all students of Class IX SMP N 1 Kerambitan. A total of 70 students were selected as the sample determined by the group/class random sampling technique. Learning motivation data was collected by questionnaire and learning achievement using multiple choice test. The data were analyzed using Anova A-B assisted by SPSS 17.00 for windows. The results of the normality test for the distribution of data showed that H₀ was accepted and H_a was rejected, so that all groups of social studies achievement score data were normally distributed. Overall, the research hypothesis was tested using two-way ANOVA with a level of 5%. The results showed that there was a significant interaction effect between students who had high achievement motivation and students who had low learning motivation in following the jigsaw learning model assisted by video learning with the STAD learning model on social studies learning achievement.

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Jigsaw; Model Pembelajaran STAD; Motivasi Belajar; Prestasi Belajar; IPS

Keywords:

Jigsaw Learning Model; STAD Learning Model; Learning Motivation; Learning Achievement; Social Studies

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



1. Pendahuluan

Era digital Abad ke-21 memberikan warna baru terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak pada perubahan peradaban kehidupan manusia. Secara historis bahwa dinamika kehidupan manusia akan senantiasa berhubungan dengan ruang dan waktu serta sumber daya sebagai penyelaras di dalam hidupnya. Hal ini sangat tergantung pada peran komunitas sebagai elemen penting dalam fungsinya menjadi pengelola alam dari lingkungannya. Komunitas yang memahami kecerdasan sosial dan benar-benar mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata tentu saja akan berpengaruh sangat baik terhadap kesejahteraan hidup bersama, begitu juga sebaliknya. Kenapa? Karena suatu lingkungan hidup dapat dikatakan baik, jika terdapat suatu keterjalinan artinya ada suatu interaksi yang harmoni dan seimbang antar komponen-komponen lingkungan hidup tersebut. Sebaliknya jika manusia kurang memperhatikan atau kurang memanfaatkan kecerdasan sosial bisa terjadi degradasi moral yaitu terjadi krisis multi dimensi yang berakibat pada perpecahan, terjadi perang tentu saja akan berdampak pada hancurnya peradaban manusia. Moralitas manusia sebagai sumber daya yang pertama dan utama dalam pengendali kehidupan haruslah tetap terjaga, dengan demikian sumber daya manusia haruslah dikelola dengan sebaik-baiknya karena merupakan ujung tombak penentu arah dengan segala kebijakannya (Adha & Yanzi, 2013).

Dalam hal ini yang menjadi salah satu kunci keberhasilan adalah melalui dimensi pendidikan IPS. Pendidikan IPS bukan hanya untuk memperkaya intelektual dengan berbagai ilmu pengetahuan namun yang paling hakiki adalah pembentukan manusia seutuhnya dengan segala kodratnya (Subandi et al., 2022; Bhaskara et al., 2022). Dalam pembelajaran ilmu humaniora Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pendidikan yang terpadu yang mana merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari berbagai Ilmu Sosial. Dapat dikatakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi, hasil pemfusan atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Ilmu Sosial dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dalam menyusun alternatif pemecahan masalah sosial sangat berguna dalam bermasyarakat dan bernegara.

Menurut Heri et al. (2021) bahwasanya seorang guru mempunyai peran sepenuhnya dalam sebuah proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru akan memberikan penjelasan singkat dan penugasan langsung kepada para siswanya, selanjutnya yang terjadi adalah siswa mendengarkan, memperhatikan, menulis dalam artian bahwa siswa menyimak, dan mengerjakan tugas dibimbing langsung oleh gurunya dengan sebaik-baiknya untuk mencapai prestasi yang maksimal. Pada pembelajaran ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru masih bersifat konvensional yang utamanya akan lebih menekankan pada bentuk pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, pemberian tugas praktek individu atau kelompok, demonstrasi, ataupun pelatihan secara terbimbing langsung dari gurunya. Untuk tujuan tersebut, lingkungan belajar harus dibangun sedemikian rupa untuk memberikan pemahaman dan menjelaskan secara kongkret teori-teori atau konsep-konsep yang disampaikan kepada siswa.

Sumitadewi et al. (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis di dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan ini berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas dalam suatu pembelajaran. Purna et al. (2021) menjelaskan bahwa guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan, melaksanakan, menilai, membimbing, melatih, serta melakukan suatu penelitian, di dalam di dalam mengemban tugas dan tanggung jawabnya untuk memenuhi standar kompetensi. Guru wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, berkomitmen meningkatkan mutu pendidikan, memberi tauladan, menjaga nama baik lembaga. Guru berperan untuk mampu melakukan interaksi, pengasuhan,

mengatur tekanan, member fasilitas, perencanaan, pengayaan, menangani masalah, membimbing dan memelihara. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik dengan hasil yang maksimal apabila guru memahami semua tugas-tugasnya dengan baik.

Tugas-tugas dapat dilaksanakan dengan baik jika ada motivasi yang mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar. Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan memberikan motivasi yang sangat signifikan terhadap siswa. Siswa akan merasa tertantang untuk belajar, dan berusaha untuk mencari tahu sesuatu yang baru. Motivasi belajar menurut Pariani et al. (2021) adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Jadi, pada dasarnya motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Terjadi kesenjangan antara tujuan pembelajaran IPS di sekolah, dengan mutu yang diperoleh khususnya di tingkat SMP, karena pencapaian prestasi belajar IPS siswa secara nyata sangatlah rendah bahkan paling rendah di antara mata pelajaran lain yang diujikan secara nasional.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong motivasi belajar adalah Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran. Dengan model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran ditengarai sebagai solusi pemecahan masalah maka diajukan model pembelajaran tipe jigsaw. Jadi pembelajaran dikemas sedikikan rupa supaya menarik, kemudian bagaimana menciptakan iklim yang kondusif, menantang, dan menyenangkan, sehingga dapat membentuk pribadi-pribadi yang cakap, cerdas, terampil, bertanggung jawab, dan mempunyai wawasan masa depan. Tentu saja divariatif dengan menampilkan video-video pembelajaran yang menarik, alur pembelajaran yang menarik mengikuti model kekinian yang sangat disukai oleh siswa (Widiantari et al., 2021; Alani et al., 2022; Irwanto & Irwansyah, 2020).

Bertolak pada paparan di atas, yaitu permasalahan yang mendasar yakni rendahnya nilai IPS siswa sehingga terjadi kesenjangan antara harapan pemerintah dengan realita yang terjadi di lapangan, maka diupayakan bagaimana menciptakan iklim yang kondusif, samping juga didukung oleh beberapa kajian hasil penelitian tentang pemanfaatan model pembelajaran yakni bagaimana mengubah kebiasaan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, maka hal inilah yang mendasari diadakan inovasi pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan menampilkan video-video pembelajaran yang menarik, alur pembelajaran yang menarik mengikuti model kekinian yang sangat disukai oleh siswa yaitu dengan dilengkapi gambar tokoh-tokoh kartun idolanya. materi pembelajaran disampaikan lewat video dengan memantapkan diskusi kelompok.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan yang diajukan, maka penelitian ini adalah penelitian dalam bentuk eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post-test only control group design*, dengan desain faktorial 2x2. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sistematis agar terbangun suatu hubungan yang mengandung, fenomena sebab akibat (Dantes, 1986). Dalam penelitian ini menggunakan variable bebas, yaitu variabel model pembelajaran yang terdiri dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan STAD variabel moderator, yaitu motivasi belajar dan variable terikatnya, yaitu prestasi belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (A1) untuk kelompok eksperimen dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (A2) untuk kelompok kontrol. Variabel moderator, yaitu motivasi belajar yang dibedakan menjadi dua, motivasi berprestasi tinggi (B₁) dan motivasi berprestasi rendah (B₂).

Sugiyono (2012) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Merujuk pendapat tersebut, maka yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di SMP N 1 Kerambitan.

Menurut Arikunto (2001) secara garis besar pendekatan pengumpulan data dalam penelitian dibedakan menjadi dua yaitu tes (*test*) dan non tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Angket (*non test*) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan kuesioner dan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data tentang motivasi berprestasi siswa dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang telah terkumpul melalui penelitian ini ditabulasikan sesuai dengan keperluan analisis data yang tercantum dalam rancangan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai sebaran atau distribusi data. Sebagaimana telah dikemukakan, bahwa penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan rancangan analisis faktorial 2x2, sehingga berdasarkan rancangan tersebut maka deskripsi data yang disajikan pada bagian ini terdiri atas delapan kelompok distribusi yaitu (1) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran Jigsaw, (2) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD, (3) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, (4) prestasi belajar IPS kelompok yang memiliki motivasi berprestasi rendah, (5) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, (6) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, (7) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, dan (8) prestasi belajar IPS kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran STAD yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Masing-masing kelompok dari kedelapan kelompok distribusi tersebut disajikan dengan cara menyajikan rata-rata sebagai ukuran pemusatan, standar deviasi sebagai ukuran penyebaran, tabel frekuensi, dan histogram. Rekapitulasi hasil perhitungan skor prestasi belajar IPS siswa dapat diikhtisarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Statistik	A ₁	A ₂	B ₁	B ₂	A ₁ B ₁	A ₁ B ₂	A ₂ B ₁	A ₂ B ₂
Mean	66,2	48,6	57,4	57,4	66,1	66,3	48,2	48,9
Median	67,5	50,0	57,5	55,0	67,5	67,5	47,5	51,25
Mode	57,5	55,0	47,5	55,0	67,5	67,5	47,5	55,0
Std. Deviation	6,8	5,8	10,9	11,0	6,4	7,4	5,83	7,02
Variance	46,1	33,9	118,2	122,0	40,6	54,8	34,02	49,29
Range	20	20	40	40	17,5	20	20	17,5
Minimum	57,5	35,0	35,0	37,5	57,5	57,5	35,0	37,5
Maximum	77,5	55,0	77,5	77,5	75,0	77,50	55,0	55,0

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Keterangan:

- A₁ : kelompok siswa yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran Jigsaw
A₂ : kelompok siswa yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran STAD
B₁ : kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi
B₂ : kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah
A₁B₁ : kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran Jigsaw
A₁B₂ : kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran Jigsaw
A₂B₁ : kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran STAD
A₂B₂ : kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang mengikuti pelajaran IPS dengan model pembelajaran STAD

Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Mengikuti Pelajaran dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Data yang dikumpulkan mengenai prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw diperoleh rata-rata sebesar 66,2, simpangan baku 6,02, modus terbesar 57,5, median sebesar 67,5, skor maksimum 77,5, skor minimum 57,5 dan rentangan 20. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori tinggi (61-80). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw tampak seperti Tabel 2.

Tabel 2. Presentasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	0	0,0	0,0
41-60 = Sedang	12	34,3	34,3
61-80 = Tinggi	23	65,7	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	35	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Dari Tabel 2 dapat diamati bahwa pengelompokkan frekuensi terbanyak untuk skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan frekuensi sebesar 23 orang atau sebesar 65,7%.

Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran STAD

Data prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD, dengan rentang skor teoretik 0 sampai dengan 100, rata-rata sebesar 48,6 simpangan baku 5,8, modus sebesar 55,0 median sebesar 50,0 skor maksimum 55, skor minimum 35 dan rentangan 20. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori sedang (41-60). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi pembelajaran STAD, tampak seperti Tabel 3.

Tabel 3. Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran STAD

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	6	17,1	17,1
41-60 = Sedang	29	82,9	100,0
61-80 = Tinggi	0	0,0	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	35	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Dari Tabel 3 dapat diamati bahwa pengelompokkan frekuensi terbanyak untuk skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi pembelajaran STAD terletak pada kategori sedang dengan frekuensi sebesar 29 atau sebesar 82,9%.

Data Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi

Data yang dikumpulkan mengenai prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi diperoleh rata-rata sebesar 57,4 simpangan baku 10,9, modus sebesar 47,5, median sebesar 57,5 skor maksimum 75,0, skor minimum 35,0 dan rentangan 40. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori tinggi sedang (41-60). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, tampak seperti Tabel 4.

Tabel 4. Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	3	8,6	8,6
41-60 = Sedang	20	57,1	65,7
61-80 = Tinggi	12	34,3	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	35	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Dari Tabel 4. dapat diamati bahwa pengelompokkan frekuensi terbanyak untuk skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi terletak pada kategori sedang dengan frekuensi sebesar 20 atau sebesar 57,1%.

Data Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah

Data prestasi belajar IPS siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, dengan rata-rata sebesar 57,4 simpangan baku 11,0 modus sebesar 55,0, median sebesar 55,0 skor maksimum 77,5 skor minimum 37,5 dan rentangan 40. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori tinggi sedang (41-60). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, tampak seperti Tabel 5.

Tabel 5. Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	3	8,6	8,6
41-60 = Sedang	21	60,0	68,6
61-80 = Tinggi	11	31,4	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	35	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Berdasarkan Tabel 5 tampak bahwa pengelompokan frekuensi terbanyak untuk skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terletak pada kategori sedang dengan frekuensi sebesar 21 atau sebesar 60,0%.

Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Data yang dikumpulkan mengenai prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, dengan rata-rata sebesar 67,5, simpangan baku 6,4, modus sebesar 67,5 median sebesar 67,5, skor maksimum 75,0, skor minimum 57,5 dan rentangan 17,5. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori tinggi (61-80). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang memiliki motivasi berprestasi tinggi tampak seperti Tabel 6.

Tabel 6. Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	0	0,0	0,0
41-60 = Sedang	6	33,3	33,3
61-80 = Tinggi	12	66,7	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	18	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Berdasarkan Tabel 6 tampak bahwa pengelompokan frekuensi terbanyak untuk skor kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw yang memiliki motivasi berprestasi tinggi terletak pada kategori tinggi dengan frekuensi sebesar 12 atau sebesar 66,7.

Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi berprestasi Rendah yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Data prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw yang memiliki motivasi berprestasi rendah, dengan rata-rata sebesar 66,3, simpangan baku 7,4, modus sebesar 57,5, median sebesar 65,0, skor maksimum 77,5, skor minimum 57,5 dan rentangan 20. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori tinggi (61-80). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif yang memiliki motivasi berprestasi rendah, tampak seperti Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	0	0,0	0,0
41-60 = Sedang	6	35,3	35,3
61-80 = Tinggi	11	64,7	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	17	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Berdasarkan Tabel 7 tampak bahwa pengelompokkan frekuensi terbanyak untuk skor kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw yang memiliki motivasi berprestasi rendah terletak di pada kategori tinggi dengan frekuensi sebesar 11 atau sebesar 64,7%.

Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran STAD

Data prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD yang memiliki rata-rata sebesar 48,24, simpangan baku 5,78, modus sebesar 47,5, median sebesar 47,5, skor maksimum 55, skor minimum 35 dan rentangan 20. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori sedang (41- 60). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, tampak seperti Tabel 8.

Tabel 8. Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran STAD

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	3	17,6	17,6
41-60 = Sedang	14	82,4	100,0
61-80 = Tinggi	0	0,0	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	17	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Berdasarkan Tabel 8 tampak bahwa pengelompokkan frekuensi terbanyak untuk skor kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan strategi pembelajaran STAD yang memiliki motivasi berprestasi tinggi terletak pada kategori sedang dengan frekuensi sebesar 14 atau 82,4%.

Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran STAD

Data prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD yang memiliki motivasi rendah, dengan rata-rata sebesar 48,89, simpangan baku 6,02, modus sebesar 55,0, median sebesar 51,25, skor maksimum 55,0 skor minimum 37,5 dan rentangan 17,5. Dengan distribusi data seperti ini secara keseluruhan prestasi belajar siswa kelompok ini berada pada kategori sedang (41-60). Adapun distribusi frekuensi skor prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, tampak seperti Tabel 4.9.

Tabel 9. Prestasi Belajar IPS Kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah yang Mengikuti Pelajaran Dengan Model Pembelajaran STAD

Kelompok Interval	Frekuensi	Persentase	Persentase Kumulatif
1-20 = Sangat Rendah	0	0,0	0,0
21-40 = Rendah	3	16,7	16,7
41-60 = Sedang	15	83,3	100,0
61-80 = Tinggi	0	0,0	100,0
81-100 = Sangat Tinggi	0	0,0	100,0
Total	17	100,0	

Sumber: Hasil analisis data primer (2022)

Berdasarkan Tabel 9 tampak bahwa pengelompokkan frekuensi terbanyak untuk skor kelompok siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD yang memiliki motivasi berprestasi rendah terletak di pada kategori sedang dengan frekuensi sebesar 15 atau sebesar 83,3%.

Penelitian ini menemukan bahwa ada perbedaan prestasi belajar IPS yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran STAD pada siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan. Prestasi belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen ternyata lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Dengan hasil penelitian ini jelaslah dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan video pembelajaran terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan lebih baik dari pada pengaruh penggunaan model pembelajaran STAD temuan ini jelas telah sesuai dengan harapan.

Secara teori, hasil penelitian ini jelas telah sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif yang dijadikan landasan dalam penelitian ini. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran memang efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini karena dalam penerapan model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran secara mental siswa lebih intensif belajar dalam melakukan pengolahan informasi. Disini siswa tidak hanya belajar menghafalkan fakta dan peristiwa dalam konsep-konsep yang dipelajari. Secara mental proses berpikir siswa tampak lebih aktif karena siswa harus menjawab semua permasalahan yang diajukan pada saat bekerja secara kooperatif, baik pada kelompok asal maupun pada kelompok ahli. Pada proses pembelajaran, siswa tentu perlu mengolah informasi tidak saja berpikir pada level memahami, tetapi siswa juga perlu belajar menerapkan pengetahuan untuk menemukan contoh-contoh aplikasi konsep, siswa belajar membandingkan, siswa belajar mengelaborasi konsep, siswa belajar menganalisis dan mensintesis data dan informasi, belajar menilai informasi yang berguna, belajar membuat deskripsi dan eksplanasi, dan sebagainya. Proses mental berpikir seperti ini dapat membantu siswa meningkatkan prestasi belajar mereka.

Dalam proses pembelajaran dengan model Jigsaw, siswa juga dapat belajar bersama dengan prinsip tanggung jawab mandiri dan bersama sekaligus. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan *sharing* data dan informasi, sehingga terjadi proses saling belajar satu sama lain. Ketika siswa belajar pada kelompok ahli, masing-masing siswa bertanggung jawab untuk dapat memecahkan masalah yang diajukan. Konsensus sosial dalam memutuskan pilihan jawaban yang paling rasional membantu siswa tidak hanya belajar menghafal dan memahami konsep-konsep yang dipelajari, tetapi siswa juga belajar dengan kemampuan berpikir pada level yang lebih tinggi dan kompleks. Pada proses ini bahkan siswa perlu belajar berpikir secara kreatif dalam menyiapkan bahan presentasi kelompok. Selain itu, Jigsaw dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena pada dasarnya Jigsaw merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan keleluasan pada siswa, baik secara individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah informal maupun formal IPS. Siswa dapat aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya. Jigsaw juga menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan, mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk semacam jalinan antar siswa, sehingga akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari siswa (Kamaruddin & Yusoff, 2019).

Hasil yang nyata didapat dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari dan mengakibatkan kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini diharapkan akan berakibat pada kemampuan siswa untuk dapat menerapkan perolehan belajarnya pada pemecahan masalah-masalah yang nyata dalam kehidupannya, belajar melalui pengalaman langsung, pada Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran diprogramkan untuk melibatkan siswa secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari

dan memungkinkan siswa belajar dengan melakukan kegiatan secara langsung. Sehingga, siswa akan memahami prestasi belajarnya sesuai dengan fakta dan peristiwa yang mereka alami, bukan sekedar informasi dari gurunya dan lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata. Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dikembangkan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai proses penilaian. Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dilaksanakan dengan melihat kemampuan siswa, sehingga memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar secara terus menerus dan sarat dengan muatan keterkaitan dengan masalah nyata. Pembelajaran Jigsaw memusatkan perhatian pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa keseharian, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi, yang pada gilirannya membuat siswa lebih aktif dan bijak dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada.

Agak berbeda terjadi pada kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran STAD. Disini, secara mental proses berpikir siswa tampak kurang aktif. Di awal pembelajaran siswa masih belajar dengan mendengarkan penjelasan dari guru. Walau untuk menyimak informasi yang diberikan oleh guru siswa perlu memahami informasi itu secara rasional, kemampuan proses berpikir tidak menantang siswa untuk berpikir sampai level yang tinggi, apalagi kemampuan berpikir kreatif. Hal ini karena siswa cenderung lebih bersifat menerima saja. Siswa tidak tertantang untuk memberi informasi kepada siswa lain. Akibatnya, proses berpikir siswa cenderung berhenti sampai tingkat bisa memahami penjelasan guru secara rasional. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena informasi yang harus dipelajari siswa cenderung bersifat informasi yang sudah jadi dari guru (*taken for granted*), dan bukan informasi yang harus diolah siswa lebih lanjut.

Pada saat pembelajaran secara berkelompok, walaupun telah terjadi diskusi kelompok pada siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam LKS, sifat tugas yang harus dikerjakan siswa juga cenderung lebih bersifat sederhana, yaitu kemampuan berpikir memahami dan menerapkan konsep. Hal ini penting untuk kemampuan menjawab kuis yang diberikan oleh guru, yang muatan informasinya lebih sederhana. Dengan demikian secara mental tampak siswa kurang aktif dalam melakukan proses pengolahan informasi. Hasil belajar dari proses belajar seperti ini tentu menjadi kurang optimal. Wajarlah kemudian jika prestasi belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran Jigsaw lebih baik dari pada prestasi belajar IPS siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran STAD. Pada pembelajaran IPS menggunakan strategi pembelajaran STAD guru lebih menekankan fungsinya sebagai pemberi informasi. Guru mengatur secara ketat proses pembelajaran baik dari segi topik, mutu, maupun strategi. Disini guru lebih menekankan tugasnya sebagai model. Tujuan akan dicapai secara maksimal bila guru mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan secara tepat hingga dapat ditiru oleh siswa. Sementara siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan-penjelasan guru tanpa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Penjelasan mengenai konsep atau prinsip IPS telah dirancang sedemikian rupa oleh guru, dimulai dari teori atau definisi terutama, diberikan contoh-contoh dan diajar dengan tipe STAD lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran tipe Jigsaw.

Keunggulan penerapan model Jigsaw juga dibuktikan dengan hasil penelitian Juliastuti (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Metode Teknik Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta didik Kelas IX F SMP N 33 Surabaya Materi Benua dan Samudra di Bumi menunjukkan bahwa: Ada perbedaan yang signifikan antara guru yang menggunakan teknik konvensional dengan menggunakan metode pembelajaran inovatif Jigsaw. Demikian pula hasil penelitian Susanto et al (2020) dalam penelitiannya yang berjudul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Semester I SMA Swasta Gajah Mada Padang Bulan Medan. Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Materi Pokok Besaran dan Pengukuran Siswa Kelas X Semester I SMA Swasta Gajah Mada Padang Bulan Medan Tahun Pelajaran 2019/2020 juga menyatakan bahwa ada

pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Jigsaw. Selain itu, keunggulan pembelajaran kooperatif Jigsaw juga dibuktikan dengan hasil penelitian Juwahir et al (2018) dalam penelitiannya yang berjudul: "Penerapan Metode Jigsaw Guna Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif", dapat dilihat bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tipe *jigsaw* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Sementara itu, Erwati et al (2012) dalam penelitiannya yang berjudul "Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Jigsaw dengan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Way Jepara", menunjukkan bahwa ada interaksi yang signifikan antara pembelajaran kooperatif dengan motivasi berprestasi siswa terhadap prestasi belajar siswa.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru-guru IPS di kelas IX SMP N 1 Kerambitan perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa. Temuan berikutnya dari penelitian ini adalah bahwa motivasi berprestasi siswa tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa pada kelas IX SMP N 1 Kerambitan. Dengan demikian penggolongan motivasi berprestasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi kelompok bermotivasi tinggi dan rendah tidak mampu membedakan prestasi belajar IPS siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan secara signifikan. Temuan ini cukup bertentangan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu. Secara teori, motivasi berprestasi yang lebih tinggi tentu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Tetapi dalam penelitian ini tidaklah demikian.

Temuan berikutnya dalam penelitian ini adalah bahwa tidak ada pengaruh interaksi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran jigsaw dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar IPS siswa Kelas IX SMP N 1 Kerambitan. Hal ini dapat dilihat pada grafik prestasi belajar IPS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditunjukkan pada gambar 4.9 Dalam Bab ini. Sesuai dengan grafik tersebut, akibatnya perbedaan prestasi belajar IPS siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ditentukan oleh adanya kelompok siswa bermotivasi belajar yang tinggi maupun rendah. Temuan penelitian ini sesungguhnya bertolak dari hasil penelitian Susanto et al (2020) meskipun dalam penelitiannya bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas sama, namun jika diberikan perlakuan yang berbeda, artinya kelas kontrol diberlakukan model pembelajaran konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran inovatif dalam hal ini model pembelajaran jigsaw maka hasil penelitian akan memberikan pengaruh yang signifikan. Sehingga prestasi belajar siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelompok motivasi rendah lebih tinggi dibandingkan dengan tipe Jigsaw, sedangkan prestasi belajar siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelompok motivasi kuat lebih rendah dibandingkan dengan tipe Jigsaw.

Perbedaan hasil penelitian ini bisa terjadi sebagian mungkin disebabkan oleh rata-rata motivasi berprestasi siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan memang tergolong sama tinggi, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kondisi ini membuat penggunaan model pembelajaran tipe Jigsaw lebih efektif pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol, tetapi tidak dipengaruhi oleh faktor motivasi berprestasi siswanya dalam satu kelas relatif lebih tinggi, sehingga penggolongan motivasi rendah dan tinggi betul-betul bisa dibedakan. Tidak seperti yang dilakukan dalam penelitian ini hanya dengan membagi kelas menjadi dua menurut skor motivasinya, tetapi sesungguhnya interval skor motivasi belajar siswanya masih dalam satu kategori tinggi. Implikasi dari hasil penelitian ini berkenaan dengan temuan terakhir ini adalah bahwa guru IPS kelas IX SMP N 1 Kerambitan dapat lebih menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw daripada menggunakan tipe STAD dalam rangka meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

Sementara untuk siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi jika diberikan model pembelajaran STAD dimana pembelajaran berpusat pada guru, akan merasa terbelenggu dan memungkinkan siswa merasa jenuh dalam menerima materi pelajaran karena mereka hanya bisa menerima materi pelajaran sebatas apa yang diterangkan oleh guru. Mereka tidak mempunyai kesempatan dalam mengeksplorasi diri secara optimal sehingga prestasi belajar yang dicapai juga tidak maksimal. Dilihat dari uraian diatas, tampaknya bahwa model pembelajaran Jigsaw memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya sendiri yang melibatkan semua indranya. Model pembelajaran STAD lebih menekankan pada kemampuan guru dalam memberikan motivasi ekstrinsik kepada siswa sehingga siswa kelihatan pasif, karena semua sudah diatur oleh guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti pelajaran dengan model Jigsaw lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran STAD.

Dari pembahasan masing-masing hasil hipotesis di atas, jelas telah menunjukkan bahwa baik untuk siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi maupun prestasinya rendah, model pembelajaran Jigsaw lebih unggul dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa dari pada model pembelajaran STAD. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran dengan model pembelajaran Jigsaw berbantuan video pembelajaran, kegiatan yang menonjol adalah kebebasan pada siswa menyampaikan pengetahuan informal siswa melalui masalah-masalah kontekstual sebagai awal dari proses pembelajaran. Masalah kontekstual yang dipakai untuk membangun konsep formal IPS dengan alasan bahwa anak ke sekolah tidak dengan kepala kosong melainkan sudah membawa ide-ide IPS dengan kata lain bahwa pengetahuan itu adalah konstruksi dari seseorang yang sedang belajar. Ini berarti siswa diberi keleluasaan untuk mengekspresikan jalan pikirannya menyelesaikan masalah menurut dirinya sendiri, mengkomunikasikannya, dan dapat belajar dari ide teman-temannya. Siswa dilibatkan secara penuh dalam proses menemukan dan merumuskan kembali konsep yang ingin dituju, dengan guru sebagai pembimbingnya (Munte, 2019; Darmawan et al., 2022).

Model Pembelajaran jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran menampilkan konteks nyata sebagai awal dari proses pembelajaran. Dengan adanya konteks nyata ini kelihatan bahwa belajar IPS ada manfaatnya dalam kehidupan siswa. Karena IPS dipandang ada manfaatnya, maka siswa cenderung berminat mempelajari IPS dan didorong oleh motivasi sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat. Pembelajaran yang mementingkan motivasi intrinsik akan menimbulkan dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan dan cara mencapainya dapat ditentukan sendiri oleh siswa diberi kebebasan menyampaikan ide-idenya sendiri dalam belajar maupun dalam menyelesaikan masalah. Disamping itu pula pembelajaran lebih kontekstual artinya lebih menekankan pada dunia nyata.

Dengan penekanan pada dunia nyata, siswa belajar tampak jelas manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Pertanyaan-pertanyaan lebih cenderung bersifat terbuka, artinya memiliki banyak penyelesaian sesuai dengan konteks yang ada. Sehingga model pembelajaran Jigsaw sangat baik diberikan kepada siswa baik yang memiliki motivasi berprestasi tinggi maupun yang mempunyai prestasi lebih rendah pada siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan, karena siswa cenderung menggunakan nalar, logika dan ide-ide mereka dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dan berkesempatan memberikan jawaban yang terbuka yang tidak hanya terfokus pada satu cara penyelesaian. Sementara pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran STAD, proses belajar mengajar lebih menekankan fungsi guru sebagai pemberi informasi. Model pembelajaran STAD masih lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru mengatur secara ketat proses pembelajaran baik dari segi topik, mutu, maupun strategi. Tujuan akan dicapai secara maksimal bila guru mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan secara tepat sehingga dapat ditiru oleh siswa. Sementara siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan-penjelasan guru tanpa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.

Penjelasan mengenai konsep/prinsip IPS telah dirancang sedemikian rupa oleh guru, dimulai dari teori/definisi/teorema, diberikan contoh-contoh, dan diberikan latihan soal. Tugas-tugas diatur secara ketat sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Model pembelajaran STAD ini memang lebih cocok diberikan kepada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah karena siswa yang seperti ini cenderung tidak kreatif dan hanya menerima materi pelajaran sebatas yang diterangkan oleh guru saja, tanpa berusaha menemukan alternatif lain dalam pemecah masalah. Tetapi, penggunaan model pembelajaran ini juga kurang mampu rneningkatkan prestasi belajar IPS siswa secara signifikan.

Dari paparan di atas, masing-masing model pembelajaran kooperatif memiliki arah yang sama yaitu pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai bila guru dan siswa merasakan proses pembelajaran yang bermakna. Ini terjadi jika proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik/sintaks dari model pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian optimalisasi pencapaian tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya keunggulan penggunaan model pembelajaran Jigsaw dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran STAD tanpa tergantung dari tingkat motivasi berprestasi siswa. Sehubungan dengan itu, untuk siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan dalam proses pembelajaran sebaiknya guru mempertimbangkan untuk lebih menggunakan model pembelajaran Jigsaw dari pada model pembelajaran STAD. Baik pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi maupun lebih rendah, lebih baik siswa diberikan pelajaran dengan menggunakan model Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dari pada menggunakan model pembelajaran STAD.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan temuan di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari motivasi berprestasi pada siswa kelas IX SMP N 1 Kerambitan. Motivasi berprestasi yang tinggi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: mempunyai tanggung jawab pribadi, menetapkan nilai yang akan dicapai atau menetapkan standar unggulan, berusaha bekerja kreatif, berusaha mencapai cita-cita, memiliki tugas yang moderat, melakukan kegiatan sebaik-baiknya dan mengadakan antisipasi. Mengadakan antisipasi maksudnya melakukan kegiatan untuk menghindari kegagalan atau kesulitan yang mungkin terjadi. Antisipasi dapat dilakukan siswa dengan menyiapkan semua keperluan atau peralatan sebelum pergi ke sekolah. Siswa datang ke sekolah lebih cepat dari jadwal belajar atau jadwal ujian, mencari soal atau jawaban untuk latihan. Siswa menyokong persiapan belajar yang perlu dan membaca materi pelajaran yang akan diberikan guru pada hari berikutnya. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih banyak, tingkat kelas yang lebih beragam, diharapkan hasil penelitiannya lebih akurat sehingga dapat dipergunakan untuk mengambil suatu kebijakan.

Daftar Pustaka

- Adha, M. M., & Yanzi, H. (2013). Model Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikultur Dalam Rangka Menanamkan Nilai-Nilai Ham Dan Demokrasi. *Media Komunikasi FPIPS*, 12(2), 1-16. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v12i2.1705>
- Alani, T. R. R., Obielodan, O. O., Onojah, A. O., Omotayo, A. S., Onojah, A. A., & Alasan, N. J. (2022). Relationship between Sciences and Education Lecturers' Perceived Use of Mobile Technologies for Instruction. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(1), 39-48. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i1.41141>
- Bhaskara, P. E. W., Sriartha, I P., & Suastika, I. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning berbantuan Platform Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP

- Taman Sastra Jimbaran. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 154-165.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.49415>
- Dantes, N. 1986. *Analisis Varians*. Singaraja: FKIP Unud.
- Heri, Y., Sriartha, I P., & Suastika, I N. (2021). Pengembangan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Suku Sasak Sebagai Suplemen Materi Ajar Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 4 Jerowaru Kabupaten Lombok Timur. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 118-129.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.36799>
- Kamaruddin, S. and Yusoff, N. M. R. N. (2019) 'The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills', *Creative Education*, 10(12), pp.2529-2539. doi:10.4236/ce.2019.1012180.
- Munte, B. (2019) 'The Effect of Cooperative Model "Jigsaw Type" in Improving Students' Achievement at Christian Education Subject Case: Grade XII IPA 1-2 SMA Negeri 1 Tebing Syahbandar', *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 4(2), pp. 344-350. doi:10.22161/ijels.4.2.24
- Pariani, N., Sriartha, I P., & Kertih, I W. (2021). Pengaruh Metode Outdoor Study Berbasis Subak Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Sikap Sosial Dan Sikap Ekologis Siswa Sekolah Dasar Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 106-117.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.35911>
- Purna, M. R. P., Kertih, I W., & Atmadja, A. T. (2021). Pengintegrasian LPD Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Singaraja. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 130-138. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.36802>
- Subandi, I M., Lasmawan, I W., & Suastika, I. N. (2022). Pengaruh Adaptive Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn di SMKN 1 Mas Ubud. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 180-190. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.49764>
- Sumitadewi, N. L. S. N., Wesnawa, I G. A., & Astawa, I. B. M. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD berbantuan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 3 Sukawati. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 141-153.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v21i2.49617>
- Widiantari, A. A. K. A., Wesnawa, I G. A., & Mudana, I. W. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Perpaduan Asinkronous Dan Sinkronous Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Ekonomi. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 151-160.
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.37799>