

## STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KETERAMPILAN SOSIAL TERHADAP PEROLEHAN HASIL BELAJAR

Moh. Sutomo

Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial FTIK IAIN Jember  
sutomompd1971@gmail.com

### ABSTRAK

Keterampilan sosial adalah potensi yang ada pada setiap manusia, meski belum mendapatkan perhatian dalam mengelola pembelajaran. Ada beberapa cara memberdayakan keterampilan sosial, salah satunya dengan mengoptimalkan strategi pembelajaran yaitu kooperatif terutama kooperatif *jigsaw*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh implementasi strategi pembelajaran, keterampilan sosial terhadap perolehan hasil belajar. Subyek penelitian ini berjumlah 111 siswa SMPN di kabupaten Lumajang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain faktorial 2x2 dengan rancangan *nonequivalent controll group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen hasil belajar yang berupa kemampuan memahami dan menganalisis. Data dianalisis dengan menggunakan uji Manova dengan berbantuan SPSS 20.0 For Windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *jigsaw* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran tradisional, (2) ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran, keterampilan sosial terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Strategi Pembelajaran, Keterampilan Sosial, dan Hasil belajar*

### PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial disingkat IPS (*Social studies*) didefinisikan sebagai program yang meliputi aspek-aspek hubungan antar manusia dan nilai-nilai sosial, keadaan dan perubahan-perubahan yang diyakini memberi-

kan pengaruh penting dalam pendidikan siswa secara umum.<sup>1</sup> Di Indonesia IPS (*Social studies*) menjadi mata pelajaran yang diberikan pada tingkat sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah pertama (SMP). Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, ilmu pengetahuan sosial (IPS) tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.<sup>2</sup>

Tujuan pembelajaran IPS antara lain: (1) untuk memaksimalkan peran-peran efektif siswa sebagai warga negara yang baik, berdasarkan nilai-nilai penghargaan pada individu seperti; kesamaan, keadilan, dan kesadaran umum, (2) untuk mengembangkan pemahaman tentang interaksi dan hubungan antar manusia berdasarkan pada data, konsep, dan fakta-fakta yang digambarkan dalam ilmu pengetahuan sosial, (3) untuk mengembangkan pemikiran, pengambilan keputusan, penemuan baru, dan pengambilan nilai-nilai, (4) untuk mengembangkan dan mempraktekkan keterampilan belajar, baik individu maupun kelompok kerja yang sesuai dengan ilmu pengetahuan sosial, (5) mengembangkan keterampilan dan sikap belajar bagaimana seharusnya belajar, (6) untuk membantu siswa memahami dan merefleksikan nilai-nilai sosial, mengembangkan dan mengklarifikasi nilai-nilai personal, (7) untuk memaksimalkan partisipasi siswa sesuai dengan aktifitas sosial baik sebagai individu maupun kelompok.<sup>3</sup>

Karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial, maka IPS dijadikan sebagai mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD), dan sekolah menengah pertama (SMP). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di

---

<sup>1</sup> John Udell Michaelis, *Social Studies for Children in a Democracy: Recent Trends & Developments*, 6<sup>th</sup> Edition (New Jersey: Prentice Hall, 1976), 126.

<sup>2</sup> Dalam perkembangannya Ilmu sosial, dalam mempelajari aspek-aspek masyarakat secara subjektif, inter-subjektif, dan objektif atau struktural, sebelumnya dianggap kurang ilmiah bila dibanding dengan ilmu alam. Namun sekarang, beberapa bagian dari ilmu sosial telah banyak menggunakan metode kuantitatif. Demikian pula, pendekatan interdisiplin, dan lintas-disiplin dalam penelitian sosial terhadap perilaku manusia serta faktor sosial, dan lingkungan yang mempengaruhinya telah membuat banyak peneliti ilmu alam tertarik pada beberapa aspek dalam metodologi ilmu sosial. Penggunaan metode kuantitatif, dan kualitatif telah makin banyak diintegrasikan dalam studi tentang tindakan manusia serta implikasi, dan konsekuensinya. Lihat Hebe Vessuri, "Ethical Challenges for the Social Sciences on the Threshold of the 21st Century", *Current Sociology*, Vol. 50, No. 1: 135-150 (January, 2000).

<sup>3</sup> Michaelis, *Social Studies For Children*, 129.

jenjang pendidikan SMP terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Dengan demikian ruang lingkup IPS tidak lain adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia yang ada di masyarakat.<sup>4</sup> Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan realitas dan fenomena sosial dilakukan melalui pendekatan interdisipliner. Dengan demikian berbagai disiplin ilmu yang melingkupi IPS dengan ruang lingkungannya memerlukan penyajian secara tematik.

Begitu halnya dalam perumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan yaitu ruang, waktu dan nilai atau norma.<sup>5</sup> Ketiga dimensi tersebut pada akhirnya akan memunculkan alternatif dalam penyajiannya seperti terlihat pada tabel 1 tentang dimensi kajian IPS di bawah ini.

**Tabel 1: Dimensi Kajian IPS**

CAKUPAN	RUANG	WAKTU	NILAI/NORMA
Area dan substansi pembelajaran	Alam sebagai tempat dan penyedia potensi sumber daya	Alam dan kehidupan yang selalu berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang	Acuan sikap dan perilaku manusia berpa kaidah atau aturan yang menjadi perekat dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam
Contoh Kompetensi Dasar yang dikembangkan	Adaptasi spasial dan eksploratif Geografi	Berpikir kronologis, prospektif, antisipatif Sejarah	Konsisten dengan aturan yang disepakati dan kaidah alamiah masing-masing disiplin ilmu
Alternatif penyajian dalam mata pelajaran	Geografi	Sejarah	Ekonomi, Sosiologi/ Antropologi

Melihat dimensi IPS seperti dalam tabel 1 tersebut diatas, maka dibutuhkan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran. Hal ini sangat

<sup>4</sup> Winata Putra, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 23.

<sup>5</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), 56.

penting agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan bagi peserta didik untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pembelajaran IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa itu sendiri.

Tetapi ada problem yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu lemahnya proses pembelajaran. Lemahnya proses pembelajaran IPS tersebut antara lain; pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), pembelajaran kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, proses pembelajaran hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-harinya. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, dan hidup ditengah-tengah masyarakat mereka mengalami kepincangan dalam hal kehidupan sosial. Mereka pintar secara teoritis atau keilmuan, tetapi mereka sebenarnya miskin sekali tentang aplikasinya dalam kehidupan sosial di masyarakat, sehingga tujuan pembelajaran IPS agar menjadi warga Negara yang baik tidak maksimal tercapai.

Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru mendominasi perannya sebagai satu-satunya penyampai informasi melalui ceramah, tanya jawab, menyerahkan tugas, hal ini berakibat peserta didik cenderung untuk menghafal materi pelajaran daripada me-

mahami makna yang dipelajari<sup>6</sup>. Pembelajaran inilah oleh Lindquist disebut dengan pembelajaran tradisional<sup>7</sup>. Akibat dari pola pembelajaran yang demikian, maka mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menghafal, membosankan, dan tidak menarik.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS di atas, sudah seharusnya guru merubah paradigma pembelajarannya dari *teacher centered* ke *students centered*, sehingga pembelajaran yang dilakukan pembelajar merupakan upaya untuk membelajarkan pebelajar (siswa), serta mendorong dan memfasilitasi siswa agar terjadi proses belajar. Oleh karena itu kemampuan pembelajar (guru) dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran sangat menentukan efektifitas pencapaian hasil belajar.

Berangkat dari tujuan pembelajaran IPS, strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *jigsaw* menjadi salah satu pilihan untuk memecahkan masalah pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memungkinkan peserta didik saling membantu dan mendukung serta kerja sama saling tergantung (*interdependence*) untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam proses belajar. Selain itu strategi ini dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas kelompok mereka. Dalam kelompok mereka akan membagi peran sesuai macam tugas seperti peran pencatat, pembuat kesimpulan, pengatur materi, atau fasilitator dan pembina mata pelajaran sebagai pemonitor proses belajar.<sup>8</sup> Dengan demikian, keterampilan sosial (*Social skills*) yang merupakan bawaan siswa mampu memberikan dorongan untuk berperan dan berpartisipasi dalam mencapai peran dan suksesnya individu dalam pembelajaran *cooperative*.

Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif (pembelajaran gotong royong) adalah "*homo homini socius*" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Pembelajaran ini menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struk-

---

<sup>6</sup> Zamroni, *Paradigma Pendidikan Masa Depan* (Yogyakarta: Bigraf pub, 2000), 28.

<sup>7</sup> Tim M Lindquist, "An Experimental Test of Cooperative Learning with Faculty Members as Subject", *Journal of Education for Business*, Vol. 72, No. 3, Issue (3): 157-163 (Jan-Feb 1997).

<sup>8</sup> Adi Wijaya, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2008), 82.

tur kerjasama yang teratur, dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil dan kemampuan heterogen. menggunakan berbagai aktifitas belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka.<sup>9</sup> Oleh karenanya tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.<sup>10</sup> Pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan tujuan untuk mencapai tiga hal yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.<sup>11</sup>

Data empiris menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap

keanekaragaman, pengembangan keterampilan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta mampu meningkatkan harga diri. Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat merealisasikan kebutuhan pebelajar (siswa) dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan sosial<sup>12</sup>. Oleh karena itulah tidak berlebihan jika pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan seluruh dimensi pebelajar.<sup>13</sup> Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Wang, pada lembaga pendidikan guru bahasa Inggris di universitas Kun Shan-Cina untuk mengetahui perbandingan tentang kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran tradisional dan pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan yaitu mendorong siswa untuk ambil bagian dalam pembelajaran, kerjasama dalam kelompok. Hal ini

---

<sup>9</sup> Spencer Kagan, *Cooperative Learning* (California: Kagan Publishing, 1994), 28.

<sup>10</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*, 2<sup>nd</sup> Edition (London: Allyn & Bacon, 2005), 67.

<sup>11</sup> Richard I. Arends, *Cooperative Learning Classroom Instructions and Management* (New York: McGraw Hill Companies, 1997), 110.

<sup>12</sup> Renante P. Manlunas, "ICT and Cooperative Learning: Reinventing the Classroom", *Profesional Education Division* (2010). Online: [www.slideshare.net/.../ict-and-cooperave-learning-reinventing-the-classroom](http://www.slideshare.net/.../ict-and-cooperave-learning-reinventing-the-classroom), diakses 16 Pebruari 2014.

<sup>13</sup> Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun, *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*, Terj. Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza, Edisi Ketujuh (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 247.

tentu berbeda dengan pembelajaran tradisional bahwa untuk mendapatkan nilai yang tinggi, dan tujuan individu, kompetisi individu sangat diperlukan. Jadi siswa menjadi lebih egois dan saling tergantung negatif.<sup>14</sup>

Pembelajaran kooperatif pada ilmu pengetahuan sosial adalah efek pengembangan sosial siswa, di samping memperkuat dan memperluas pemahaman terhadap kurikulum, hal ini termasuk empati terhadap orang lain dalam berbudaya, menjadi warga negara yang baik serta berfikir kritis. Hasil penelitian Ali (2011), menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan yaitu bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif dalam hal pencapaian hasil belajar yang berupa pengetahuan dan aplikasi kursus manajemen proyek. Hasil penelitian Baghcheghi, *et al.* (2011) juga memberikan rekomendasi bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi pada mahasiswa keperawatan dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.<sup>15</sup> Ahmad & Mahmood, dalam penelitiannya juga memberikan rekomendasi bahwa efek *Cooperative learning* mampu meningkatkan kerjasama dan peduli terhadap sesama dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Ada beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, salah satunya adalah *jigsaw*. Sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, *jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins.<sup>16</sup> Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. siswa bekerja sama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

---

<sup>14</sup> Tzu-Pu Wang, "The Comparison of the Difficulties Between Cooperative Learning and Traditional Teaching Methods in College English Teachers", *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, Vol. 3, Num. 2: 23-30 (December, 2007).

<sup>15</sup> Nayereh Baghcheghi, Hamid Reza Koohestani & Koresh Rezaei, "A Comparison of the Cooperative Learning and Traditional Learning Methods in Theory classes on Nursing Students' Communication Skill With Patients at Clinical Settings", *Nurse Education Today*, Vol. 31, Issue 8, Num. 1: 877-882 (November, 2011).

<sup>16</sup> Richard I. Arends, *Cooperative Learning Classroom Instructions and Management* (New York: McGraw Hill Companies, 1997), 110.

Pembelajaran *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa tersebut 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” .<sup>17</sup> Pembelajaran kooperatif *jigsaw* yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya).<sup>18</sup>

Dengan demikian dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw*, memungkinkan interaksi antar siswa, sehingga siswa dengan heterogenitas kemampuannya saling terlibat. Oleh karena itu kooperatif sangat erat dengan interaksi sosial antar siswa yang berwujud keterampilan sosial (*social skills*). Dengan interaksi sosial dalam kelompok maka kelemahan salah satu anggota kelompok akan dapat dibantu oleh kemampuan anggota kelompok yang lain.<sup>19</sup> Hasil penelitian Naomi & Githua menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* (*Jigsaw cooperative learning strategy*) efektif dalam pencapaian hasil belajar.<sup>20</sup>

Keterampilan sosial (*social skills*) adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Keterampilan sosial membawa remaja untuk lebih berani berbicara, meng-

---

<sup>17</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2002), 112.

<sup>18</sup> Yael Sharan & Sharan Shlomo, *Ekspanding Cooperative Learning Through Group Investigation* (New York: Teachers College Press, 1992), 173.

<sup>19</sup> Yael Sharan & Sharan Shlomo, *Ekspanding Cooperative Learning Through Group Investigation* (New York: Teachers College Press, 1992), 102.

<sup>20</sup> Mbacho W. Naomi & Johnson M. Changeiywo, “Effects of Jigsaw Cooperative learning Strategy On Students' Achievement In Secondary School Mathematics In Laikipia East District, Kenya”, *Asian Journal Of Management Sciences And Education*, Vol. 2, Num. 3: 177-188 (July, 2013).

ungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Ada lima dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu : 1) hubungan dengan teman sebaya (*Peer relation*) ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain. 2) manajemen diri (*self-management*), merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik. 3) kemampuan akademis (*academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik. 4) kepatuhan (*compliance*), menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu. 5) perilaku asertive (*assertion*), didominasi oleh kemampuan kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.<sup>21</sup>

Dalam konteks inilah strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* akan memperkuat keterampilan sosial (*social skills*), siswa melakukan kerjasama yang efektif dan saling ketergantungan. Antar siswa saling interaksi untuk saling menyampaikan ide, gagasan serta pesan berkaitan dengan materi pembelajaran. Keterampilan sosial (*social skills*) sebagai sifat yang di miliki setiap siswa, akan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode. Efek dari penggunaan metode bisa sengaja dirancang (ditetapkan lebih dahulu) maka metode harus dipilih agar optimal mencapai tujuan hasil belajar, sebaliknya jika bisa jadi efek tidak dirancang (hasil nyata/tidak terkondisikan) maka metode ditetapkan dan kita melihat efek yang terjadi. Hasil belajar sebagai efek dari peng-

---

<sup>21</sup> Kenneth W. Merrell & Gretchen Gimpel, *Socail Skills of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment* (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 1998), 76.

gunaan metode baik hasil belajar yang dirancang maupun tidak dirancang, dapat diklasifikasikan menjadi tiga: (1) keefektifan pembelajaran, (2) efisiensi pembelajaran, (3) daya tarik pembelajaran.<sup>22</sup> Reigeluth & Merrill sebagaimana dikutip dalam Degeng mengemukakan bahwa (1) keefektifan pembelajaran berkaitan erat dengan pencapaian tujuan pembelajaran, oleh karena itu pengukurannya difokuskan pada tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. (2) Efisiensi pembelajaran berkaitan dengan waktu, personalia, dan sumber belajar yang dipakai, oleh karena itu pengukurannya berapa lama, berapa banyak waktu, personalia dan sumber belajar yang yang dirancang dan digunakan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.<sup>23</sup> Sedangkan daya tarik erat kaitannya dengan daya tarik siswa pada mata pelajaran yang dipelajari, oleh karena itu pengukurannya berfokus pada siswa untuk tetap dan terus belajar.

Berkaitan dengan hasil belajar, Bloom menyatakan bahwa hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>24</sup> Ranah kognitif tersebut mencakup kemampuan intelektual yang terkait dengan proses mental atau kegiatan dari kategori yang rendah ke tinggi, ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu obyek dan ranah psikomotor berkaitan kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan; kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik.

Hasil belajar menurut Bloom ini kemudian direvisi oleh Anderson & Krathwohl, yaitu ranah kognitif terdiri dari ingatan (*remember*), pemahaman (*understand*), penerapan (*apply*), analisis (*analyze*), menilai (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Ranah afektif terdiri dari menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), menilai (*evaluating*), mengorganisasi (*organization*), membentuk watak (*characterization*). Ranah psikomotor terdiri dari meniru (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*), melaku-

---

<sup>22</sup> I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian* (Bandung: Aras Media, 2013), 43.

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> Benjamin S. Bloom (eds.), *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, Handbook I, Cognitive Domain (New York: David McKay, 1981), 151.

kukan tindakan secara alami (*naturalization*).<sup>25</sup>

Hasil belajar sebagai variabel terikat dalam penelitian ini merupakan efek dari penggunaan strategi pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar ini adalah ranah kognitif yang terdiri pemahaman (*understand*) dan analisis (*analyze*), dalam hal ini hasil belajar merupakan kemampuan siswa untuk memahami dan menganalisis IPS. Pemahaman berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menafsirkan (*interpreting*), memberi contoh (*examplifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), menjelaskan (*explaining*), sedangkan menganalisis (*analyze*) berkaitan dengan kemampuan menguraikan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*) dan menemukan makna tersirat (*attributing*). Penggunaan kemampuan memahami kemudian menganalisis tanpa melalui penerapan, karena peneliti beranggapan bahwa proses penerapan itu melekat dalam satu proses menganalisis. Hal ini sejalan dengan tujuan dari IPS yaitu mengembangkan kemampuan memahami konsep-konsep IPS dan kemampuan menganalisis konsep dalam memecahkan masalah-masalah sosial, baik perannya sebagai individu maupun perannya sebagai warga Negara.

Studi ini bertujuan untuk menguji perbedaan pengaruh strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan strategi pembelajaran tradisional terhadap hasil belajar kemampuan memahami materi IPS dan kemampuan menganalisis materi IPS; perbedaan hasil belajar yang diperoleh kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial berbeda; dan pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (kooperatif *jigsaw* dan tradisional) dan keterampilan sosial terhadap kemampuan memahami dan kemampuan menganalisis materi IPS.

## METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan faktorial 2x2 dengan rancangan *a factorialized version of nonequivalent control group Design* yaitu strategi pembelajaran (kooperatif *Jigsaw* dan tradisional) dan keterampilan sosial (tinggi dan rendah) terhadap hasil bela-

---

<sup>25</sup> Lorin W. Anderson & David Krathwohl (eds.), *A Taxonomy of Learning, Teaching and Assessing, a Revision of Bloom taxonomy of Educational Objective* (New York; Longman, 2001), 132.

jar kemampuan memahami IPS dan hasil belajar kemampuan menganalisis IPS.

Desain factorial 2x2 ini memberikan memberikan kemungkinan peluang untuk melihat pengaruh dua variabel perlakuan (strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan strategi pembelajaran tradisional) terhadap kelompok sampel yang diteliti. Sedangkan analisis data dari faktorial 2x2 adalah seperti dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2: Pola Analisis Faktorial**

		STRATEGI PEMBELAJARAN	
		Kooperatif <i>Jigsaw</i> (SPKJ)	Tradisional (SPT)
Keterampilan Sosial (KS)	Keterampilan Sosial Tinggi (KST)	Y <sub>1</sub> (SPKT,KST)	Y <sub>2</sub> (SPT,KST)
	Keterampilan Sosial Rendah(KSR)	Y <sub>3</sub> (SPKT,KSR)	Y <sub>4</sub> (SPT,KSR)

Variabel penelitian ini terdiri dari strategi pembelajaran sebagai variabel bebas berupa strategi pembelajaran yang berdimensi strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* (SPKJ) dan strategi pembelajaran tradisional (SPT), keterampilan sosial sebagai variabel moderator dan berdimensi keterampilan sosial tinggi (KST) dan keterampilan sosial rendah (KSR), serta hasil belajar IPS sebagai variabel terikat yang berdimensi kemampuan memahami IPS dan kemampuan menganalisis IPS.

Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 dan 2 Yosowilangun di kabupaten Lumajang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari 2 kelas dari 8 kelas yang ada di SMP Negeri 1 Yosowilangun dan 2 kelas dari 7 yang ada di SMP Negeri 2 Yosowilangun. Berdasarkan penetapan 4 kelas tersebut, maka ditentukan 2 kelas sebagai kelompok eksperimen dengan perlakuan strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan 2 kelas sebagai kelompok control dengan perlakuan strategi pembelajaran tradisional. Sampel penelitian ini secara rinci dipaparkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3: Subyek Penelitian

Sekolah	Sampel	Jumlah	Perlakuan
SMP Negeri 1 Yosowilangun	Kelas VIII A	30	Kooperatif <i>Jigsaw</i>
SMP Negeri 2 Yosowilangun	Kelas VIII D	28	(58 siswa)
SMP Negeri 1 Yosowilangun	VIII D	27	Tradisional
SMP Negeri 2 Yosowilangun	VIII G	26	(53 siswa)

Instrumen dalam penelitian ini terdiri (1) instrumen keterampilan sosial berupa angket yang validitasnya dianalisis dengan alpha cronbach, (2) instrumen tes hasil belajar yang disajikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, (3) desain pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan pembelajaran tradisional. Untuk mendapatkan validitas dari instrumen tersebut, maka dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen baik melalui *expert judgement* baik dari ahli isi, ahli materi maupun ahli bahasa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur keterampilan sosial dan untuk mendapatkan data hasil belajar dilakukan dengan dokumentasi. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji statistik Manova dengan bantuan SPSS 20.0 *for windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan analisis *Multivariate Analysis of Variance* (Manova) dari factorial 2x2 maka diperoleh uji multivariate tes (*multivariate tests*), dan uji efek antar subyek (*tests of between-subjects effects*), dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.0 *for windows*.

Adapun hasil uji *multivariate tests*, dan *tests of between-subjects effects* disajikan dalam tabl berikut:

**Tabel 4: Hasil Uji Multivariate Tests**

Multivariate Tests<sup>c</sup>

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared	Noncent. Parameter	Observed Power <sup>b</sup>	
Intercept	Pillai's Trace	.989	4.750E3 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.989	9499.036	1.000
	Wilks' Lambda	.011	4.750E3 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.989	9499.036	1.000
	Hotelling's Trace	89.614	4.750E3 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.989	9499.036	1.000
	Roy's Largest Root	89.614	4.750E3 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.989	9499.036	1.000
Strategi Pembelajaran	Pillai's Trace	.822	2.448E2 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.822	489.699	1.000
	Wilks' Lambda	.178	2.448E2 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.822	489.699	1.000
	Hotelling's Trace	4.620	2.448E2 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.822	489.699	1.000
	Roy's Largest Root	4.620	2.448E2 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.000	.822	489.699	1.000
Keterampilan Sosial	Pillai's Trace	.040	2.216 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.114	.040	4.432	.443
	Wilks' Lambda	.960	2.216 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.114	.040	4.432	.443
	Hotelling's Trace	.042	2.216 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.114	.040	4.432	.443
	Roy's Largest Root	.042	2.216 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.114	.040	4.432	.443
Strategi Pembelajaran *	Pillai's Trace	.101	5.949 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.004	.101	11.899	.871
	Wilks' Lambda	.899	5.949 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.004	.101	11.899	.871
Keterampilan Sosial	Hotelling's Trace	.112	5.949 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.004	.101	11.899	.871
	Roy's Largest Root	.112	5.949 <sup>a</sup>	2.000	106.000	.004	.101	11.899	.871

a. Exact statistic

b. Computed using alpha = .05

c. Design: Intercept + Strategi Pembelajaran + Keterampilan Sosial+ Strategi Pembelajaran \* Keterampilan Sosial

**Tabel 5: Hasil Uji Test of Between-Subjects Effects**

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared	Noncent. Parameter	Observed Power <sup>b</sup>
Corrected Model	Memahami	3345.242 <sup>a</sup>	3	1115.081	130.417	.000	.785	391.250	1.000
	Menganalisis	2917.286 <sup>c</sup>	3	972.429	155.166	.000	.813	465.499	1.000
Intercept	Memahami	54175.262	1	54175.262	6.336E3	.000	.983	6336.179	1.000
	Menganalisis	48353.936	1	48353.936	7.716E3	.000	.986	7715.632	1.000
Strategi Pembelajaran	Memahami	2865.971	1	2865.971	335.196	.000	.758	335.196	1.000
	Menganalisis	2446.972	1	2446.972	390.453	.000	.785	390.453	1.000
Keterampilan Sosial	Memahami	27.646	1	27.646	3.233	.075	.029	3.233	.429
	Menganalisis	.112	1	.112	.018	.894	.000	.018	.052
Strategi Pembelajaran * Keterampilan Sosial	Memahami	96.741	1	96.741	11.315	.001	.096	11.315	.915
	Menganalisis	33.811	1	33.811	5.395	.022	.048	5.395	.634
Error	Memahami	914.866	107	8.550					
	Menganalisis	670.570	107	6.267					
Total	Memahami	66196.000	111						
	Menganalisis	59131.000	111						
Corrected Total	Memahami	4260.108	110						
	Menganalisis	3587.856	110						

a. R Squared = .785 (Adjusted R Squared = .779)

b. Computed using alpha = .05

c. R Squared = .813 (Adjusted R Squared = .808)

Berdasarkan hasil pengujian diatas, maka hasil penelitian dapat dirangkum sebagai berikut. 1) Ada perbedaan yang signifikan kemampuan memahami materi IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran tradisional dengan sig  $0,00 < 0,05$  (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 335,196 juga memiliki sig  $0,00 < 0,05$  (*Test of between-subjects effects*). 2) Tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan memahami materi IPS antara kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah dengan sig  $0,114 > 0,05$  (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 3,233 juga memiliki sig  $0,75 > 0,05$  (*Test of between-subjects effects*). 3) Ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (kooperatif *jigsaw* dan tradisional) dan keterampilan sosial terhadap kemampuan memahami materi IPS dengan sig  $0,004 < 0,05$  (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 11,315 juga memiliki sig  $0,001 < 0,05$  (*Test of between-subjects effects*). 4) Ada perbedaan yang signifikan kemampuan menganalisis materi IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui strategi pembelajaran tradisional dengan sig  $0,00 < 0,05$  (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 390,453 juga memiliki sig  $0,00 < 0,05$  (*Test of between-subjects effects*). 5) Tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan menganalisis materi IPS antara kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah dengan sig  $0,114 > 0,05$  (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 0,18 juga memiliki sig  $0,894 > 0,05$  (*Test of between-subjects effects*). 6) Ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran (kooperatif *jigsaw* dan tradisional) dan keterampilan sosial terhadap kemampuan menganalisis materi IPS dengan sig  $0,04 < 0,05$  (uji *multivariate tests*) dan F sebesar 5,395 juga memiliki sig  $0,22 > 0,05$  (*Test of between-subjects effects*).

Hasil studi dengan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel bebas strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan keterampilan sosial berpengaruh terhadap terikat, yaitu hasil belajar kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Naomi & Githua menyimpulkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* hasilnya lebih baik dibandingkan siswa yang di-

belajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.<sup>26</sup>

*Hasil pengujian pertama* menggambarkan kajian teoritis lain, strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yaitu kemampuan memahami dan kemampuan menganalisis materi IPS. sehingga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* lebih unggul dari pada strategi pembelajaran tradisional, antara lain:

*Pertama*, strategi pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah strategi pembelajaran yang mengacu pada pandangan konstruktivistik. Proses pembentukan pengetahuan oleh individu yang sedang belajar sebagai akibat adanya interaksi terus menerus dengan lingkungannya.<sup>27</sup> Oleh karena itu dalam proses belajar pengetahuan tersusun dari pengalaman kongkrit, aktifitas kolaboratif, reflektif serta interpretasi. Tingkah laku sebagai salah satu bentuk hasil belajar, akan mengalami perubahan yang meliputi; aspek kepribadian, baik fisik maupun non fisik, serta aspek kemampuan memecahkan masalah/berfikir, keterampilan, kebiasaan dan sikap. Dalam pembelajaran konstruktivistik, pengetahuan tidak ditransfer begitu saja oleh pembelajar, karena memang pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah jadi tetapi sesuatu yang berkembang terus menerus. Oleh karena itu mengajar adalah bentuk peran aktif pembelajar dengan pembelajar dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mempertanyakan kejelasan, bersikap kritis, mengadakan justifikasi.<sup>28</sup> Demikian juga UU Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karenanya tujuan pembelajaran adalah menciptakan pemahaman baru menurut aktifitas kreatif-produktif dalam konteks nyata

---

<sup>26</sup> Mbacho W. Naomi & Johnson M. Changeiywo, "Effects of Jigsaw Cooperative learning Strategy On Students' Achievement In Secondary School Matematics In Laikipia East District, Kenya", *Asian Journal Of Management Sciences And Education*, Vol. 2, Num. 3: 177-188 (July, 2013).

<sup>27</sup> Jacqueline Grennon Brooks & Martin G. Brooks, *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom* (Virginia: Assosiation For Supervision and Curriculum Development, 1993), 126.

<sup>28</sup> Cholis Sa'dijah, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Beracuan Konstruktivisme untuk Siswa SMP", *Disertasi* tidak dipublikasikan (Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA, 2006), 184.

dan mendorong pebelajar untuk berfikir dan berfikir ulang serta mendemonstrasikan apa yang sedang/telah dipelajari.<sup>29</sup> Hal ini berbeda dengan strategi pembelajaran tradisional yang mengacuh pada pandangan behavioristik.<sup>30</sup> Pembelajaran tradisional lebih cenderung berpusat pada guru, dan siswa pasif. Pada umumnya pembelajaran tradisional menggunakan cara-cara sederhana yaitu dengan ceramah, secara terus menerus justru dapat membuat peserta didik menjadi bosan, sehingga materi yang di-sampaikan guru tidak dapat diserap oleh siswa secara optimal.

*Kedua*, dalam pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terdapat saling ketergantungan positif.<sup>31</sup> Dalam ketergantungan positif, mereka saling membantu dan memotivasi antar siswa, sehingga tercipta interaksi proporsional. Mereka harus percaya dan saling berhubungan dengan cara yang lain dan memastikan pula bahwa mereka semua akan berhasil bersama-sama. Masing-masing siswa mungkin mempunyai peran berbeda, tetapi itu sangat penting bagi proses kelompok. Di dalam proses kelompok ini masing-masing siswa saling berhubungan yang secara psikologis, mereka sadar akan kondisi dan posisi masing-masing, dan mereka merasa menjadi bagian dari anggota kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif juga terdapat akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pembelajaran tiap anggota kelompok. Kelompok diberi umpan balik mengenai hasil belajar para anggota-anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberi bantuan pada sesama siswa.

Hal ini berbeda dengan pembelajaran tradisional, yang di dalamnya terjadi saling ketergantungan negatif, adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.<sup>32</sup> Dalam pembelajaran tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas

---

<sup>29</sup> Jacqueline Grennon Brooks & Martin G. Brooks, *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom* (Virginia: Association For Supervision and Curriculum Development, 1993), 122.

<sup>30</sup> Roger T. Johnson & David W. Johnson, *What is Cooperative Learning* (Minneapolis, Minnesota: The Cooperative Learning Center at The University of Minnesota, 2006), 225.

<sup>31</sup> David W. Johnson & Frank Pierce Johnson, *Joining Together: Group Theory and Group Skills* (Boston: Pearson Allyn and Bacon, 2006), 274.

<sup>32</sup> Spencer Kagan, *Cooperative Learning* (California: Kagan Publishing, 1994), 41.

yang diberikan hanya dikerjakan oleh salah seorang anggota kelompok, sedangkan anggota yang lain relatif pasif dan menggantungkan atas keberhasilan pada teman yang mengerjakan tugas tadi. Dalam rangka untuk mendapatkan nilai yang tinggi, dan tujuan individu, kompetisi individu sangat diperlukan. Jadi siswa menjadi lebih egois dan saling tergantung negatif.

*Hasil pengujian kedua* menunjukkan alasan teoritis lain ketrampilan sosial tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kemampuan memahami dan mengalisis materi IPS, karena siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi di kelompoknya belum secara terbuka berkontribusi pada siswa lainnya di luar kelompoknya. Oleh karena itu mereka merasa asing ketika harus berinteraksi dengan teman diluar kelompoknya. Hal ini sejalan dengan hasil **Arronson et al.** sebagaimana dikutip **Marning & Lucking**, menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw* menjadi lebih menyukai teman-teman dalam kelompok belajarnya dibandingkan dengan kesukaan mereka dengan teman-temannya satu kelas yang bukan anggota kelompok belajarnya.<sup>33</sup>

Dengan demikian pembelajaran kooperatif *jigsaw* telah membuat mereka saling menghargai, dan saling peduli satu dengan yang lainnya. Sehingga hal ini membuat saling meningkatkan hubungan interpersonal di antara mereka. Dengan demikian siswa lebih berkembang secara interpersonal dalam kelompok belajarnya. Sedangkan di luar kelompoknya cenderung tidak berkembang secara optimal. Demikian juga hasil studi Sugiarti dan Pribadi yang dilakukan di SMA Karangturi Semarang menemukan bahwa tidak ada perbedaan antara keterampilan sosial tinggi dan rendah baik pada kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif NHT maupun dengan kelas yang menggunakan pembelajaran tipe *jigsaw* dalam perolehan hasil belajar.<sup>34</sup>

Secara teoritis strategi pembelajaran kooperatif dikembangkan setidaknya

---

<sup>33</sup> M. Lee Marning & Robert Lucking, "The What, Why, and How of Cooperative Learning", *The Clearing House*, Vol. 64, No. 3: 152-156 (January-February, 1991).

<sup>34</sup> Rini Sugiarti dan Agung Santoso Pribadi, "Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dan Jigsaw Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Siswa Sma: Studi Kasus Di SMA Karangturi Semarang", *Jurnal Psikologi*, Vol. 2, No. 1: 10-23 (2013).

nya untuk mencapai 3 tujuan yaitu prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap keberagaman serta pengembangan keterampilan sosial.<sup>35</sup> Lebih jauh bias kita uraikan bahwa dalam pembelajaran kooperatif selain memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademik juga mampu meningkatkan keterampilan dan *self-esteem* siswa. Keterampilan sosial sebagai bakat yang dibawah setiap individu sejak lahir dapat berkembang maksimal seiring diterapkan strategi pembelajaran kooperatif, kooperatif *jigsaw*. Dengan demikian dalam strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw* telah mengubah dan mendorong perolehan belajar siswa secara maksimal seiring dengan semakin diterimnya pebelajar dalam kelompok sosialnya.

Berkaitan dengan hasil penelitian ini, ada beberapa faktor yang diduga turut mempengaruhi hasil dari penelitian ini, sehingga tidak adanya pengaruh yang signifikan keterampilan sosial terhadap hasil belajar kemampuan memahami dan kemampuan menganalisis materi IPS. yaitu: 1) Subjek penelitian ini terdiri dari dua sekolah yaitu SMP Negeri 1 Yosowilangun dan SMP Negeri 2 Yosowilangun pada kelas 58 siswa menunjukkan hasil angket dengan kategori tinggi sebesar 43% dan kategori rendah adalah 57%. Sementara pada kelas kontrol dengan jumlah 53 siswa menunjukkan hasil angket dengan kategori tinggi adalah 68% dan kategori rendah adalah 32%. Oleh karena itulah wajar jika keterampilan sosial tidak memberikan pengaruh perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar. Peneliti menduga bahwa hasil belajar yang tinggi terutama pada kelas eksperimen lebih dipengaruhi oleh strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw*, karena dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw* juga berkembang secara simultan keterampilan sosial disamping kemampuan akademik. 2) Pembelajar (guru) yang mengajar masing-masing kelas eksperimen lebih dari satu orang dari sekolah berbeda yaitu SMPN 1 dan SMPN 2 Yosowilangun. Hal ini dimungkinkan dalam pelaksanaannya terdapat perbedaan praktek pembelajaran sebagai implementasi dalam penelitian ini. Angket keterampilan sosial diukur dan diberikan pada responden sebelum pelaksanaan perlakuan penelitian dilakukan, sehingga hasilnya masih belum dipengaruhi oleh perlakuan penelitian. Oleh karena itu patut diduga, hadirnya pembelajar yang

---

<sup>35</sup> Arends, Richard I., *Cooperative Learning Classroom Instructions and Management* (New York: McGraw Hill Companies, 1997), 282.

berbeda ditiap kelas eksperimen turut memberikan pengaruh positif pada perolehan hasil belajar pebelajar. 3) Secara umum seluruh pebelajar belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif *jigsaw*, mereka lebih terbiasa dengan pembelajaran tradisional. Sehingga sebagian pebelajar baik di SMP Negeri 1 maupun di SMP Negeri 2 Yosowilangun yang belum memahami apa yang harus dilakukan dalam kelompok belajarnya. Oleh karenanya melihat kondisi ini guru harus berkeliling bergantian memberikan layanan pada pebelajar yang mengalami kesulitan. Hadirnya pebelajar dalam memberikan bimbingan atas kesulitan turut menghidupkan kelompok-kelompok kerja siswa yang mengalami masalah dalam belajar. Pembelajaran kooperatif *jigsaw* dimungkinkan masing-masing anggota kelompok ahli mempresentasikan hasil kerja pada anggota kelompok asal, sehingga menjadi lebih mudah dalam memahami permasalahan. Kondisi ini juga membantu menghidupkan pebelajar dalam pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Dengan demikian keterampilan sosial yang diambil pra perlakuan dalam bentuk angket, memang tidak menunjukkan pengaruh pada perolehan hasil belajar. Karena memang hasil belajar yang diukur setelah dilakukan perlakuan strategi pembelajaran kooperatif *jigsaw*.

*Hasil pengujian kedua* adalah menggambarkan adanya alasan teoritis interaksi antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar kemampuan memahami dan kemampuan menganalisis materi IPS. Pengujian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar kemampuan memahami dan kemampuan menganalisis materi IPS.

Interaksi merupakan *joint effect* dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Interaksi merupakan kerjasama dua variabel atau lebih dalam mempengaruhi variabel terikat. Oleh karena itu interaksi akan terjadi jika antar variabel bebas saling kerjasama untuk mempengaruhi variabel terikat.<sup>36</sup> Berkaitan dengan syarat interaksi, bahwa interaksi dapat terjadi apabila variabel-variabel bebas tidak membawa akibat-akibat secara terpisah dan sendiri-sendiri. Sebaliknya interaksi tidak dapat terjadi jika lebih dari

---

<sup>36</sup> Fred N. Kerlinger & Howard B. Lee, *Foundation of Behavioral Research*, 4<sup>th</sup> Edition (USA: Holt, Reinhar & Winston, Inc., 2000), 157.

satu variabel bebas membawa akibat terpisah secara signifikan.<sup>37</sup>

Interaksi dalam penelitian ini berkaitan dengan hasil pengujian hipotesis yaitu ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar baik berupa kemampuan memahami materi IPS maupun kemampuan menganalisis materi IPS kelas VIII SMP. Hasil pengujian hipotesis dengan uji *MANOVA* menunjukkan, bahwa besarnya angka indeks pada *Multivariate Tests* memiliki signifikan (*sig*) 0,004 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar yang berupa kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS.

Hasil ini juga didukung hasil *test of between-subjects effects* memperlihatkan pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap variabel kemampuan memahami menunjukkan *mean square* 96.741 dengan nilai  $F$  11.315 dan signifikansi (*sig*) = 0,001 ternyata  $0,001 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Demikian juga pada pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap variabel kemampuan menganalisis menunjukkan *mean square* 33,811 dengan nilai  $F$  5,395 dan signifikansi (*sig*) = 0,022 ternyata  $0,022 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan hasil *tests between-subjects effects*, maka hal ini menguatkan adanya pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap perolehan hasil belajar baik berupa kemampuan memahami maupun kemampuan menganalisis materi IPS.

Kejelasan adanya pengaruh interaksi juga diperlihatkan oleh tabel data elaborasi rata-rata pencapaian hasil belajar berdasarkan strategi pembelajaran dan keterampilan sosial seperti pada tabel 3 dan tabel 4 di bawah ini.

---

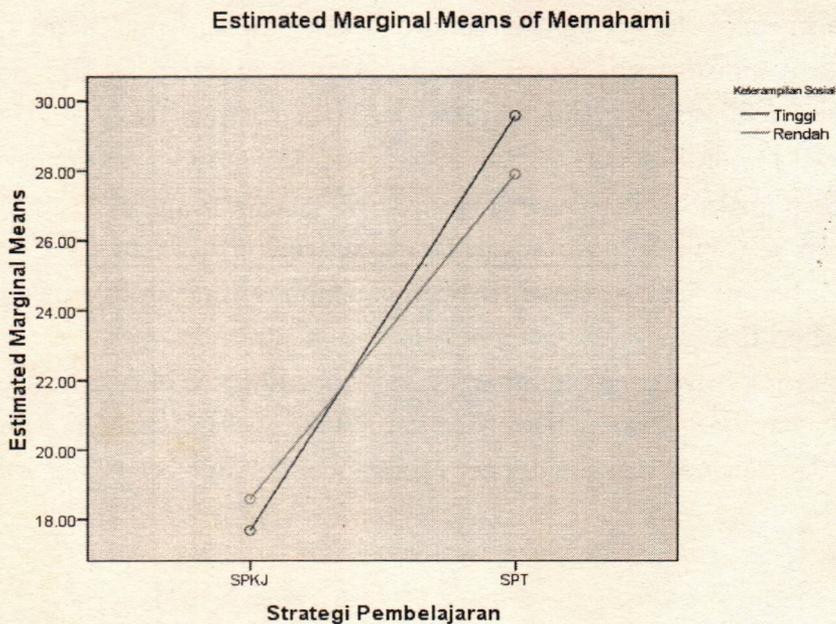
<sup>37</sup> Joseph F. Hair (et.al), *Multivariate Data Analysis*, 6<sup>th</sup> Edition (New York: Pearson Prentice Hall, 2006), 223.

**Tabel 6. Data Elaborasi Rata-Rata Kemampuan Memahami Materi IPS berdasarkan Strategi Pembelajaran dan Keterampilan Sosial**

Strategi Pembelajaran \ Keterampilan Sosial	Strategi Pembelajaran		Selisih
	Tradisional	Jigsaw	
Tinggi	17.7368	30.6087	12,8719
Rendah	18.6667	27.5429	8,8762
Selisih	0,9099	3,0658	

Untuk menunjukkan adanya interaksi Interaksi antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar berupa kemampuan memahami tersebut secara jelas juga di gambarkan dalam gambar 1 *profile plot* memahami materi IPS di bawah ini.

**Gambar 1: Profile Plot Kemampuan Memahami**

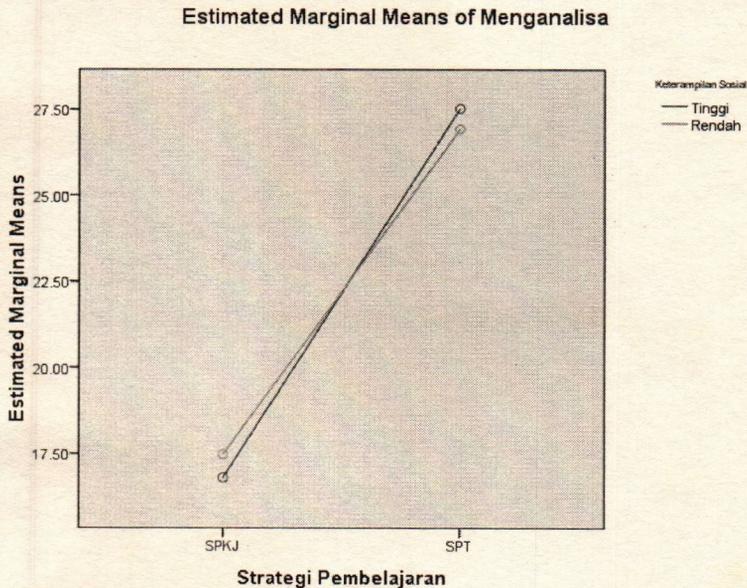


**Tabel 7: Data Elaborasi Rata-Rata Kemampuan Menganalisis Materi IPS berdasarkan Strategi Pembelajaran dan Keterampilan Sosial**

Strategi Pembelajaran \ Keterampilan Sosial	Strategi Pembelajaran		
	Tradisional	Jigsaw	Selisih
Tinggi	16,6842	27,9130	11,2288
Rendah	17,9333	26,8000	8,8667
Selisih	1,2491	1,1130	1,2843

Demikian juga untuk menunjukkan adanya interaksi Interaksi antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar berupa kemampuan menganalisis tersebut secara jelas juga di gambarkan dalam gambar 2 *profile plot* menganalisis materi IPS di bawah ini.

Gambar 2: *Profile Plots* Kemampuan Menganalisis



Gambar *profile plots* di atas memperlihatkan bertemunya dua titik garis yang menunjukkan akan adanya interaksi baik pada *profile plots* memahami maupun *profile plots* menganalisis. Oleh karena itu hasil analisis ini juga mendukung di tolaknya  $H_0$  diterimanya  $H_a$  yang berarti ada pengaruh interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS

### Kesimpulan

Hasil belajar kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memiliki keunggulan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran tradisional. Hasil belajar kemampuan memahami dan menganalisis materi IPS dari kelompok siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi dan rendah tidak memberikan pengaruh perbedaan yang signifikan. Adanya interaksi adalah konsekuensi logis dari adanya perlakuan utama (*main effects*) dalam penelitian yaitu strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw*. Keterampilan sosial mengubah hubungan strategi pembelajaran kooperatif *Jigsaw* terhadap hasil belajar memahami dan menganalisis materi IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin W. & David Krathwohl (eds.), *A Taxonomy of Learning, Teaching and Assessing, a Revision of Bloom taxonomy of Educational Objective* (New York; Longman, 2001).
- Arends, Richard I., *Cooperative Learning Classroom Instructions and Management* (New York: McGraw Hill Companies, 1997).
- Baghcheghi, Nayereh, Hamid Reza Koohestani & Koresh Rezaei, "A Comparison of the Cooperative Learning and Traditional Learning Methods in Theory classes on Nursing Students' Communication Skill With Patients at Clinical Settings", *Nurse Education Today*, Vol. 31, Issue 8, Num. 1: 877-882 (November, 2011).
- Bloom, Benjamin S. (eds.), *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*, Handbook I, Cognitive Domain (New York: David McKay, 1981).
- Brooks, Jacqueline Grennon & Martin G. Brooks, *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classroom* (Virginia: Assosiation For Supervision and Curriculum Development, 1993).
- Degeng, I Nyoman Sudana, *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian* (Bandung: Aras Media, 2013).
- Hair, Joseph F. (et.al), *Multivariate Data Analysis*, 6<sup>th</sup> Edition (New York: Pearson Prentice Hall, 2006).
- I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian* (Bandung: Aras Media, 2013).
- Johnson, David W. & Frank Pierce Johnson, *Joining Together: Group Theory and Group Skills* (Boston: Pearson Allyn and Bacon, 2006).
- Johnson, Roger T. & David W. Johnson, *What is Cooperative Learning* (Minneapolis, Minneasota: The Cooperative Learning Center at The University of Minneasota, 2006).
- Joyce, Bruce, Marsha Weil, Emily Calhoun, *Models of Teaching: Model-*

- Model Pengajaran*, Terj. Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza, Edisi Ketujuh (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004).
- Kagan, Spencer, *Cooperative Learning* (California: Kagan Publishing, 1994).
- Kerlinger, Fred N. & Howard B. Lee, *Foundation of Behavioral Research*, 4<sup>th</sup> Edition (USA: Holt, Rinnar & Winston, Inc., 2000).
- Lie, Anita, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2002).
- Lindquist, Tim M, "An Experimental Test of Cooperative Learning with Faculty Members as Subject", *Journal of Education for Business*, Vol. 72, No. 3, Issue (3): 157-163 (Jan-Feb 1997).
- Manlunas, Renante P., "ICT and Cooperative Learning: Reinventing the Classroom", *Profesional Education Division* (2010). Online: [www.slideshare.net/.../ict-and-cooperaive-learning-reinventing-the-classroom](http://www.slideshare.net/.../ict-and-cooperaive-learning-reinventing-the-classroom), diakses 16 Pebruari 2014.
- Marning, M. Lee & Robert Lucking, "The What, Why, and How of Cooperative Learning", *The Clearing House*, Vol. 64, No. 3: 152-156 (January-February, 1991)
- Merrell, Kenneth W. & Gretchen Gimpel, *Socail Skills of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment* (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 1998).
- Michaelis, John Udell, *Social Studies for Children in a Democracy: Recent Trends & Developments*, 6th Edition (New Jersey: Prentice Hall, 1976).
- Naomi, Mbacho W. & Johnson M. Changeiywo, "Effects of Jigsaw Cooperative learning Strategy On Students' Achievement In Secondary School Matematics In Laikipia East District, Kenya", *Asian Journal Of Management Sciences And Education*, Vol. 2, Num. 3: 177-188 (July, 2013).
- Putra, Winata, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).
- Rini Sugiarti dan Agung Santoso Pribadi, "Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dan Jigsaw Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Siswa Sma: Studi Kasus Di SMA Karangturi Semarang", *Jurnal Psikologi*,

Vol. 2, No. 1: 10-23 (2013).

- Sa'dijah, Cholis, "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Beracuan Konstruktivisme untuk Siswa SMP", *Disertasi* tidak dipublikasikan (Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA, 2006).
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004).
- Sharan, Yael & Sharan Shlomo, *Ekspanding Cooperative Learning Through Group Investigation* (New York: Teachers College Press, 1992).
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*, 2<sup>nd</sup> Edition (London: Allyn & Bacon, 2005).
- Vessuri, Hebe, "Ethical Challenges for the Social Sciences on the Threshold of the 21st Century", *Current Sociology*, Vol. 50, No. 1: 135-150 (January, 2000).
- Wang, Tzu-Pu, "The Comparison of the Difficulties Between Cooperative Learning and Traditional Teaching Methods in College English Teachers", *The Journal of Human Resource and Adult Learning*, Vol. 3, Num. 2: 23-30 (December, 2007).
- Wijaya, Adi, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2008).
- Zamroni, *Paradigma Pendidikan Masa Depan* (Yogyakarta: Bigraf pub, 2000).



## PETUNJUK PENULISAN

1. Naskah belum pernah diterbitkan dalam media lain, diketik dengan spasi 1,5 pada kertas A4, panjang 1317 halaman, dalam bahasa Arab, Inggris maupun bahasa Indonesia, dan diserahkan dalam bentuk ketikan di atas kertas disertai copy file. Berkas naskah dalam CD diketik dengan menggunakan pengolah kata MS Word. Untuk memudahkan organisasi, file artikel disarankan diberi nama yang diambil dari nama lahir penulis. Contoh: Puji doc, sebuah artikel yang ditulis oleh Pujiono.
2. Artikel yang dimuat dalam jurnal ini meliputi tulisan hasil penelitian dan atau pengembangan keilmuan
3. Semua naskah ditulis dalam bentuk esai (periksa rincian petunjuk nomor 4). Esai disertai judul sub bab (heading) masing-masing bagian, kecuali bagian pendahuluan yang disajikan tanpa judul sub bab. Peringkat judul sub bab dinyatakan dengan huruf yang berbeda, tidak dengan angka, dan letaknya pada halaman sebagai berikut:  
Peringkat Pertama (huruf kapital semua, cetak tebal, rata dengan tepi kiri)  
**Peringkat Kedua** (huruf besarkecil, cetak tebal rata dengan tepi kiri)  
**Peringkat Ketiga** (huruf besarkecil, cetak tebal, cetak miring, rata dengan tepi kiri)
4. Setiap naskah harus disertai: (a) judul, (b) nama penulis (tanpa gelar akademis) disertai nama departemen, fakultas, jurusan dan perguruan tinggi tempat kerja penulis, (c) abstrak sepanjang 75-100 kata (ditulis dalam bahasa Arab/Inggris bagi naskah berbahasa Indonesia, dan ditulis dalam bahasa Indonesia bagi naskah berbahasa Inggris), (d) kata-kata kunci, (e) Pendahuluan (tanpa judul sub bab "PENDAHULUAN") yang berisi latar belakang dan tujuan atau ruang lingkup tulisan, (f) metode penelitian (untuk penelitian kuantitatif meliputi: rancangan/desain, variable, populasi dan sample, teknik pengumpulan data, analisis data; untuk penelitian kualitatif meliputi: rancangan/desain, subyek, teknik pengumpulan data, teknik analisis data) dan atau pengembangan, (g) hasil, (h) pembahasan, (i) kesimpulan dan saran, dan (j) daftar pustaka.
5. Daftar Pustaka disajikan mengikuti tata cara seperti contoh berikut dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis. Contoh:  
Adam, J.A. 1971. A Closed Loop Theory of Motor Learning. *Journal Of Motor Behavior*. 3 (2) 1111 49

## Petunjuk Penulisan

Flemming, M.L. & Levie, W.H. 1979. *Instructional Message Design: Principles Form The Behavioral sciences*, Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publication

6. Tata Cara Penyajian kutipan, rujukan, table, dan gambar mengikuti ketentuan dalam Pedoman Penulisan Karya Ilmiah yang berlaku di IAIN Jember (footenote). Naskah diketik dengan memperhatikan aturan tentang penggunaan tanda baca dan ejaan yang dimuat dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan (Depdikbud, 1987)