

## **PENERAPAN MODEL KOOPERATIF JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMAN 5 KOTA METRO**

**Sri Hartati S\***

### **Abstract**

Jigsaw is cooperative learning or working together by dividing students into groups and interdependent responsibility independently. Each group is responsible for completing the part of the lesson material that must be learned and convey the material to the original group. Learning outcomes are a result of student learning which includes various aspects cognitive, affective and psychomotor which can be seen from the final evaluation of learning. With skills obtained by students after receiving lessons from the teacher so they can develop knowledge in everyday life. Learning by applying the Jigsaw cooperative model can improve student learning outcomes. This proved that there was an increase in student learning outcomes in each cycle. In the first cycle, the average value of student learning outcomes was 61.78%. Then in the second cycle the average value of student learning outcomes is 67.5%. There is an increase in the average value of cycle 1 to II of 5.72%.

*Keywords: Model Kooperatif Jigsaw, Meningkatkan Hasil Belajar*

### **Pendahuluan**

Perubahan tingkah laku akibat belajar seseorang tidak akan terjadi tanpa adanya aktivitas dan usaha yang sengaja. Proses pembelajaran yang baik adalah suatu proses yang memungkinkan tergalinya suatu kompetensi peserta didik secara optimal.

---

\* Penulis merupakan Sarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Lampung, dan juga sebagai guru mata pelajaran bidang Ekonomi di SMA Negeri 5 Kota Metro.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Muhibbin, 2010: 87).

Dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus berkompoten dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, bagus atau tidaknya hasil belajar peserta didik tergantung bagaimana usaha pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sekolah merupakan pendidikan yang bersifat formal artinya terikat oleh peraturan-peraturan tertentu yang harus di ketahui dan dilaksanakan. Di sekolah, peserta didik tidak lagi diajarkan oleh orang tua, akan tetapi pendidiklah sebagai pengganti orang tua.

Model pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai di akhir kegiatan belajar. Salah satu hal yang penting yang harus dipahami oleh setiap guru mengingat proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antara peserta didik, pendidik dan lingkungan belajar. Karena itu pembelajaran harus diatur sehingga akan diperoleh dampak pembelajaran secara langsung ke arah perubahan tingkah laku.

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif cepat. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam-macam, ada yang cepat, sedang dan ada yang lambat. Faktor inteligensi mempengaruhi daya serap peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan adanya perbedaan daya serap anak didik tersebut memerlukan model pembelajaran yang tepat. Karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki cara agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, pada tujuan yang diharapkan.

Pada kenyataannya banyak dijumpai ketika pendidik mengajar di dalam kelas masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru bisa disebut metode ceramah saja, yang menempatkan guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswanya. Penggunaan metode ceramah menyebabkan partisipasi, perhatian dan minat serta aktivitas siswa sangat rendah, sehingga

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, seorang pendidik selain dapat menentukan output atau hasil lulusan dari lembaga pendidikan, juga merupakan landasan keberhasilan lembaga pendidikan, dan juga menjadi pengalaman yang disenangi bagi anak didik.

## **Pembahasan**

### **Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Kunandar, 2013: 277). Aktivitas belajar adalah suatu aktivitas pembelajaran yang melibatkan psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Hanafiah, dkk, 2010: 23).

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan positif yang dilakukan oleh seseorang siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik aktivitas fisik maupun aktivitas psikis.

### **Jenis-jenis Aktivitas Belajar**

Adapun jenis-jenis aktivitas belajar yang digolongkan Paul B. Diederich adalah sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, pendapat, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, piano.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

- 6) *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, berkebun, beternak.
- 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, berani, tenang (Sardiman, 2011: 101).

Berdasarkan berbagai peristiwa jenis aktivitas di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai tanpa adanya aktivitas siswa.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar**

#### 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor ini terdiri atas faktor fisiologis dan psikologis.

##### a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Seperti menjaga pola makan yang sehat, rajin berolahraga, istirahat yang cukup.

##### b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor utama yang mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

#### 2) Faktor eksternal

##### a) Lingkungan sosial

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

##### b) Lingkungan nonsosial

Faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah: lingkungan alamiah, seperti kondisi alam.

Faktor instrumental, perangkat belajar seperti *hardware* (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan sebagainya). *Software* (kurikulum sekolah, peraturan-peraturan, buku panduan, silabus, dan sebagainya).

Faktor materi yang dipelajarinya. Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa.

### **Macam-Macam Motivasi Belajar**

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi atau motif-motif yang aktif sangat bervariasi.

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, dalam motivasi ini berupa motif bawaan seperti cara makan dan dorongan untuk minum. Selanjutnya motif yang dipelajari seperti dorongan untuk mempelajari ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat.
- 2) Motivasi jasmaniah dan rohaniah, yang termasuk kedalam motivasi jasmaniah seperti reflex, insting otomatis, dan nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah adalah kemauan.
- 3) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik, motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar (Sardiman: 86-88).

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa macam-macam motivasi belajar adalah dapat dilihat dari dasar pembentukan, jasmani dan rohani serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Jadi motivasi belajar bisa timbul melalui pembentukan dan rangsangan dari luar.

### **Fungsi Motivasi Dalam Belajar**

Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan tujuan. Begitu juga belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Dengan demikian mempengaruhi adanya kegiatan, sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah atau kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman: 85).

Dari penjelasan di atas dapat di pahami bahwa fungsi motivasi sebagai motor penggerak dalam melakukan suatu pekerjaan yang dalam hal ini sebagai motor penggerak dalam melakukan pembelajaran pendidikan agama Islam.

### **Bentuk-bentuk Motivasi**

Di dalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar, yakni sebagai berikut: Memberi angka; Hadiah; Saingan/kompetensi; Ego/involvement; Memberi ulangan; Mengetahui hasil; Pujian; Hukuman; Hasrat untuk belajar; Minat; dan Tujuan yang diakui (Sardiman: 95).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa motivasi bukan hanya berfungsi sebagai penentu terjadinya suatu kegiatan tetapi juga merupakan penentu hasil perbuatan, dimana dalam ajaran Islam motivasi sama dengan disebut sebagai “niat”. Dengan demikian niat itu sama dengan motivasi yang akan mendorong semua orang untuk bekerja atau belajar dan melakukan perbuatan dengan sungguh-sungguh.

### **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.**

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja. Adapun factor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor intern, terdiri dari:
  - a) Faktor jasmaniah
    - 1) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap motivasi belajarnya.
    - 2) Cacat tubuh, keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki dan patah tangan.
  - b) Faktor psikologis
    - 1) Intelegensi, yakni kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kesituasi yang baru dengan cepat dan efektif.
    - 2) Perhatian, menurut Ghazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi.
    - 3) Minat
    - 4) Bakat
    - 5) Motif
    - 6) Kematangan
    - 7) Kesiapan
- 2) Faktor-faktor ekstern terdiri dari
  - a) Faktor sosial, meliputi:
    - (1) Lingkungan keluarga
    - (2) Lingkungan sekolah
    - (3) Lingkungan masyarakat Ahmadi, dkk, 2004: 78).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi adalah faktor intern dan faktor ekstern. Motivasi belajar adalah motor penggerak dalam sebuah proses pembelajaran dan pada umumnya dilihat dari hasil belajar. Sehingga factor-faktor belajar mempengaruhi motivasi belajar, apabila pemebelajaran aktif dan mendukung, berarti peserta didik memperoleh motivasi belajar yang baik.

## Hasil Belajar

Hasil belajar siswa akan tercapai dengan baik apabila guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, efisien dan kondusif. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Hamalik (2008: 30) mengemukakan hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding sebelumnya. Perubahan yang timbul pada individu harus mengarah pada perubahan positif yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan dan pengertian.

Menurut Yasa (dalam Honas, [http://penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe ICM.html](http://penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe-ICM.html)) hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai individu setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan Djamarah (2006: 119) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil pembelajaran siswa yang mencakup dari berbagai aspek baik itu kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat dilihat dari evaluasi akhir pembelajaran. Dengan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima pelajaran dari guru sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

## Strategi Pembelajaran Aktif

Konsep umum strategi pembelajaran dapat berarti suatu garis besar haluan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dalam membina peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Asril: 13). Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan)

termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran (Hamnuri, 2011: 3).

Berdasarkan pengertian strategi pembelajaran yang telah dikemukakan diatas penulis dapat menyimpulkan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan guru untuk memilih kegiatan belajar termasuk penggunaan metode, media, dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang telah digariskan.

### **Pengertian Pembelajaran Aktif**

Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berfikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran (Warsono, dkk, 2013: 12).

Guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran aktif agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki. Disamping itu *active learning* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Zaini, dkk, 2008: 14).

“Konfus Menyatakan yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya kerjakan, saya pahami. Tiga pertanyaan ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif”. Silbermen memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak konfus itu menjadi apa yang disebut Paham Belajar Aktif. Diantaranya: Yang saya dengar, saya lupa; Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat; Yang saya dengar, lihat atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham; Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya mendapatkan pengetahuan dan

keterampilan; dan Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai (Silberman, 2012: 23).

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif, sehingga pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

### **Pengertian Jigsaw**

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dkk di Universitas Texas. Model ini merupakan cara belajar di mana setiap siswa menjadi seorang anggota dalam bidang tertentu. Jigsaw merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif di mana dalam penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok, tiap kelompok terdiri atas tim ahli sesuai dengan materi yang disiapkan oleh guru. Model ini dikembangkan oleh Eliot Aronson (1978) (Hamzah, dkk, 2012: 110).

Model ini digunakan bila materi dikaji dalam bentuk narasi tertulis yaitu tentang Kewirausahaan yang akan diajarkan dalam proses belajar mengajar. “Jigsaw merupakan teknik yang banyak dipraktikkan yang mirip dengan bertukar informasi antar kelompok.” “Jigsaw merupakan pendekatan pada pembelajaran kerjasama di mana membagi beberapa bahan belajar sehingga anggota kelompok dapat bekerja pada topik tertentu.” (Silberman, 2013: 139).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif atau bekerja sama dengan cara membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan saling bergantung bertanggung jawab secara mandiri. Setiap kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan bagian bahan pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan bahan materi tersebut ke pada kelompok asal.

## Langkah-langkah dalam Penggunaan Pembelajaran Model Jigsaw

Dalam pelaksanaan model jigsaw, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan model jigsaw diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh pendidik.
- 2) Pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok lebih kecil atau yang disebut kelompok asal.
- 3) Setelah kelompok Asal terbentuk pilihlah masing – masing Tim Ahli dari tiap kelompok.
- 4) Setelah kelompok Asal dan Tim Ahli terbentuk pendidik membagikan materi yang akan diajarkan.
- 5) Setelah terbentuk Tim ahli peserta didik memulai untuk berdiskusi ke sesama Tim Ahli untuk bertukar pikiran.
- 6) Apabila diskusi sudah selesai dikerjakan dalam Tim Ahli masing-masing peserta didik kembali ke kelompok Asal untuk menyampaikan pemahamannya dari hasil diskusi di Tim Ahli.
- 7) Beri kesempatan secara bergiliran kepada masing-masing peserta didik untuk menyampaikan hasil dari diskusinya.
- 8) Selanjutnya apabila kelompok sudah menyelesaikan tugasnya secara keseluruhan masing-masing kelompok mempresentasikan di depan kelas (Trianto, 2012: 73).

Dari pelaksanaan model Jigsaw di atas dapat dijelaskan *Pertama*, Pendidik membagi kelas menjadi kelompok – kelompok lebih kecil atau yang disebut kelompok asal. *Kedua*, Setelah kelompok asal terbentuk pendidik membagikan materi kepada tiap kelompok. *Ketiga*, Setelah materi dibagikan, pendidik memilih *expert teams* (kelompok ahli) sesuai kesepakatan yang di pilih dari kelompok Asal. *Keempat*, Setelah terbentuk kelompok *expert teams* (kelompok ahli) berikan kepada mereka untuk berdiskusi ke sesama kelompok Ahli untuk bertukar pikiran. *Kelima*, Setelah berdiskusi ke sesama kelompok Ahli, mereka dikembalikan ke kelompok Asal untuk berdiskusi membahas materi yang diberikan oleh pendidik. *Keenam*, Setelah diskusi selesai pendidik menunjuk masing – masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

*Ketujuh*, Setelah jawaban diberikan, pendidik meminta kepada peserta didik lainnya untuk menambahkan jawaban atau menyanggahnya.

### **Manfaat Pembelajaran Model Jigsaw**

Dalam pembelajaran Jigsaw terdapat beberapa manfaat yang dapat merubah peserta didik agar lebih fokus dan giat dalam proses pembelajaran, manfaat tersebut diantaranya:

- 1) Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi antar siswa. Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan merupakan bagian yang turut ikut serta terhadap suksesnya kelompok tersebut.
- 2) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan. Hal ini terjadi karena siswa akan membantu teman lainnya mencapai tujuan untuk sukses sebagai anggota kelompok saling memberikan bantuan karena kegagalan seseorang dalam kelompok mempengaruhi suksesnya kelompok itu sendiri.
- 3) Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku yang positif sehingga siswa tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.
- 5) Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.
- 6) Meningkatkan prestasi belajar dengan menyelesaikan tugas sekolah sehingga dapat membantu siswa memahami materi-materi yang sulit (Suprijono, 2009: 59).

Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa Model Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada

anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan

### **Kewirausahaan**

Wirausaha (entrepreneur) adalah seseorang yang membayar harga tertentu untuk produk tertentu, untuk kemudian dijualnya dengan harga yang tidak pasti, sambil membuat keputusan tentang upaya mencapai dan memanfaatkan sumber-sumber daya, dan menerima risiko (Winardi, 2003, h.28).

Kao dalam Suryana (2010:17) mendefinisikan wirausaha dengan menekankan pada aspek kebebasan berusaha yang dinyatakan sebagai berikut: “*An entrepreneur is and independent, growth oriented owner-operator*” para wirausaha merupakan orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menilai kesempatan bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan daripadanya dan mengambil tindakan yang tepat, guna memastikan kesuksesan.

Jadi kewirausahaan dapat digambarkan sebagai suatu proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal dan risiko serta menerima balas jasa dan kepuasan serta kebebasan pribadi. Secara etimologi, kewirausahaan merupakan nilai yang diperlukan untuk memulai suatu usaha (start-up phase) atau suatu proses dalam mengerjakan suatu yang baru (creative) dan sesuatu yang berbeda (innovative).

Kewirausahaan sebagaimana dikemukakan di atas dirumuskan secara umum merupakan harmonisasi antara kreativitas yang menciptakan ide-ide dengan pertimbangan peluang maupun resiko dan keinovasian dalam menerapkan ide-ide kreatif menjadi suatu bentuk barang dan jasa yang mempunyai nilai jual bagi wirausahawan.

### **Pengertian Mata Pelajaran Kewirausahaan**

Mata pelajaran Kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang dapat mengaktualisasikan diri dalam perilaku wirausaha. Isi mata pelajaran Kewirausahaan difokuskan pada perilaku wirausaha sebagai fenomena empiris yang terjadi di lingkungan peserta didik.

Berkaitan dengan hal tersebut, peserta didik dituntut lebih aktif untuk mempelajari peristiwa-peristiwa ekonomi yang terjadi di lingkungannya (Depdiknas, 2004).

### **Tujuan Mata Pelajaran Kewirausahaan**

Mata pelajaran Kewirausahaan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami dunia usaha dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan masyarakat.
- 2) Berwirausaha dalam bidangnya.
- 3) Menerapkan perilaku kerja prestatif dalam kehidupannya.
- 4) Mengaktualisasikan sikap dan perilaku wirausaha.

### **Ruang Lingkup Mata Pelajaran Kewirausahaan**

Ruang lingkup mata pelajaran Kewirausahaan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Sikap dan perilaku wirausaha.
- 2) Kepemimpinan dan perilaku prestatif.
- 3) Solusi masalah.
- 4) Pembuatan keputusan.

### **Prestasi Belajar Kewirausahaan**

Prestasi belajar Kewirausahaan adalah prestasi atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan setelah siswa mengikuti proses belajar mengajar selama periode tertentu. Prestasi belajar diperoleh setelah diadakannya evaluasi terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru pada mata pelajaran tersebut. Hasil evaluasi tersebut didokumentasikan dalam buku daftar nilai guru dan wali kelas serta dilaporkan kepada siswa dan orang tua siswa melalui buku rapor yang disampaikan pada waktu pembagian rapor akhir semester.

Jadi, prestasi belajar siswa lebih terfokus pada nilai dan angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Prestasi belajar siswa tersebut digunakan sebagai gambaran untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi pelajaran Kewirausahaan serta untuk melihat tingkat kemajuan anak didik setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini yang dimaksud prestasi belajar Kewirausahaan adalah nilai rapor semester ganjil mata pelajaran Kewirausahaan yang diperoleh siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa: Pembelajaran dengan menerapkan model Kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 54,99%, sedangkan pada siklus II persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 73,93%. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,94%.

Pembelajaran dengan menerapkan Model kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 61,78%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,5%. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus 1 ke II sebesar 5,72%.

## Daftar Pustaka

- Agus suprijono. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012
- Henry Guntur Tarigan. *Kapita Selekta PKn*. Malang: Bumi Aksara. 2006
- Hisyam Zaini dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani 2008
- Hamnuri. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani. 2011
- Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. 2009
- Kunandar. *langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali. 2013
- Melvin L.Silberman. *Active Learning: 101 Strategi to Teach Any Subject*. Bandung : Nuansa. 2012
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. *Konsep Startegi Pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama 2010. Jilid II

- Ruminiati. *Pengembangan Pendidikan Kwartanegaraan SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2007
- Rostina Sundayana. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo. 2011
- Sumarsono dkk. *Pendidikan Kwartanegara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2005
- Suharsimi Arikunto. *et.al. Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012
- Sodarwati, dkk. *Metode Penelitian*. Bandung: Mandar Maja. 2002
- Sumardi Suryabrata. *Metode Penelitian*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada Media Grup. 2011
- Sudaryono dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012.
- Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana. 2008
- Warsono dan Hariyanto. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya. 2013
- Zainal Asril. *Micro Teaching*. Jakarta : Rajawali. 2011. Jilid III
- Zainal Arifin. *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2011