

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Sardiman (2001: 93) mengemukakan bahwa “belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan”. Sedangkan menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2004: 29) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses.

Belajar bukan satu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal.

Pada dasarnya pendekatan konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Rusman, 2011: 201). Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Menurut Salvin dalam Rusman, 2011: 201 mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Hal ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme.

Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengondisikan, dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa menumbuhkan aktivitas serta kreativitas, sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. (Rusman, 2011: 201)

Prinsip-prinsip belajar menurut Sardiman (2001: 24) adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
- b. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
- c. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
- d. Belajar sedapat mungkin diubah kedalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Menurut Gane dalam Dumiyati dan Mudjiono (2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Rogers dalam Dumiyati dan Mudjiono (2006: 10) mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu:

- 1) menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
- 2) siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi siswa
- 3) pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
- 4) belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
- 5) belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
- 6) belajar mengalami (*exsperiental learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
- 7) belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 16).

Menurut Hamalik (2004: 81) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan maupun kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu dibawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar lebih mantap.
2. Belajar memerlukan latihan, dengan jalan; relearning recalling, dan reviewing agar pelajaran dapat dikuasi kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan lebih mudah dipahami.
3. Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dengan suasana menyenangkan.
4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik.

Berdasarkan pendapat tersebut, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan yaitu

perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya atau suatu proses yang dapat dilakukan seorang individu untuk mencapai tujuan, yaitu hasil belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2004: 30). Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan
 2. Pengertian
 3. Kebiasaan
 4. Keterampilan
 5. Apresiasi
 6. Emosional
 7. Hubungan social
 8. Jasmani
 9. Etis atau budi pekerti
 10. Sikap
- (Hamalik, 2004: 30)

Sardiman (2001: 49) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran itu dapat dikatakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
- b. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian keribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan cara

mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Sardiman (2001:19) mengemukakan bahwa agar memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar dan pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisir.

Hasil belajar menurut sudjana (1990: 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu faktor internal dan eksternal.

Faktor Internal

1. Faktor biologis (jasmaniah), keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indra, anggota tubuh kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.
2. Faktor psikologis, faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental seseorang yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan. Dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan menentukan mampu tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

Faktor Eksternal

1. Faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Seuasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap membangun proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya
2. Faktor lingkungan sekolah, hal ini sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencakup metode/ model pembelajaran, kurikulum, relasi

guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu disekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakan secara konsekuen dan konsisten.

3. Faktor lingkungan masyarakat, seorang siswa hendaknya dapat memilih anggota masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksteren yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan nonformal.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar adalah suatu perubahan kearah yang lebih baik yang dicapai seseorang setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar diperoleh siswa setelah melalui belajar yang terlihat salah satu dari nilai yang diperoleh setelah mengikuti tes, dan hasil belajar memiliki arti penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan proses tersebut. Hasil belajar seorang siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor biologis dan psikologis, dalam faktor psikologis salah satunya ialah pengetahuan/kemampuan awal yang dimiliki seorang siswa terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga hal ini tentu memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar. Faktor eksternal yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, faktor lingkungan sekolah salah satu didalamnya ialah model pembelajaran. Model pembelajaran akan berpengaruh pada pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatifitas, dan menyenangkan. Selain siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran namun pada penerapan siswa tidak bosan sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang optimal.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Joyce dan Weil (<http://smacepiring.wordpress.com>) mengetengahkan 4 (empat) kelompok

model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku.

Joyce dan Will dalam Rusman (2011: 132) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Ia juga menyatakan bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuannya. Model pembelajaran juga biasanya disusun berdasarkan prinsip atau teori pengetahuan.

Menurut Rusman (2011: 133) dasar pertimbangan model pembelajaran para guru sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- a. pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai (pembelajaran yang akan dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, social, dan kompetensi vokasional).
- b. pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran (materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu dan materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat).
- c. pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa (model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik, apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat kondisi dan gaya belajar siswa).
- d. pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis (untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan suatu model saja, apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan, dan apakah model pembelajaran itu memiliki nilai eektivitas atau efisiensi).

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Rusman (2011: 136) sebagai berikut.

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran; (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) system social; dan (4) system pendukung.
- e. Memiliki dampak akibat terapan model pembelajaran, meliputi: (1) dampak pembelajaran yaitu hasil belajar; dan (2) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

- f. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran pada dasarnya terbagi menjadi dua yakni secara kooperatif (kolompok) dan secara individual. *Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu: adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai (Sanjaya, 2006: 239). Menurut Ibrahim (2000: 7) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.*

Sanjaya (2006: 242) pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama antar kelompok. Karakteristik pembelajaran kooperatif ialah sebagai berikut.

1. *Pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar.*
2. *Didasarkan pada manajemen kooperatif, dalam pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran secara efektif.*
3. *Kemauan untuk bekerjasama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip kerjasama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.*
4. *Keterampilan bekerjasama, kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerjasama.*

Sanjaya (2006: 247) menjelaskan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Diantaranya ialah sebagai berikut.

1. *Keunggulan strategi pembelajaran kooperatif.*
 - a. *Melalui SPK siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.*
 - b. *SPK dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.*
2. *Kelemahan strategi pembelajaran kooperatif.*
 - a. *Untuk memahami dan mengerti filosofis SPK memang butuh waktu.*
 - b. *dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.*
 - c. *Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan pada kemampuan secara individual.*
 - d. *Keberhasilan SPK dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang.*

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahawa model pembelajaran berarti suatu rencana atau pola dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran sendiri terbagi menjadi dua, yakni kooperatif dan individual. Model kooperatif berarti dalam proses pembelajaran siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok, sementara model pembelajaran individual setiap siswa belajar secara mandiri.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Teknik jigsaw pertama kali dikembangkan pada awal tahun 1970 oleh Elliot Aronson dan mahasiswa di University of Texas dan University of California. Sejak itu, ratusan sekolah telah menggunakan kelas jigsaw dengan sukses besar (<http://jigsaw.org.com>). Ibrahim (2000: 21) menyatakan jigsaw telah dikembangkan dan di ujicoba oleh Eliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian di adaptasi oleh Salvin dan teman-teman di Universitas Jhon Hopkins. Dalam penerapan jigsaw, siswa dibagi berkelompok dengan 5 atau 6 anggota klompok belajar heterogen. Materi pembelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks, setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu bahan yang diberikan itu.

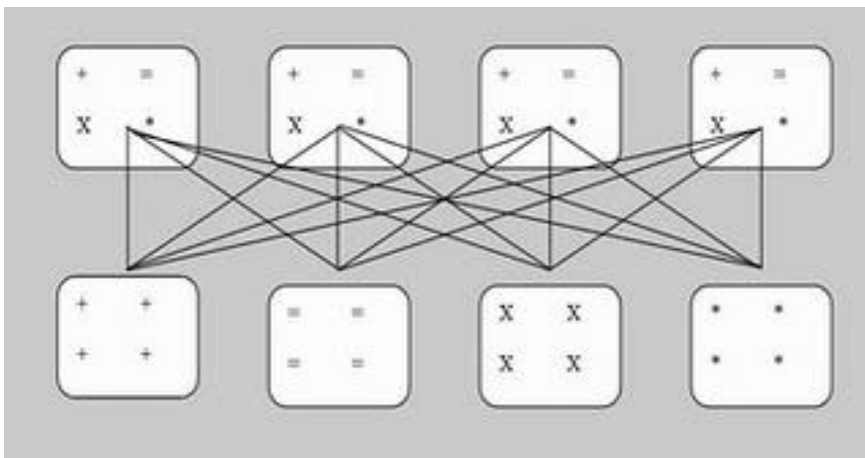
Rusman (2011: 217) menyatakan bahwa arti jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan. Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji, yaitu yaitu siswa melakukan kegiatan dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam kelompok kecil. Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi suatu informasi yang besar menjadi komponen-komponen kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopic yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa-siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopic bagiannya; (b) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompok semula.

Menurut Zaeni (2008: 56), pembelajaran jigsaw adalah suatu strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Metode jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

([http:// sunartombs.wordpress.com/.../pengertian-dan-penerapan-metode-jigsaw.com](http://sunartombs.wordpress.com/.../pengertian-dan-penerapan-metode-jigsaw.com))

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ialah strategi pembelajaran yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut (Arends, 1997):

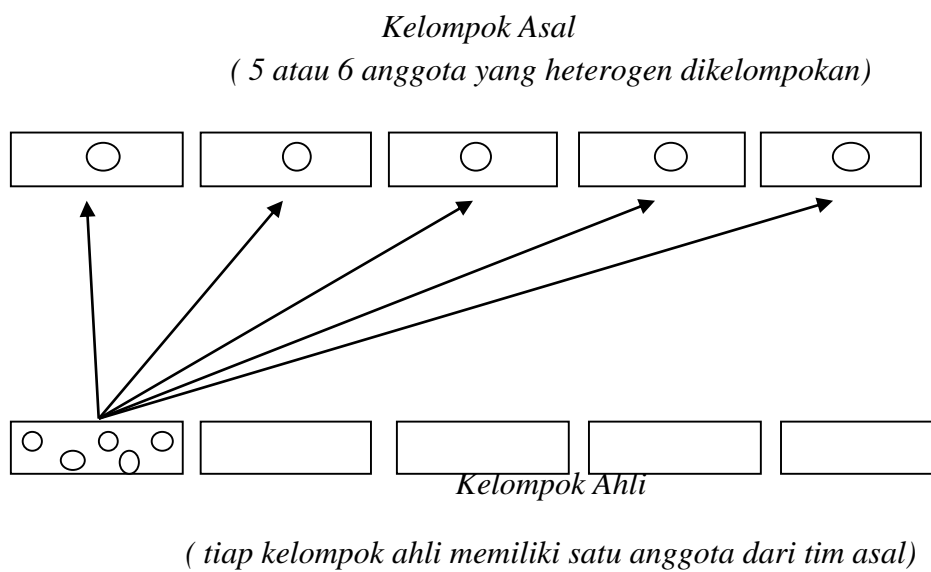
Kelompok Asal



Kelompok Ahli

Gambar 1. Model pembelajaran jigsaw

(<http://informasiku.com/.../cooperative-learning-teknik-jigsaw>)



Gambar 2. Model pembelajaran Jigsaw

(Ibrahim, 2000: 22).

Menurut Lie (2002: 68) teknik jigsaw bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran. Cara pembelajaran jigsaw ini adalah sebagai berikut.

- 1. Pengajar membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi empat bagian.*
- 2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran pada hari itu. Pengajar bisa menuliskan topik dipapan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui tentang materi tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran baru.*
- 3. Siswa dibagi dalam kelompok berempat.*
- 4. Bagian pertama bahan diberikan pada siswa yang pertama. Sedangkan siswa yang kedua mendapatkan bagian kedua. Demikian seterusnya.*
- 5. Kemudian, siswa disuruh membaca atau mengerjakan bagian mereka masing-masing.*
- 6. Setelah selesai, siswa saling berbagi mengenai bagian yang dibaca/dikerjakan masing-masing. Dalam kegiatan ini, siswa bisa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.*
- 7. Khusus untuk kegiatan membaca, kemudian pengajar memberikan bagian cerita yang belum terbaca kepada masing-masing siswa.*
- 8. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu.*

Langkah-langkah model pembelajaran jigsaw adalah sebagai berikut.

- 1. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).*
- 2. Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen yang ada. Jika jumlah peserta didik adalah 50, sementara jumlah segmen yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari sepuluh orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi dua, sehingga setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kemudian setelah proses selesai gabungkan kedua kelompok pecahan tersebut.*
- 3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda.*

4. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari di kelompok.
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
6. Beri peserta didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi. (Zaeni, 2008: 56)

Johnson dan Johnson dalam Rusman (2011: 219) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif itu ialah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan hasil belajar.
- b. Meningkatkan daya ingat.
- c. Dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi.
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi instrinsik (kesadaran individu).
- e. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen.
- f. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah.
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap guru.
- h. Meningkatkan harga diri anak.
- i. Meningkatkan perilaku penyesuaian social yang positif.
- j. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong-royong.

Pembelajaran model jigsaw ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Tetapi permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama.

Kelemahan dan kelebihan Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

1. Memerlukan persiapan yang lebih lama dan lebih kompleks misalnya seperti penyusunan kelompok asal dan kelompok ahli yang tempat duduknya nanti akan berpindah.
2. Memerlukan dana yang lebih besar untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

1. Memberikan kesempatan yang lebih besar kepada guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi pelajaran yang sedang disampaikan.
2. Guru dapat memberikan seluruh kreativitas kemampuan mengajar.
3. Siswa dapat lebih komunikatif dalam menyampaikan kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi
4. Siswa dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari teman satu timnya.

azisgr.blogspot.com/2010/.../model-pembelajaran-kooperatif-tipe.jigsaw..

Dengan teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Lie, 2002: 68).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran jigsaw merupakan pembelajaran berkelompok yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli yang mengerjakan sebuah materi secara bersama-sama. Penerapan model ini dimulai dari teknik mengajar guru, kemudian membagi beberapa kelompok peserta didik, dan diminta untuk menguraikan materi pelajaran yang diberikan dalam batas waktu yang ditentukan, saling berbagi informasi pada teman dan diakhiri dengan klarifikasi dan kesimpulan.

5. Pembelajaran *Make a Match* (saling berpasangan)

Pembelajaran tipe *make a mach* atau mencari pasangan kartu merupakan suatu alternatif dalam pembelajaran individu yang dapat diterapkan pada siswa. Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik membagikan separoh siswa kartu jawaban dan separoh kartu soal, kemudian siswa diminta untuk mencari pasangannya yang sesuai dan dibatasi dengan waktu yang telah di tetapkan. Teknik metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik. (Lie, 2002: 54).

Asumsi yang mendasari sistem pengajaran individual adalah bahwa setiap siswa belajar mandiri tanpa atau dengan sedikit bantuan dari pengajar. Maka dari itu, setiap siswa diberi paket-paket pelajaran yang sudah terprogram untuk kebutuhan individu mereka. Dengan demikian, diharapkan system ini bisa mengurangi beban pengajar. Tetapi dalam praktiknya, siswa masih membutuhkan bantuan pengajar dan interaksi dengan sesama siswa (Lie, 2002: 25). Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran individual yang telah terprogram oleh guru dan dipersiapkan dari rumah.

Langkah-langkah penerapan metode *make a match* sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Siswa diminta untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang baru saja dilakukannya.
7. Guru menutup pembelajaran.

(Muamur, 2011: 45)

Model make a match serupa dengan indek card match. Menurut Zani (2008: 67)

indek card match (mencari pasangan) adalah strategi yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi yang diberikan sebelumnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah di siapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi di buat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan jawaban.
7. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan yang lain.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Model pembelajaran *make a mach* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

1. meningkatkan partisipasi
2. cocok untuk tugas sederhana

3. lebih banyak kesempatan kontribusi dalam pembelajaran
4. interaksi lebih mudah
5. lebih mudah dan cepat membentuknya

([http:// tarmizi.wordpress.com/.../pembelajaran-kooperatif-make-a-match](http://tarmizi.wordpress.com/.../pembelajaran-kooperatif-make-a-match))

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran make a match merupakan pembelajaran kooperatif yang mengacu siswa secara individual dengan mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Penerapan model ini dimulai dari teknik mengajar guru, kemudian membagi kertas kepada peserta didik dimana mereka diminta untuk mencari pasangan kartu dalam batas waktu yang ditentukan dan diakhiri dengan klarifikasi dan kesimpulan.

6. Karakteristik Pelajaran Ekonomi di SMA

Kata ekonomi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Yunani yang menunjuk kepada “pihak yang mengelola rumah tangga”. Ilmu ekonomi pada dasarnya adalah studi tentang bagaimana masyarakat mengelola sumber-sumber daya yang selalu terbatas atau langka. Disebagian besar masyarakat, sumber-sumber daya bukan dialokasikan oleh sebuah pelaku perencana tunggal, melainkan oleh jutaan unit atau pelaku ekonomi yang terdiri dari sekian banyak rumah tangga dan perusahaan (Mankiw, 1998: 3). Menurut Suherman (2001: 3) sebagai salah satu cabang dari pohon ilmu pengetahuan yang amat besar dan luas, ilmu ekonomi diberi gelar sebagai *the oldest art, and the newest science*, atau ekonomi adalah seni yang tertua dan ilmu pengetahuan termuda. Ilmu ekonomi adalah suatu cabang ilmu pengetahuan dan pengertian tentang gejala-gejala masyarakat yang timbul karena perbuatan manusia dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai kemakmuran.

Anthony dalam Suherman (2001:7-8) telah mengumpulkan sekurang-kurangnya enam buah definisi dari berbagai ahli lain. Keenam definisi itu masing-masing adalah:

1. ilmu ekonomi atau ilmu politik adalah suatu studi tentang kegiatan-kegiatan yang, dengan atau tanpa menggunakan uang, mencakup atau melibatkan transaksi-transaksi pertukaran antar manusia.
2. ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai bagaimana orang menjatuhkan pilihan yang tepat untuk memanfaatkan sumber-sumber produk yang langka dan terbatas jumlahnya, untuk menghasilkan berbagai barang serta mendistribusikan.
3. ilmu ekonomi adalah studi tentang manusia dalam kegiatan hidup mereka sehari-hari, mendapat dan menikmati kehidupan.

Tujuan mata pelajaran ekonomi di Sekolah Mengah Atas dan Madrasah Aliyah adalah:

- a. membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, masyarakat dan negara.
- b. membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya.
- c. membekali siswa nilai-nilai serta etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha.
- d. meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional.

(http://..sasterpadu.tripod.com/sas_store/Ekonomi.pdf)

Ilmu ekonomi dalam SMA khususnya kelas X, membahas tentang pengenalan ekonmi serta ruang lingkup dalam ekonomi itu sendiri. Peserta didik dituntut untuk memahami terori dasar tentang ekonmi. Sehingga pemahaman ini akan bermanfaat bagi para siswa dalam bermasyarakat maupun dalam jenjang yang lebih tinggi tentang ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar ekonomi adalah suatu yang dicapai siswa sebagai bukti telah mengikuti proses belajar dalam pelajaran ekonomi yang

dilaksanakan di sekolah. Hasil yang dicapai siswa akan nampak dalam bentuk nilai nyata yang diperoleh melalui suatu penilaian yang telah distandarisasikan dalam bentuk huruf maupun angka.

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pagar Dewa.

<i>Standar Kompetensi</i>	<i>Kompetensi Dasar</i>
<i>1. Permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar.</i>	<i>1. Permintaan. 2. Penawaran. 3. Harga dan jumlah keseimbangan 4. Bentuk-bentuk pasar barang 5. Pasar input</i>

Sumber: Data Guru

7. Kemampuan Awal

Kemampuan secara umum dapat diartikan sebagai suatu kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh seseorang guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Suatu kemampuan berasal dalam diri individu itu sendiri dan dikembangkan dalam proses pembelajaran, setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda pada suatu hal/bidang.

Kemampuan awal dalam belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam suatu bidang tertentu (mata pelajaran) yang merupakan bagian permulaan atau dasar pada bidang tersebut. Gafur dalam Suryosubroto (2002: 31) menyatakan karakteristik dan kemampuan awal adalah pengetahuan dan keterampilan yang relevan yang dimiliki siswa pada saat akan mulai mengikuti suatu pembelajaran. Gafur pun menyebutkan teknik-teknik yang dapat dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan awal siswa, yaitu:

1. menggunakan catatan atau dokumen seperti nilai rapor
2. menggunakan tes prasyarat dan tes awal
3. mengadakan komunikasi individual

4. menyampaikan angket

Kemampuan awal siswa tentu memiliki perbedaan antara satu ataupun dengan yang lain, ada yang memiliki kemampuan awal tinggi dan ada juga yang memiliki kemampuan awal rendah.

Sardiman (2001: 173) mengatakan bahwa pada setiap siswa pada hakikatnya memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan semacam ini dapat membawa akibat perbedaan-perbedaan pada kegiatan yang lain, misalnya soal kreativitas, gaya belajar, bahkan juga dapat membawa perbedaan dalam hal prestasi belajar siswa.

Dalam mengelola program pembelajaran, guru perlu mengenal kemampuan anak didik. Sebab bagaimanapun juga setiap anak didik memiliki perbedaan-perbedaan karakteristik tersendiri, termasuk kemampuannya. Hal ini perlu dipahami oleh guru agar dapat mengelola program pembelajaran yang tepat (Sardiman, 2001: 164)

Menurut Keller dalam Mulyono (2003: 40) bahwa masukan pribadi terdiri dari empat macam:

1. motivasi atau nilai-nilai
2. harapan untuk berhasil
3. intelegensi dan penguasaan awal
4. evaluasi kognitif terhadap kewajaran.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal tentang materi yang akan dipelajari. Berarti bahwa guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak, dan pencapaian tujuan belajar anak, dan pencapaian tujuan belajar perlu bahan apersepsi yaitu bahan yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai bahan ajaran baru.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep awal/kemampuan awal akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam membangun kemampuan dan menguasai materi pembelajaran yang lebih tinggi. Kemampuan awal yang buruk akan mengakibatkan kesulitan pada tahap-tahap selanjutnya. Ekonomi adalah salah satu materi pelajaran yang sifatnya saling berhubungan dengan materi yang akan disampaikan berikutnya, oleh karena itu apabila siswa kurang memahami materi pelajaran ekonomi pada tahap awal maka selanjutnya juga akan semakin sulit memahami materi. Tantu hal ini dapat disiasati dengan berbagai cara salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *make a match* guna meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan Budiningarti, H. (1998) yang mengembangkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pengajaran fisika di SMU menunjukkan, bahwa hasil belajar siswa pada kelas guru mitra menunjukkan peningkatan pengetahuan untuk tes hasil belajar produk dan tes hasil blajar psikomotor. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan baik dan meningkatkan keterampilan kooperatif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Rohmanudin (2005) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan aktivitas siswa denagn rata-rata persentase peningkatan pada siklus I sebesar 76,67% sedangkan rata-rata hasil matematika belajar siswa pada siklus II sebesar 76,72% dengan ketuntasan belajar 85%.

3. Fajar subekti (2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran STAD dengan hasil rata-rata 76,62 > 71,47.
4. Penelitian yang dilakukan Koko (2008) yang berjudul studi komparasi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif *make a match* dengan metode tanya jawab terhadap efektifitas pembelajaran materi konsitusi Negara RI. Hasil penelitian pada siswa SMPN 9 Tasikmalaya menunjukkan bahwa model *make a match* memiliki efektifitas yang berbeda yaitu hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan tanya jawab. Pada siswa diterapkan model *make a match*, siswa lebih aktif dan terjadi interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Sedangkan pada penerapan metode tanya jawab interaksi hanya terjadi antara guru dengan siswa.

C. Kerangka Pikir

Variable bebas (independen) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran jigsaw dan model pembelajaran *make a match*. Variable terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

1. Terdapat Perbedaan Antara Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Pembelajaran *Jigsaw* Lebih Tinggi Dibandingkan Model *Make a Match*

Model pembelajaran merupakan suatu setrategi pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu akan mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan kemampuan, baik untuk menemukan ide peokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa

yang baru mereka pelajari dalam kehidupan nyata. dengan pembelajaran aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik.

Model pembelajaran memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah tipe jigsaw dan tipe *make a match* (saling berpasangan). Kedua model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang sedikit berbeda. Ekonomi dalam pendidikan jenjang menengah atas telah berdiri sendiri dalam suatu materi pembelajaran yang berbeda dengan jenjang dasar ataupun menengah pertama dimana ekonomi masih dalam pengintegrasian yakni IPS Terpadu. Setiap siswa dituntut untuk menguasai setiap bagian dalam materi ekonomi. Ekonomi merupakan suatu materi yang berdiri sendiri sehingga pembelajaran yang kurang optimal akan berdampak pada hasil belajar ekonomi itu sendiri.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 5-10 anggota untuk mendiskusikan materi yang diberikan. Kemudian setiap kelompok diminta untuk melakukan presentasi secara sukarela. Setiap kelompok mengirimkan anggota mereka untuk membagikan hasil diskusi kelompok mereka. Kemudian kembali pada keadaan semula dan materi diakhiri dengan membuat kesimpulan yang dipandu oleh guru.

Pada model pembelajaran *Make a Match*, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membuat kartu soal dan kartu jawaban untuk dibagikan kepada siswa, dimana separuh siswa memegang kartu soal dan separuh memegang kartu jawaban. Setelah itu siswa yang memegang kartu jawaban dan kartu soal diminta untuk saling berhadapan dan bertugas mencari pasangan mereka dengan batasan waktu yang telah

ditentukan. Kemudian siswa diminta untuk bersama pasangannya masing-masing dan membacakan kartu yang mereka pegang di depan kelas. Langkah terakhir guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini siswa akan kurang memahami pembelajaran apabila mengalami kesulitan, karena tidak adanya teman untuk berdiskusi dan pemahaman siswa akan menjadi lebih sempit karena tidak mengembangkan materi pelajaran secara bersama. Hal ini akan berdampak pada perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada model jigsaw tiap-tiap siswa dituntut untuk selalu aktif dalam pembelajaran dan dilakukan dalam berkelompok. Kerjasama dalam tim membuat siswa mendapat dorongan baik secara emosional maupun intelektual. Selain itu dalam model pembelajaran jigsaw akan merasa tertantang dalam proses pembelajaran dikarenakan mereka harus menguasai materi untuk menyampaikannya pada kelompok lain. Sehingga pencapaian hasil belajar ekonomi melalui model pembelajaran *Jigsaw* akan berbeda dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match*.

2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Jigsaw* Lebih Tinggi Dibandingkan Model *Make a Match* Pada Siswa yang Kemampuan Awalnya Tinggi.

Menurut pendapat Arends, keunggulan jigsaw yaitu desain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompok yang lain.

<http://informasiku.com/.../cooperative-learning-teknik-jigsaw.html>

Pada dasarnya model pembelajaran apapun lebih mudah diterapkan pada siswa yang memiliki tingkat intelegensi dan motivasi yang tinggi. Pada model pembelajaran jigsaw dimana peserta didik diberikan kebebasan untuk mengutarakan pendapat,

maka yang terjadi ialah siswa yang memiliki kemampuan lebihlah yang akan mendominasi aktivitas dalam kelas itu dan dalam model pembelajaran jigsaw ini juga setiap siswa dituntut untuk mandiri dan bertanggung jawab terhadap materi yang didapatnya untuk menyampaikan pada kelompok awal. Selain itu dalam model pembelajaran ini juga setiap siswa akan merasa tertantang dalam proses pembelajaran yang berlangsung karena tugas yang dimilikinya. Sedangkan pada model pembelajaran make a match setiap siswa dituntut secara individu walaupun pada dasarnya model pembelajaran ini adalah koopeatif, sehingga pada siswa dengan kemampuan awal tinggi akan cenderung bersifat statis karena telah merasa yakin akan kemampuannya. Aktivitas dalam model pembelajaran ini dilakukan oleh setiap murid sehingga siswa berkemampuan awal tinggi akan merasa percaya diri akan kemampuannya dengan tugas dan tanggung jawab yang diembannya. Oleh karenanya peneliti menduga model pembelajaran jigsaw pada kemampuan awal tinggi lebih baik dibandingkan model pembelajaran make a match.

3. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi yang Pembelajarannya Menggunakan Model Jigsaw Lebih Rendah Dibandingkan Model Make a Match Pada Siswa yang Kemampuan Awalnya Rendah.

Model pembelajaran *make a match* memiliki tiga tahapan yang membedakan dengan model pembelajaran jigsaw yaitu berpikir, mencari pasangan dan berbagi. Langkah model pembelajaran *make a match* dimulai dengan guru menyiapkan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai setelah itu siswa diberi kartu yang berisikan soal/jawaban. Siswa diminta untuk berfikir dan menemukan pasangan kartu yang ia pegang dengan tepat pada temannya, kemudian bersama pasangannya ia akan membacakan kartu tersebut di depan kelas. Sebagai tahapan akhir guru mengoreksi dan membuat kesimpulan materi pelajaran.

Berbeda dengan jigsaw yang hanya memberikan kesempatan kepada siswa berprestasi tinggi, model pembelajaran *make a match* lebih menekankan pada setiap individu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, karena setiap siswa tidak diperkenankan membantu temannya menemukan pasangan kartunya sehingga setiap siswa berkemampuan awal rendah akan lebih giat dalam belajar mengajar.

Berdasarkan tahapan model pembelajaran *make a match* seperti di atas peneliti menduga bahwa model pembelajaran *make a match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah dibandingkan dengan model pembelajaran jigsaw, karena dalam model pembelajaran *make a match* setiap siswa benar-benar dituntut lebih mandiri dan bertanggung jawab secara pribadi terhadap tugasnya. Dan dalam model pembelajaran ini juga setiap siswa dituntut untuk aktif sehingga kelas tidak akan didominasi oleh siswa berkemampuan awal tinggi maupun sedang.

4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal siswa pada hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran jigsaw dan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari adanya perbedaan perlakuan pada tingkatan kemampuan awal yang berbeda. Peneliti menduga model pembelajaran jigsaw dengan tahap-tahapan pembelajarannya lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kemampuan awal tinggi, sebaliknya model pembelajaran *make a match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kemampuan awal rendah. Dengan kata lain peneliti menduga ada interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat di gambarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut:

Model pembelajaran / Kemampuan awal	Pembelajaran Jigsaw	Pembelajaran <i>Make a match</i>
Tinggi	Hasil belajar ekonomi > Hasil belajar ekonomi	
Rendah	Hasil belajar ekonomi < Hasil belajar ekonomi	

Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa yang diberikan model pembelajaran jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberikan model pembelajaran *make a match*.
2. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model jigsaw lebih tinggi dibandingkan model *make a match* pada siswa yang kemampuan awalnya tinggi.
3. Hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model jigsaw lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model *make a match* pada siswa yang kemampuan awalnya rendah.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal siswa pada hasil belajar mata pelajaran ekonomi.

