

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENGAJARKAN MATERI EFEK VIDEO PADA KOMPETENSI DASAR MELAKSANAKAN EDITING KELAS X SMK NEGERI 1 SURABAYA

Purwanto Eko Saputro, Mohamad Nur, Meini Sondang Sumbawati

S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pascasarjana Unesa

email: purwanto.smkn1.sby@gmail.com, meini.sondang@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kooperatif jigsaw dengan materi efek video pada kompetensi dasar: melaksanakan editing video di kelas X SMK Negeri 1 Surabaya dan mendeskripsikan hasil belajar siswa yang telah memperoleh pembelajaran dari hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif jigsaw dengan materi mengatur efek video pada kompetensi dasar melaksanakan editing video di kelas X SMK Negeri 1 Surabaya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap persiapan yang bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran mengikuti rancangan 4-D model dari Thiagarajan, Semmel, D.S, dan Semmel, M.I. (1974) dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan rancangan *The One Group Pretest-Posttest Design*. Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: Nilai validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebesar 3,8; nilai validasi Lembar Materi Ahli sebesar 3,70; nilai validasi Lembar Kegiatan Siswa sebesar 3,70; nilai validasi Tes Hasil Belajar sebesar 3,65; frekwensi aktivitas siswa yang menonjol adalah mengedit sebesar 23,33% ; nilai kinerja siswa sebesar 97,2; nilai perilaku berkarakter, siswa pada pertemuan 1 mempunyai nilai rata-rata 76,25, pada pertemuan ke 2 rata-rata sebesar 89,58, Pada pertemuan ke 3 nilai rata-rata sebesar 92,93 ; nilai keterampilan sosial siswa pada pertemuan ke 1 mempunyai persentase nilai rata-rata 76,04. Pada pertemuan ke 2 sebesar 90,63 dan pertemuan ke 3 nilai rata-rata sebesar 93,13; sensitivitas butir soal sebesar 1; skor respon siswa terhadap model pembelajaran yang menyatakan senang sebesar 99,05%, yang menyatakan baru sebesar 99,52%, yang menyatakan tertarik sebesar 98,89%, yang menyatakan berminat untuk mengikuti kegiatan berikutnya sebesar 100%; Skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 3,63 yang berkatagori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data , dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Mengajarkan Materi Efek Video Pada Kompetensi Dasar Melaksanakan Editing Kelas X SMK Negeri 1 Surabaya efektif untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Abstract

This research has purpose to develop the Jigsaw Cooperative Learning Equipment that can be used to teach the students about Video Effects and Video Editing Learning on the basic competence in SMK Negeri 1 Surabaya. And also to describe how this method can give influence to the result of study after it has been applied in the classroom.

This research is managed and put into two stages. The first thing is about preparation that has function to develop the learning equipment through 4-D model planning from Thiagarajan, Semmel, D.S, dan Semmel, M.I. (1974) and be continued with implementation step which is a teaching activity in the classroom by using *The One Group Pretest-Posttest Plan Design*. And the results of this research are shown below: The validation score of learning implementation program is 3,8; the validation score of specialist material sheet is 3,70; the validation score of student activity sheet is 3,70; and the validation score of study result test is 3,65; and for the most prominent of student activity is Video editing that has capacity about 23,33%; The score of students' activity is 97,2; the score of characteristic students behavior for the first companionship has average score 76,25, and for the second meeting has average score 89,58, and for the third meeting has average score 92,93; the score of students' social creativity in the first meeting has percentage average score 76,04%. In the second meeting has score 90, 63 % and for the third meeting it has percentage score 93,13 %; the question number sensitivity is 1; and percentage score for student response on this learning method that says 'Happy' is 99,05%, and those who says "Interested" has score 98,89%, and the percentage of those who says that they have interest to join next activity are perfectly 100% ; and finally, the learning program that has been implemented has average score 3,63 , which is considered in good category.

Based on the result of data analysis, it has conclusion that The Development of Jigsaw Cooperative Learning Equipment for teaching Video Effect and Video Editing on the basic competence in SMK Negeri 1 Surabaya is really effective to improve the students material learning.

Key Word: *The Development of Jigsaw Cooperative Learning Equipment .*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Pendidikan Nomor 20/2003, pasal 1 ayat 1). Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik adalah di mana pendidikan tersebut dapat menghasilkan suatu peserta didik yang berdaya saing tinggi dan juga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan kreatif. Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan pendidikan, dapat kita lihat melalui hasil belajar siswa. Pendidikan bisa dikatakan berhasil apabila para peserta didiknya memperoleh hasil belajar yang baik. Dengan demikian, belajar merupakan tuntutan hidup sepanjang hayat (*life long learning*). Menurut Uno, Hamzah B (2007: 54) pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara siswa dengan guru/pengajar/instruktur/sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 1 Surabaya, proses pembelajaran dewasa ini kurang meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, masih adanya rentang nilai yang cukup tinggi antara jumlah siswa yang nilainya tinggi dengan jumlah siswa yang nilainya rendah terutama dalam pembelajaran editing. Hal ini disebabkan kurang adanya kepedulian antara siswa yang pandai terhadap kesulitan belajar siswa yang kurang pandai. Siswa yang belum tuntas kompetensinya khususnya materi efek dalam editing video masih besar yaitu 30% nilai siswa masih di bawah KKM. Tenaga pendidik masih menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Menurut Mukminan (1992) pendekatan konvensional merupakan pendekatan yang berpusat pada guru, hampir seluruh kegiatan

pembelajaran dikendalikan sepenuhnya oleh guru. Seluruh sistem diarahkan pada rangkaian kejadian yang rapi dalam lembaga pendidikan, tanpa ada usaha untuk mencari dan menerapkan strategi belajar yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan setiap individu. Padahal keaktifan siswa merupakan faktor utama dalam proses belajar untuk memperoleh informasi, struktur sosial dan perkembangan diri, Thomson dalam Lundgren (1995). Agar pembelajaran dapat berjalan efektif maka siswa harus terlibat dalam menemukan konsep-konsep yang akan dipelajari, dan pengetahuan tidak begitu saja ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun oleh siswa itu sendiri. Keefektifan pembelajaran akan tampak pada kemampuan siswa mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Dalam pembelajaran aktif, siswa dipandang sebagai subyek bukan obyek dan belajar lebih dipentingkan daripada mengajar. Di samping itu siswa ikut berpartisipasi mencoba dan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari. Sedangkan fungsi guru adalah menciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran sehingga berkembang secara optimal. Aktif diartikan bahwa baik siswa maupun guru berinteraksi untuk menunjang pembelajaran. Guru harus menciptakan suasana sehingga siswa aktif bertanya, memberikan tanggapan, mengungkapkan ide dan mendemonstrasikan gagasan atau idenya. Dengan memberikan kesempatan siswa aktif akan mendorong kreativitas siswa dalam kegiatan belajar maupun memecahkan masalah. Kreatif diartikan bahwa siswa dengan senang melakukan/membuat sesuatu, menuliskan ide atau gagasannya, dan bahkan mencari sumber/bahan belajar lain yang sesuai, selain yang diberikan oleh guru.

Menurut Hasibuan & Moedjiono (2009: 10) pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada para siswa untuk mencoba sendiri mencari jawaban suatu masalah, bekerja sama dengan temannya sekelas, atau membuat sesuatu, akan jauh lebih menantang penerahan energi dan pengarahan perhatian siswa daripada apabila mereka hanya harus mencernakan saja informasi yang diberikan secara searah. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh siswa agar mereka dapat belajar dengan aktif dan dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka (Mulyasa, 2007: 53).

Berkembangnya berbagai macam model pembelajaran sekarang ini akan memberikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, pemanfaatan sumber belajar secara beragam dan adanya interaksi antar siswa, saling mendukung dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau untuk mengerjakan sesuatu guna mencapai tujuan

bersama lainnya. Slavin (1995: 227) mengatakan "dalam pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sukar apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan, karena dalam penelitian ini akan dikembangkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Lembar Materi Ahli (LMA), dan Tes Hasil Belajar (THB). Instrumen lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar pengamatan keterampilan kooperatif dan angket respon siswa tidak dikembangkan, namun menggunakan instrumen-instrumen yang pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya tentang pembelajaran kooperatif dengan modifikasi.

A. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah perangkat pembelajaran mengatur efek pada kompetensi dasar melaksanakan editing dengan model kooperatif jigsaw. Penelitian ini akan diuji cobakan pada siswa pada siswa kelas X Kompetensi Keahlian: Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian SMK Negeri 1 Surabaya.

B. Rancangan Pengembangan Perangkat Penelitian

Rancangan pengembangan perangkat penelitian ini mengadaptasi pengembangan perangkat model Thiagarajan, Semmel Dorothy S, Semmel Melvyn I. 1974:5-9) yang dikenal dengan model 4-D (*Four-D Model*), yang terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap uji coba terbatas (*develop*) dengan modifikasi seperti dalam tabel pada Bab II. Model Thiagarajan ini dipilih sebagai model pengembangan perangkat dalam penelitian ini karena lebih cocok untuk diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Dengan tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:

1. Define (tahap pendefinisian)

Tujuannya untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan, syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan pembatasan materi yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini terdiri dari 5 langkah, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan (*front – end analysis*)

Tujuan analisis ini adalah untuk menentukan masalah-masalah mendasar yang dihadapi dan yang perlu diangkat dalam pengembangan perangkat pembelajaran dan tes. Dalam analisis kebutuhan tersebut yang perlu ditinjau adalah kurikulum, teori belajar yang relevan, tantangan dan tuntutan di masa depan.

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Analisis siswa bertujuan untuk menelaah karakteristik/ keadaan siswa, karena perangkat

pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan keadaan siswa yang ada di sekolah itu. Yang dimaksud dengan keadaan siswa dalam penelitian adalah kondisi tentang: latar belakang sosial, perkembangan kognitif dan kemampuan akademik, motivasi atau minat terhadap pelajaran.

Tabel 3.1 Latar Belakang Sosial siswa

No	Latar Belakang Sosial Siswa	Jumlah siswa	Presentase
1	Berasal dari keluarga mampu	83	78%
2	Berasal dari keluarga kurang mampu	25	22%
	Jumlah	108	100

Sumber: Data Kesiswaan 2013 SMKN 1 Surabaya

Tabel 3.2 Data Rekapitulasi PPDB Broadcasting (TP4) SMKN1 Surabaya

No	Jalur Penerimaan PPDB	Kemampuan Akademik Nilai Rata-Rata UN SMP	Presen-tase
1	Berasal Jalur Reguler	di atas 8	85%
2	Berasal dari Jalur Prestasi Olah Raga	$6 < \text{Nilai} \leq 8$	10%
3	Berasal dari jalur Mitra Warga Miskin	Nilai ≤ 6	5%
	Jumlah		100

Sumber: Data Kesiswaan 2013 SMKN 1 Surabaya

Dari Tabel 3.1 terlihat bahwa ada perbedaan yang cukup tinggi antara siswa yang berasal dari keluarga mampu dan tidak mampu sebesar 22% sehingga kemungkinan akan menimbulkan masalah sosial pergaulan siswa yang kurang harmonis, untuk mengetasi hal itu maka perlu di cari model pembelajaran yang memungkinkan dapat menimbulkan rasa kepedulian antar siswa. Dari Tabel 3.2

bahwa ada perbedaan yang cukup tinggi antara siswa yang yang mempunyai latar belakang akademik yang tinggi dengan yang rendah sebesar 15%, hal ini akan memicu siswa yang latar belakang akademiknya rendah akan terus tertinggal, sehingga di carikan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa yang mampu secara akademik peduli terhadap prestasi siswa yang mamsih tertnggal.

c. Analisis Materi (*Context Analysis*)

Analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep utama yang akan dipelajari siswa. Analisis materi ini, selain merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran. Berdasarkan diskusi dengan guru editing SMKN 1 Surabaya diperoleh informasi bahwa materi efek video dalam editing masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, maka perlu dalam konsep tujuan pembelajaran di cantumkan kemampuan mengetahui kegunaan efek video, langkah-langkah mengopersikan efek video dan mempraktekkan editing.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas meliputi analisis terhadap tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama

proses pembelajaran. Bertujuan untuk memudahkan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai dari pembelajaran. Pada analisis tugas ini, akan diidentifikasi tugas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan pada analisis materi di atas, maka dapat diidentifikasi serangkaian tugas dalam pembelajaran.

Tabel 3.3 Analisis Tugas

No	Dalam Analisis Materi	Penjabaran Pada Analisis Tugas Siswa
1	Pada konsep tujuan pembelajaran perlu dicantumkan kemampuan: Mempraktekkan mengunaan efek video editing.	Tugas siswa yaitu 1 Menyelesaikan LMA Tugas Psikomotor 2 Menyelesaikan LKS Tugas Psikomotor

2. Design (Perancangan)

Tujuan pada tahap ini adalah menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran. Hasil pada tahap perancangan ini disebut draft awal (draft 1). Perangkat pembelajaran yang dirancang dikembangkan meliputi: Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPP), Lembar Materi Ahli (LMA), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Tes Hasil Belajar (THB). Instrumen penelitian yang lain adalah Lembar Validasi RPP, Lembar Validasi LMA, Lembar Validasi LKS, Lembar Validasi THB, Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa, Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran, Lembar Angket Respon Siswa tidak dikembangkan tetapi mengadopsi instrumen dari peneliti terdahulu dengan sedikit modifikasi sesuai saran pembimbing dan validator. Kegiatan pada tahap design atau perancangan adalah:

a. Penyusunan tes (*construction criterion-referenced test*)

Dasar penyusunan tes adalah analisis materi dan analisis tugas yang dijabarkan dalam indikator pencapaian hasil belajar yang telah dirumuskan. Untuk merancang tes ini terlebih dahulu dibuat kisi-kisi tes dan pedoman penskoran .

b. Pemilihan media (*media selection*)

Bertujuan untuk menentukan media yang tepat dan sesuai untuk penyajian materi pembelajaran. Proses Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi, dan analisis tugas serta karakteristik siswa. Pada Tabel 3.3 maka media yang diperlukan adalah Laptop, Software Adobe Premeire, handset, kabel listrik, Screen, LCD Proyektor.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format ini sesuai dengan faktor-faktor yang telah dijabarkan pada tujuan pembelajaran. Format yang dipilih adalah untuk mendisain isi materi, pemilihan strategi dan perangkat pembelajaran.

d. Rancangan Awal (*initial design*)

Rancangan awal ini mendisain perangkat yang akan dirancang, yang melibatkan aktivitas guru dan siswa. Disain awal komponen perangkat

pembelajaran yang dibuat adalah RPP, LMA, LKS dan THB.

3. Develop (Pengembangan)

Bertujuan untuk menghasilkan draf final perangkat pembelajaran yang baik, yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli, dan data yang diperoleh dari ujicoba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian/validasi para ahli dan ujicoba terbatas.

a. Penilaian/ Validasi Ahli

Yang dimaksud ahli dalam hal ini adalah dosen, mahasiswa S2 atau S3 dan guru. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh masukan/saran untuk melakukan revisi perangkat pembelajaran. Penilaian ahli meliputi:

- 1) Validasi perangkat pembelajaran untuk melihat apakah perangkat pembelajaran sudah sesuai dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Validasi ini juga untuk mengetahui apakah isi perangkat pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan yang akan diukur.
- 2) Validasi dari segi bahasa untuk melihat apakah kalimat dalam perangkat pembelajaran menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan apakah kalimatnya tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Penilaian para ahli mencakup semua perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada tahap perancangan, seperti Instrumen lembar validasi RPP, LMA, LKS, dan THB yang digunakan pada penelitian ini. Saran-saran dari para ahli digunakan sebagai landasan penyempurnaan untuk mendapatkan Draft 2.

b. Simulasi

Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti melakukan simulasi pembelajaran kepada beberapa siswa. Tujuannya agar guru mitra memperoleh gambaran bagaimana melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sesuai dengan rencana pembelajaran.

c. Uji coba 2

Uji coba perangkat pembelajaran dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, dan komentar dari guru, siswa dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Hasil uji coba digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan perangkat pembelajaran yang ada sehingga dihasilkan perangkat final. Dilakukan di kelas X Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisian SMKN 1 Surabaya pada tanggal 13 Januari s/d 8 Pebruari 2014.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mengetahui pengembangan perangkat pembelajaran efek video dalam editing dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Hasil penelitian ini meliputi:

A. Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran
Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam hal ini di sajikan dalam dua hal, yaitu:

1. RPP 1
2. LMA 1, LMA2, LMA3 (Lembar Materi Ahli)
3. LKS (Lembar Kegiatan Siswa)
4. Kisi-kisi Kuis
5. Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian Kuis
6. Kuis di Lengkapi Pedoman Penskoran
7. RPP 2
8. LMA 1, LMA2, LMA3 (Lembar Materi Ahli)
9. LKS (Lembar Kegiatan Siswa)
10. Kisi-kisi Kuis
11. Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian Kuis
12. Kuis di Lengkapi Pedoman Penskoran
13. RPP 3
14. LMA 1, LMA2, LMA3 (Lembar Materi Ahli)
15. LKS (Lembar Kegiatan Siswa)
16. Kisi-kisi Kuis
17. Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian Kuis
18. Kuis di Lengkapi Pedoman Penskoran
19. THB
20. Kisi-kisi THB
21. Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian THB
22. Soal THB

B. Validasi Perangkat Pembelajaran

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validasi perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Validasi perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Materi Ahli, Lembar Kerja Siswa, Tes Hasil Belajar. Validasi dilakukan oleh pakar yang kompeten di bidang pendidikan. Hal ini dilakukan supaya perangkat pembelajaran yang dibuat layak digunakan untuk penelitian. Perangkat pembelajaran dikatakan baik dengan sedikit revisi, apabila mendapat nilai rata-rata antara 2,6 – 3,5 dan dikatakan sangat baik tanpa revisi dengan rata-rata nilai 3,6 – 4,0 (Ratumanan dan Lourens, 2006 dalam Lilik, 2011).

Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan dalam penelitian, dapat terlihat bahwa nilai validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada masing-masing komponen berkategori baik dengan sedikit revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai siswa, sehingga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh peneliti mengacu pada model pembelajaran kooperatif type jigsaw.

Lembar Materi Ahli (LMA) yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan nilai 3,7 yang berkategori baik dengan sedikit revisi. Pengembangan Lembar Materi Ahli (LMA) ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai

perangkat pembelajaran. Lembar Materi Ahli (LMA) ini mengacu pada model pengajaran kooperatif type jigsaw.

Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan nilai 3,7 berkategori baik dengan sedikit revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa Lembar Kegiatan Siswa (LKS) layak digunakan sebagai instrumen pembelajaran.

Tes Hasil Belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan nilai 3,65 berkategori baik dengan sedikit revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa Tes Hasil Belajar yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai instrumen pembelajaran. Instrumen Pengamatan Perilaku Berkarakter dan Keterampilan Sosial (dilakukan pada saat treatment/proses belajar mengajar) dengan hasil validasi rata-rata berkategori valid, sehingga layak digunakan sebagai instrumen pembelajaran. Instrumen ini diisi oleh pengamat untuk mengamati tiap-tiap siswa, dan skor yang diperoleh adalah skor individu.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Materi Ahli, Lembar Kerja Siswa, Tes Hasil Belajar dengan validitas baik dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian.

C. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Dari data hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran (RPP) yang ditunjukkan oleh Tabel 4.5 diperoleh gambaran bahwa dari aspek yang diamati yaitu pendahuluan, kegiatan inti, penutup, dan pengelolaan KBM secara berurutan. Reliabilitas keterlaksanaan pembelajaran untuk pertemuan I adalah 93%. Reliabilitas keterlaksanaan pembelajaran untuk pertemuan ke 2 adalah 86%. Reliabilitas keterlaksanaan pembelajaran untuk pertemuan ke 3 adalah 93%. Menurut Borich dalam Ibrahim dkk (2005), suatu instrumen dikategorikan reliabel dan dapat digunakan untuk kegiatan pengamatan bila reliabilitasnya lebih besar atau sama dengan 75%. Hasil reliabilitas ini tinggi tidak luput karena pemilihan model pembelajaran yang cukup efektif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan nilai 3,8, hasil validasi lembar materi ahli (LMA) dengan nilai 3,7, hasil validasi lembar kerja siswa dengan nilai 3,7 dan hasil validasi tes hasil belajar (THB) dengan nilai 3,65, hasil pengamatan siswa pada pertemuan pertama mempunyai nilai reliabilitas 99,42, hasil pengamatan siswa pada pertemuan kedua mempunyai nilai reliabilitas 99,50, hasil pengamatan siswa pada pertemuan ketiga mempunyai nilai reliabilitas 99,49 dimana aktivitas siswa cenderung aktif dalam proses

kegiatan belajar mengajar, respon siswa yang berpendapat senang 99,05%, respon siswa yang berpendapat baru 99,52%, respon siswa yang berpendapat menarik 98,89% dan respon siswa yang berpendapat berminat 100% ini menunjukkan bukti keinginan siswa untuk aktif dalam belajar pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw sangat tinggi sehingga hasil reliabilitas keterlaksanaan pembelajaran sangat reliable.

D. Hasil Efektivitas Pembelajaran

Hasil Efektivitas Pembelajaran dapat dilihat dari:

1. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada Bab IV, telah dinyatakan bahwa aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar siswa aktif. Aspek-aspek pembelajaran yang diamati meliputi: mendengarkan/ mencatat penjelasan guru atau teman, membaca/ mencari informasi dan sebagainya, mencatat/menulis/mengetik, bertanya, berpendapat, berdiskusi, mempresentasikan, mengedit, merespon pertanyaan atau pendapat, perilaku yang tidak relevan dengan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran terutama dalam kegiatan editing. Aktivitas siswa dalam mendiskusikan masalah secara umum mengalami peningkatan setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa bekerjasama dengan anggota kelompok. Dari berbagai aspek yang diamati nilai rata-rata reliabilitas aspek aktivitas siswa yang diamati pada pertemuan pertama sebesar 99,42, nilai rata-rata reliabilitas aspek aktivitas siswa yang diamati pada pertemuan kedua sebesar 99,50, nilai rata-rata reliabilitas aspek aktivitas siswa yang diamati pada pertemuan ketiga sebesar 99,49. Hasil reliabilitas ini tinggi tidak luput karena pemilihan model pembelajaran yang cukup efektif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan nilai 3,8, hasil validasi lembar materi ahli (LMA) dengan nilai 3,7, hasil validasi lembar kerja siswa dengan nilai 3,7 dan hasil validasi tes hasil belajar (THB) dengan nilai 3,65, respon siswa yang berpendapat senang 99,05%, respon siswa yang berpendapat baru 99,52%, respon siswa yang berpendapat menarik 98,89% dan respon siswa yang berpendapat berminat 100% ini menunjukkan bukti keinginan siswa untuk aktif dalam belajar pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw sangat tinggi sehingga hasil reliabilitas aspek aktivitas siswa yang diamati sangat reliable.

2. Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran

Dari data rekapitulasi respon siswa yang ditunjukkan pada Bab IV, diperoleh gambaran bahwa pendapat siswa terhadap perangkat

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw secara umum adalah senang sebesar 99,05% terhadap komponen: bahan kajian yang dipelajari, LMA, LKS, THB, suasana kelas, penampilan guru dan strategi belajar yang dilatihkan dan yang tidak senang sebesar 0,95%.

Siswa berpendapat sesuatu yang baru terhadap KBM yang menerapkan model pembelajaran kooperatif jigsaw sebesar 99,52% dengan komponen-komponen bahan kajian yang dipelajari, LMA, LKS, THB, suasana kelas, penampilan guru, dan strategi belajar yang dilatihkan dan yang menyatakan tidak baru sebesar 0,48%. Tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran tertarik sebesar 98,89% dan yang tidak tertarik 1,11%. Siswa menyatakan ya sebesar 100% terhadap mengikuti pelajaran selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan yang menyatakan tidak sebesar 0%. Secara keseluruhan siswa memberikan respon yang baik serta antusias yang tinggi dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw yang diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai pretest kinerja siswa yang nilai rata-ratanya 0 setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw nilai rata-rata kinerja siswa menjadi 97,2. Nilai rata-rata kinerja yang tinggi ini tidak luput dari besarnya respon siswa terhadap proses pembelajaran.

E. Ketuntasan Hasil Belajar

1. Tes Hasil Kinerja Siswa

Sebuah tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada penilaian ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttest. Nilai rata-rata yang dicapai siswa pada pretest kinerja yaitu, sebesar 17,64. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw nilai rata-rata kinerja siswa yang dicapai pada posttest yaitu, sebesar 97,2. Adanya peningkatan hasil penilaian dari nilai pretest ke posttest yang cukup tinggi disebabkan oleh:

- RPP 1,2,3 semuanya tervalidasi dengan predikat sangat valid.
- LMA 1,2,3 tervalidasi dengan predikat sangat valid.
- LKS 1,2,3 tervalidasi dengan predikat sangat valid.
- THB tervalidasi dengan predikat sangat valid. Ini berarti instrument yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mempunyai dampak dalam meningkatkan nilai kinerja siswa.
- Hasil penilaian pengamatan reliabilitas keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke 1 sebesar 0,96, pertemuan ke 2 sebesar 0,86, dan pertemuan ke 3 sebesar 0,94. Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dengan reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bawah

keterlaksanaan pembelajaran sangat efektif sehingga mempunyai dampak peningkatan nilai kinerja siswa.

- f. Reliabilitas hasil pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan ke 1 sebesar 99,42, pada pertemuan ke 2 sebesar 99,50, dan pada pertemuan ke 3 sebesar 99,49. Hal ini menunjukkan kecenderungan siswa aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dari pertemuan satu ke pertemuan selanjutnya sehingga berdampak pada kenaikan nilai kinerja siswa.
- g. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif jigsaw rata-rata sebesar 99%. Hal ini menunjukkan kecenderungan siswa respon positif terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw, sehingga berdampak pada peningkatan nilai kinerja siswa.
- 8) Sensitivitas butir soal sebesar 1. Ini menunjukkan bahwa soal yang dibuat sangat sensitive sehingga berdampak pada peningkatan hasil kinerja siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dengan model kooperatif jigsaw yang digunakan dapat meningkatkan hasil kinerja siswa.

2. Hasil Nilai Afektif

a. Hasil Pengamatan Perilaku Berkarakter.

Pada penilaian ini dilakukan oleh pengamatan saat terjadi kegiatan belajar mengajar. Untuk memperoleh nilai perilaku berkarakter dilakukan pengamatan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pengamatan penilaian perilaku berkarakter, siswa pada pertemuan 1 mempunyai nilai rata-rata 76,25, pada pertemuan ke 2 sebesar 89,58, ini berarti ada kenaikan sebesar 13,33. Pada pertemuan ke 3 nilai rata-rata perilaku berkarakter sebesar 92,93 jika dibanding dengan nilai perilaku berkarakter pada pertemuan ke 1 maka kenaikan sebesar 16,68. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan nilai perilaku berkarakter siswa.

b. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial

Pada penilaian ini dilakukan oleh pengamatan saat terjadi kegiatan belajar mengajar. Untuk memperoleh nilai keterampilan sosial dilakukan pengamatan sebanyak tiga kali pertemuan. Penilaian keterampilan sosial, siswa pada pertemuan ke 1 mempunyai persentase nilai rata-rata 76,04. Pada pertemuan ke 2 menjadi 90,63 ini berarti ada kenaikan sebesar 14,59. Pada pertemuan ke 3 nilai rata-rata 93,13 jika dibanding dengan nilai keterampilan sosial pada pertemuan ke 1 maka ada kenaikan sebesar 17,09. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif jigsaw yang dikembangkan peneliti dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa.

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan terdahulu dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan, Semmel & Semmel dkk (model 4-D) berupa: RPP, LMA, LKS dan THB.
2. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa:
 - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - b. Lembar Materi Ahli dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.
 - c. Lembar Kerja Siswa, dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.
 - d. Tes Hasil Belajar dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.
3. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa:
 - a. Rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, penutup, dan pengamatan suasana kelas tersebut di atas cenderung berkategori sangat baik dan siswa aktif.
 - b. Aktivitas siswa efektif dalam kegiatan belajar mengajar sangat efektif.
 - c. Respon siswa terhadap pembelajaran sangat positif.
 - d. Tes hasil belajar valid
 - e. Ketuntasan belajar siswa sebelum treatment semua siswa dinyatakan tidak tuntas dan setelah treatment semua siswa dinyatakan tuntas.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan seperti dipaparkan di atas disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk mengajarkan materi efek video dalam editing.
2. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk materi yang lain, maka hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono(2009). *Proses Belajar Mengajar Cetakan ke-13*. Bandung:
- Lilik, Alfiah (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Mengajarkan Penyusutan Nilai Barang di kelas XI SMK. Tesis, Program Studi Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

- Lundgren, Linda (1994). *Cooperative Learning in The Science Classroom*. Glencoe. MacMillan/MacGraw Hill.
- Mukminan. 1992. *Pengaruh Pola Pendekatan dalam belajar terhadap prestasi siswa ditinjau dari motivasi dan kecerdasannya*. Disertasi IKIP Jakarta .Tidak dipublikasikan.
- Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung : PT Rosda Karya.
- Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning Theory: Research and Practice. Fourth Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Thiagarajan, Semmel, D.S, dan Semmel, M.I. (1974). *Intruactional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minesota.
- Uno, Hamzah B. (2007), *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan Efektif*, Jakarta : Bumi Aksara

