

**Kurnia Martikasari (2014)**

Judul: Implementasi Jigsaw II untuk Meningkatkan Participation Skill, Sharing Skill, dan Prestasi Belajar Mahasiswa Matakuliah Statistika Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi

Artikel dimuat di Jurnal Widya Dharma

Hal: 18-31; Vol.27, No.1, Oktober 2014

ISSN: 0853-0920

Penerbit: Univ. Sanata Dharma

**Implementasi Jigsaw II untuk Meningkatkan *Participation Skill, Sharing Skill*, dan Prestasi Belajar Mahasiswa Matakuliah Statistika pada Program Studi Pendidikan Ekonomi**

Kurnia Martikasari

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan PIPS, Fakultas KIP,  
Universitas Sanata Dharma

*E-mail:* nia.martika@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode Jigsaw II dapat meningkatkan *participation skill, sharing skill* serta prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi dalam perkuliahan Statistika.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Teknik pengambilan data untuk variabel *participation skill* dan *sharing skill* menggunakan kuesioner, sedangkan variabel prestasi belajar menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 34 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengambil matakuliah Statistika I pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014.

Variabel *participation skill, sharing skill*, dan prestasi belajar mahasiswa dianalisis secara statistik dengan uji beda (uji t), dengan program SPSS versi 17. Hasilnya menunjukkan bahwa metode Jigsaw II dapat meningkatkan *participation skill, sharing skill*, serta prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi dalam perkuliahan Statistika.

**ABSTRACT**

This research aims to determine whether the Jigsaw II method improves participation skill, sharing skill, and learning achievement in the Statistics subject of Economic Education Study Program.

This research is an quasi experiment. Techniques of data collection for participation and sharing skill use questionnaire, and learning achievement uses pre-test and post-test. Sample in this research is 34 students in the Statistics subject of Economic Education Study Program 2013/2014 school year.

Variable participation skill, sharing skill, and learning achievement is analyze by using t-test, with SPSS version 17. This research shows that Jigsaw II method improves participation skill, sharing skill, dan learning achievement in Statistics subject of Economic Education Study Program.

*Keyword:* kuasi eksperimen, metode Jigsaw II, *participation skill*, *sharing skill*, dan prestasi belajar.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Setiap peserta didik, memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Seorang pendidik mampu mengupayakan desain pembelajaran yang memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik tersebut.

Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sanata Dharma, merupakan sebuah program studi yang mendidik calon guru. Sebagai calon guru, mahasiswa tidak hanya belajar memahami materi saja, namun juga bagaimana mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial untuk bekal mereka menjadi seorang pendidik. Metode pembelajaran yang melibatkan kerja dalam kelompok sangat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial. Terkait dengan hal tersebut, dosen mengupayakan metode pembelajaran kooperatif, agar dapat

melatih kemampuan individu, mengembangkan kompetensi antar kelompok, juga melatih keterampilan sosial.

Matakuliah Statistika merupakan matakuliah wajib bagi mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Dalam proses pembelajaran, dosen menggunakan metode diskusi yang melibatkan kerja kelompok. Kerja kelompok yang efektif membutuhkan persiapan yang cukup signifikan dan sejumlah prasyarat harus dipenuhi untuk mengefektifkan. Pertama, mahasiswa harus mampu bekerjasama dan saling memberikan bantuan secara konstruktif. Kerja kelompok kecil memberikan hubungan positif dengan prestasi belajar bila interaksi kelompoknya bersifat saling menghormati dan inklusif, dan berhubungan negatif dengan prestasi bila interaksi kelompok tidak saling menghormati atau tidak setara. Hal ini tidak berarti sesuatu yang *given*, karena banyak (khususnya mahasiswa yang lebih muda dan mahasiswa dengan latar belakang yang sangat kurang menguntungkan) yang ditemukan kurang memiliki keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk berinteraksi secara positif dengan teman-teman sebayanya (Muijs & Reynolds, 2008 : 82-83).

Menurut Muijs & Reynolds (2008 : 83), ada empat keterampilan sosial, yaitu *sharing skill* (keterampilan berbagi), *participation skill* (keterampilan partisipasi), *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan *listening skill* (keterampilan mendengarkan). Berdasarkan pengalaman dosen dalam proses perkuliahan Statistika, mahasiswa kurang memiliki keterampilan sosial dalam kerja kelompok. Mahasiswa kurang memiliki *sharing skill*. Hal ini ditunjukkan dengan mereka mengalami kesulitan untuk berbagi waktu dan materi kepada temannya. Beberapa mahasiswa terlihat mendominasi kelompok sementara mahasiswa lain menjadi pasif dalam kelompok. Selain itu, mahasiswa juga kurang memiliki *participation skill*. Hal ini terlihat dari masih banyak mahasiswa yang hanya pasif dan berdiam diri saja dalam kerja

kelompok. Mereka mengalami kesulitan dalam berpartisipasi aktif, terutama dalam hal mengemukakan pendapatnya. Kenyataan ini mengakibatkan pada hasil belajar mahasiswa yang kurang optimal.

Beranjak dari pengalaman tersebut, dosen merasa perlu untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran Statistika pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. Dan dari pengalaman dosen mengajar di kelas, metode Jigsaw II diyakini akan dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Statistika. Melalui metode ini, diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mahasiswa dalam perkuliahan Statistika, serta dapat meningkatkan *participation skill*, *sharing skill*, serta prestasi belajar mahasiswa pada Program studi Pendidikan Ekonomi.

### **Model Pembelajaran Kooperatif**

Salah satu pembelajaran yang telah banyak dikembangkan pada saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisasikan oleh prinsip bahwa pembelajaran didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain (Roger dalam Huda, 2012:29).

Menurut Arends (2008:4), model pembelajaran kooperatif menuntut adanya kerjasama dan interdependensi mahasiswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Istilah struktur tujuan dan struktur *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan atau *reward*. Model pembelajaran kooperatif selain untuk melatih kemampuan individu, mengembangkan kompetensi antar kelompok, juga untuk

melatihkan keterampilan sosial. Dosen menyadari bahwa untuk membangun keterampilan sosial peserta didik tersebut dapat dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan sebagai berikut.

a) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyediakan tugas terstruktur yang dipecahkan secara bersama, sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan kurang akan mendapat bantuan dari peserta didik lainnya yang memiliki kemampuan lebih, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar akademik. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi, berdebat, mengemukakan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain. Hal ini merupakan unsur penting dari pembelajaran kooperatif yang menyebabkan meningkatnya prestasi akademik.

b) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada peserta didik yang berbeda latar belakang dalam kondisi untuk saling bekerja, saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif dan belajar untuk menghargai satu sama lain. Sehingga, untuk dapat merealisasikan hal tersebut dalam Model Pembelajaran Kooperatif (MPK) dibentuk kelompok kooperatif yang heterogen atau homogen, yang berfungsi untuk penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan akademik, dan sebagainya.

c) Pengembangan Keterampilan Sosial

Salah satu tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah untuk melatih peserta didik memperoleh keterampilan sosial dapat berupa kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat

penting untuk dimiliki dalam masyarakat, karena sebagai manusia sebagai makhluk sosial pasti membutuhkan orang lain dan perlu bekerja sama dengan orang lain untuk menyelesaikan urusan kehidupannya.

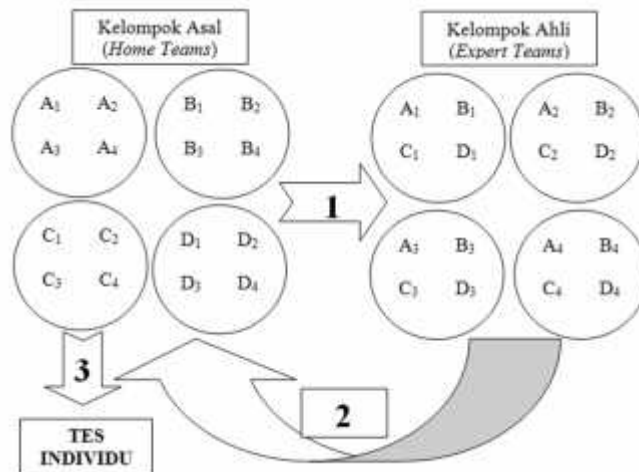
Menurut Muijs & Reynolds (2008 : 83), ada empat keterampilan sosial, yaitu *sharing skill* (keterampilan berbagi), *participation skill* (keterampilan partisipasi), *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan *listening skill* (keterampilan mendengarkan). Mahasiswa yang memiliki *sharing skill* (keterampilan berbagi) berarti bahwa mahasiswa tidak mengalami kesulitan untuk berbagi waktu dan materi serta tidak ada yang mendominasi kelompok. Mahasiswa yang memiliki *participation skill* (keterampilan partisipasi) ditunjukkan dengan mereka tidak mengalami kesulitan berpartisipasi di dalam kerja kelompok dan sangat kooperatif. Mahasiswa yang memiliki *communication skill* (keterampilan komunikasi) berarti mereka mampu mengkomunikasikan ide-idenya kepada orang lain secara efektif, sehingga tidak menyulitkan mereka untuk berfungsi dengan baik di dalam kelompok kooperatif. Sedangkan *listening skill* (keterampilan mendengarkan) ditunjukkan dengan semua mahasiswa berkontribusi aktif dalam kelompok, dan mau mendengarkan serta menyimak apa yang dikatakan oleh temannya.

### **Metode Jigsaw II dalam Pembelajaran**

Metode Jigsaw merupakan salah satu metode dalam pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kekuatan tim ahli. Metode Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson (1975). Pada tahun 1989, Slavin mengadopsi dan memodifikasi metode Jigsaw I. Hasil modifikasi yang dilakukan oleh Slavin ini dikenal dengan metode Jigsaw II. Secara teknis, metode Jigsaw II tidak jauh berbeda dengan metode Jigsaw I. Dalam metode Jigsaw II, ada kompetisi dari setiap kelompok untuk memperoleh penghargaan. Penghargaan diperoleh

berdasarkan performa individu masing-masing anggota kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa dibandingkan sebelumnya (Huda, 2012:118).

Adapun desain pembelajaran dengan menggunakan metode Jigsaw II dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Pembelajaran dengan Metode Jigsaw II (diadaptasi dari Siberman, 2005)**

Penjelasan dari proses metode Jigsaw II di atas adalah sebagai berikut.

### **Tahap 1:**

- 1) Pembelajaran dengan metode Jigsaw II diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh dosen.
- 2) Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok-kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 4 mahasiswa. Kelompok-kelompok ini disebut *home teams* (kelompok asal).
- 3) Setelah kelompok asal terbentuk, dosen membagikan amplop yang berisi materi kepada masing-masing mahasiswa. Setiap mahasiswa dalam kelompok, bertanggung jawab dalam mengkaji secara mendalam. Masing-masing mahasiswa dalam kelompok asal mendapatkan warna amplop yang berbeda.

### **Tahap 2:**

- 1) Sesi selanjutnya, mahasiswa akan berkumpul membentuk kelompok baru, sesuai dengan warna amplop yang mereka dapatkan. Kesamaan warna amplop menunjukkan kesamaan topik materi yang harus didiskusikan. Kelompok ini disebut *expert teams* (kelompok ahli).
- 2) Mahasiswa kemudian berdiskusi dalam kelompok baru, untuk mendiskusikan materi yang telah mereka terima.
- 3) Mahasiswa dalam kelompok ahli, berdiskusi bersama untuk mencoba menyelesaikan tugas kelompok mereka hingga mereka memahaminya.

### **Tahap 3:**

- 1) Setelah selesai berdiskusi dalam kelompok ahli, mereka kembali ke kelompok asal. Kemudian, satu per satu menjelaskan hasil diskusi kelompok kepada temannya. Dalam sesi ini, masing-masing kelompok berkompetisi untuk menampilkan performa terbaik setiap anggota kelompoknya.
- 2) Setelah diskusi kelompok asal dirasa cukup, dosen memberikan tes individu guna mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.
- 3) Dosen menutup pembelajaran dengan memberikan *review* terhadap topik/materi yang telah dipelajari, serta memberikan *reward* terhadap mahasiswa yang memenangkan kompetisi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen (*quasi experiment research*). Menurut Sukardi (2007), penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok



kontrol di samping kelompok eksperimen, namun pemilahan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 34 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengambil matakuliah Statistika I pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014.

### **Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus – Desember 2013. Tempat penelitian adalah di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan program SPSS versi 17. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### ***Participation Skill***

Instrumen variabel *participation skill* menggunakan kuesioner, dengan skala penilaian 1 – 7 (seperti skor penilaian evaluasi proses pembelajaran dari P3MP). Hal ini untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan penilaian. Partisipasi ini diukur sebelum dan sesudah dosen mengimplementasikan Jigsaw II. Hasilnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Mean dan Standar Deviasi Variabel *Participation Skill***

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 part_sebelum	4.74	34	1.024	.176
part_sesudah	6.47	34	.662	.114

Hasil di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, dari 4,74 pada saat sebelum implementasi, menjadi 6,47 setelah dosen mengimplementasikan Jigsaw II.

**Tabel 2. Korelasi Variabel *Participation Skill* Sebelum dan Sesudah Implementasi Jigsaw II**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 part_sesudah & part_sebelum	34	.770	.000

*Output* di atas adalah hasil korelasi antara variabel *participation skill* sebelum dan sesudah implementasi Jigsaw II. Dari hasil ini diketahui bahwa nilai korelasi sebesar 0,770 dan taraf signifikansi 0,000 (di bawah 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa korelasi variabel *participation skill* sebelum dan sesudah implementasi Jigsaw II adalah sangat erat.

**Tabel 3. Hasil *T-Test* Variabel *Participation Skill***

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	part_sesudah - part_sebelum	1.735	.666	.114	1.503	1.968	15.203	33	.000

Hasil di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 15,203$ . Dari tabel t, diperoleh nilai  $t_{tabel} = 1,6924$ . Hasil ini menunjukkan nilai  $t_{hitung} (=15,203) > t_{tabel} (=1,6924)$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa implementasi Jigsaw II dapat meningkatkan *participation skill* mahasiswa.

Metode Jigsaw II dapat meningkatkan *participation skill* mahasiswa Pendidikan Ekonomi di matakuliah Statistika. Dalam metode Jigsaw II, masing-masing anggota kelompok ahli bertanggung jawab untuk menguasai salah satu bagian materi belajar dan kemudian mengajarkannya kepada anggota-anggota lain di kelompok asal. Mahasiswa yang semula hanya pasif, berdiam diri, dan tidak memberikan kontribusi apa pun di dalam kelompok, menjadi berani

dan mulai aktif dalam kelompoknya. Mahasiswa yang semula pasif mencoba berpartisipasi aktif dalam kelompok berupa mengemukakan ide-ide dan gagasan mereka. Mereka tidak berdiam diri menunggu mahasiswa yang aktif menyelesaikan tugas kelompok dan membiarkan salah seorang saja yang menguasai materi. Metode Jigsaw II menuntut para anggota kelompok untuk memahami dan belajar menjelaskan tugas kelompoknya, karena mereka akan kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok kepada teman yang lain. Hal ini memicu setiap anggota kelompok untuk aktif terlibat dalam kerja kelompok.

### ***Sharing Skill***

Instrumen variabel *sharing skill* diukur menggunakan kuesioner, dengan skala penilaian 1–7 (seperti skor penilaian evaluasi proses pembelajaran dari P3MP). Hal ini untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan penilaian. *Sharing skill* ini diukur sebelum dan sesudah dosen mengimplementasikan Jigsaw II. Hasilnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Mean dan Standar Deviasi Variabel *Sharing Skill***

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 shar_sebelum	5.24	34	.987	.169
shar_sesudah	6.38	34	.697	.120

Hasil di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *sharing skill* mahasiswa dari 5,24 pada saat sebelum implementasi, menjadi 6,38 setelah dosen mengimplementasikan Jigsaw II.

**Tabel 5. Korelasi Variabel *Sharing Skill* Sebelum dan Sesudah Implementasi *Jigsaw II***

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 shar_sesudah & shar_sebelum	34	.526	.001

*Output* di atas adalah hasil korelasi antara variabel *sharing skill* sebelum dan sesudah implementasi Jigsaw II. Dari hasil ini diketahui nilai korelasi sebesar 0,526 dan taraf signifikansi 0,001 (di bawah 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa korelasi variabel *sharing skill* sebelum dan sesudah implementasi Jigsaw II adalah erat.

**Tabel 6. Hasil T-Test Variabel Sharing Skill**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 shar_sesudah - shar_sebelum	1.147	.857	.147	.848	1.446	7.800	33	.000

Hasil di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 7,800$  sedangkan dari tabel t diketahui  $t_{tabel}=1,6924$ . Hasil ini menunjukkan  $t_{hitung} (=7,800) > t_{tabel} (=1,6924)$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan *sharing skill* setelah dosen mengimplementasikan Jigsaw II.

Metode Jigsaw II dapat meningkatkan *sharing skill* mahasiswa Pendidikan Ekonomi di matakuliah Statistika. Sebelum dosen menggunakan metode Jigsaw II, mahasiswa mengalami kesulitan untuk berbagi waktu dan materi. Melalui penerapan Jigsaw II, mahasiswa diberikan waktu yang cukup banyak untuk bekerja dalam kelompok. Mula-mula mereka dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (kelompok asal), lalu mereka berdiskusi dan bekerja dengan kelompok ahli, kemudian kembali lagi ke kelompok asal. Pada saat bekerja dalam kelompok ahli, mahasiswa memiliki waktu yang cukup banyak untuk berdiskusi dengan kelompok mereka. Mereka saling berbagi waktu dan materi, sehingga tidak ada mahasiswa yang terlalu mendominasi kelompok dan tidak ada mahasiswa yang terlalu pasif dalam kelompok. Setelah diskusi dalam kelompok ahli selesai, mahasiswa kembali ke kelompok asal. Dalam kelompok asal ini, mereka saling *share*-kan materi yang mereka dapatkan ketika bekerja dalam kelompok ahli. Masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan menjelaskan materi

kepada teman yang lain. Dengan demikian, keterampilan berbagi (*sharing skill*) mereka dapat meningkat.

### Prestasi Belajar

Variabel prestasi belajar diukur menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* mahasiswa. Hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* mahasiswa adalah sebagai berikut.

**Tabel 7. Mean dan Standar Deviasi Variabel Prestasi Belajar**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_test	61,26	34	17.138	2.939
post_test	75,56	34	11.400	1.955

Hasil di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar mahasiswa setelah adanya implementasi Jigsaw II, yaitu dari 61,26 menjadi 75,56.

**Tabel 8. Korelasi Variabel Prestasi Belajar  
Sebelum dan Sesudah Implementasi Jigsaw II**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 post_test & pre_test	34	.838	.000

*Output* di atas merupakan hasil korelasi antara variabel prestasi belajar, yaitu *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah implementasi Jigsaw II. Dari hasil ini diketahui bahwa nilai korelasi sebesar 0,838 dan taraf signifikansi 0,000 (di bawah 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel *pre-test* dan *post-test* memiliki hubungan yang sangat erat.

**Tabel 6. Hasil *T-Test* Variabel Prestasi Belajar**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 post_test - pre_test	14.294	9.815	1.683	10.869	17.719	8.492	33	.000

Hasil di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 8,492$ . Dari tabel t, diperoleh nilai  $t_{tabel}=1,6924$ . Hasil ini menunjukkan nilai  $t_{hitung} (=8,492) > t_{tabel} (=1,6924)$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar mahasiswa antara sebelum dengan setelah dosen mengimplementasikan Jigsaw II.

Metode Jigsaw II dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi di matakuliah Statistika. Kerja dalam kelompok menyebabkan mahasiswa menjadi lebih memahami materi, sehingga mengakibatkan hasil belajar mahasiswa meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kerja kelompok yang efektif dengan metode Jigsaw II ini memberikan interaksi kelompok yang bersifat saling menghormati dan inklusif, sehingga memiliki hubungan positif dengan prestasi belajar.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa metode Jigsaw II dapat meningkatkan *participation skill*, *sharing skill*, dan prestasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Statistika pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. Untuk variabel *participation skill* mahasiswa, nilai rata-rata *participation skill* meningkat dari 4,74 sebelum implementasi Jigsaw II menjadi 6,47 setelah implementasi Jigsaw II. Untuk variabel *sharing skill*, mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 5,24 sebelum implementasi Jigsaw II menjadi 6,38 setelah implementasi Jigsaw II. Sedangkan untuk variabel prestasi

belajar, mahasiswa mengalami peningkatan nilai. Nilai rata-rata *pre-test* mahasiswa sebesar 61,26 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75,56.

Dari hasil penelitian ini, metode Jigsaw II dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan *participation skill*, *sharing skill*, dan prestasi belajar.

## **Saran**

Untuk hasil penelitian serupa selanjutnya sebaiknya mengembangkan alternatif metode pembelajaran yang lain untuk meningkatkan keterampilan sosial dan prestasi belajar mahasiswa. Dalam penelitian ini, baru membahas dua keterampilan sosial, yaitu *participation skill* dan *sharing skill*. Untuk penelitian selanjutnya, dapat menganalisis keempat keterampilan sosial, yang meliputi *participation skill*, *sharing skill*, *communication skill*, serta *listening skill*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arends, Richard. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta Rineka Cipta.
- Muijs, Daniel & David Reynold. 2008. *Effective Teaching : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Siberman, Mel. 2005. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Slavin, Robert. E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.

Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.