

**PERBANDINGAN TIPE PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *PEER*  
*LESSONS* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS TERPADU  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 BOYOLALI  
TAHUN 2011/2012**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

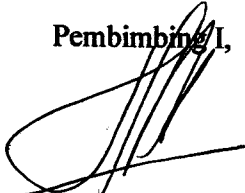
**PERBANDINGAN TIPE PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *PEER LESSONS* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS TERPADU  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 BOYOLALI  
TAHUN 2011/2012**

Oleh:

**PRIYATMOKO  
NIM. A 210 070 103**

Disetujui untuk dipertahankan di hadapan  
Dewan Penguji Skripsi Sarjana Strata-1

Pembimbing I,

  
**Dra. Titik Asmawati, M.Si  
NIK.153**

Pembimbing II,

  
**Drs. H Djalal Fuadi, MM  
NIK. 276**

**PENGESAHAN**

**PERBANDINGAN TIPE PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *PEER LESSONS* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS TERPADU PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 BOYOLALI TAHUN 2011/2012**

Oleh:

**PRIYATMOKO**  
**NIM. A 210 070 103**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal, 10 Juli 2012  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Susunan Dewan Penguji**

1. **Dra. Titik Asmawati, M.Si**
2. **Drs. H Djalal Fuadi, MM**
3. **Drs. H Sami'an, MM**

(  )  
(  )  
(  )

Surakarta, 26 Juli 2012  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan,  
Dekan



**Drs. H Sofyan Anli, M.Si.**  
**NIM. 547**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat kar:  
yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan  
tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat  
yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis  
diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di  
atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, | 0Juli 2012



**PRIYATMOKO**  
**NIM. A 210 070 103**

## ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini yaitu : (1) Perbedaan antara pembelajaran tipe *jigsaw* dengan pembelajaran tipe *peer lessons* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS Ekonomi. (2) Seberapa besar perbedaan antara pembelajaran tipe *jigsaw* dengan pembelajaran tipe *peer lessons* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS Ekonomi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen, dengan populasi seluruh siswa kelas VIIA-VIIF SMP Negeri 2 Boyolali Tahun Pembelajaran 2011/2012. Sampel penelitian kelas VIIA dan VIIB dengan pengambilan sampel *cluster random sample*. Pengumpulan data menggunakan metode tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode t-test untuk mencari perbedaan antara *peer lesson* dengan *jigsaw*.

Kesimpulan hasil penelitian yaitu: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran *jigsaw* dengan pembelajaran *peer lessons*. Hal ini dapat diketahui melalui hasil uji diperoleh hasil *t-test for Equality of Means* sebesar  $= 3,631 > t_{tabel} = 1,679$  dengan  $p = 0,002$  ( $p < 0,05$ ). (2) Perbedaan pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* dapat terlihat dari hasil *Mean* pada pembelajaran *jigsaw* sebesar 15,04 dan pembelajaran *peer lessons* sebesar 24,62. Hasil *peer lessons* lebih besar dibandingkan dengan hasil *jigsaw*, sehingga pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* ada perbedaan.

**Kata kunci:** Metode *jigsaw*, *peer lessons*, *perbandingan*.

## **A. PENDAHULUAN**

Pemerintah memprogramkan wajib belajar 9 tahun sebagai salah satu upaya tersebut untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Usaha penyempurnaan dan pembaruan di atas tidak selalu dapat berjalan dengan lancar, akan tetapi seringkali mengalami hambatan dan tantangan. Untuk mengantisipasi terjadinya hambatan-hambatan yang muncul kita perlu memahami dan memecahkan hambatan itu secara sistematis, logis dan berkesinambungan. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hambatan-hambatan itu diantaranya latar belakang ekonomi orang tua, faktor lingkungan, kualitas tenaga pendidik, dan kondisi siswa terhadap minat belajar keefektifan pembelajaran belum terpenuhi secara maksimal. Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan inovasi guna meningkatkan prestasi yang baik bagi siswa.

Berbicara mengenai inovasi (pembaharuan) berhubungan dengan kegiatan pembelajaran perlu dilakukan oleh seorang guru. Guru dituntut untuk berusaha menambah pengetahuan sesuai dengan perkembangan ilmu. Guru yang selalu mengikuti perkembangan ilmu diharapkan dapat memiliki potensi dalam mengajar dengan menggunakan media-media pembelajaran yang semakin modern. Guru sebagai salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran, maka guru perlu memperhatikan dalam penyampaian konsep-konsep materi pelajaran melalui konteks yang bermakna dan yang berguna bagi siswa. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar, demikian pula kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Hasan (2008: 7) menjelaskan bahwa berdasarkan analisis konseptual dan kondisi pendidikan IPS (Ekonomi) di tingkat persekolahan, ternyata masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam memilih, serta menggunakan berbagai metode pembelajaran yang mampu mengembangkan iklim pembelajaran yang kondusif bagi siswa untuk belajar, dan banyak diantara guru yang tidak memiliki kurikulum tertulis yang merupakan pedoman dasar dalam pemilihan metode pembelajaran. Di samping itu, tidak

sedikit siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dikarenakan metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru dirasakan kurang tepat. Dengan demikian Proses Belajar-Mengajar (PBM) akan berlangsung secara kaku, sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan siswa.

Dijelaskan oleh Djahiri (2006: 27) bahwa pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas PBM yang dilakukannya. Kondisi PBM di tingkat sekolah dewasa ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Sementara itu, Muchtar (2006: 5) dalam penelitiannya menemukan, bahwa proses pembelajaran pendidikan IPS tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam PBM. Disamping itu, PBM IPS yang dilakukan oleh guru belum mampu menumbuhkan budaya belajar di kalangan siswa. Pada gilirannya, akan berpengaruh secara signifikan terhadap perolehan dan hasil belajar siswa. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Sedangkan Sumaatmadja (2008) menyatakan bahwa guru IPS wajib berusaha secara optimum merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

Selanjutnya Como dan Snow (dalam Syafruddin, 2001) menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Dengan pembelajaran seperti itu maka perbedaan individual siswa di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai tujuan-tujuan spesifik pembelajaran terutama bagi siswa berkemampuan rendah. Model pembelajaran saat ini juga lebih

menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan *riil* siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal.

Isu yang sering meluas diekspose media massa, baik media cetak maupun elektronik, tentang rendahnya mutu pendidikan dewasa ini, secara kualitatif patut diduga, salah satunya adalah karena model pembelajaran yang dianut oleh guru didasarkan atas asumsi tersembunyi, bahwa pendidikan IPS (Ekonomi) adalah suatu pengetahuan yang bisa dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa.

Somantri (2001: 4) menyatakan bahwa guru sudah berusaha mengajar dengan baik, tetapi siswanya tidak belajar sehingga terjadi miskonsepsi antara pemahaman guru dalam mengajar dengan target dan misi dari pendidikan IPS Ekonomi sebagai mata pelajaran yang mengacu pada pembekalan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Kondisi ini didukung oleh kenyataan yang ada di lapangan, bahwa aspek metodologis dan pendekatan ekspositorik sangat menguasai seluruh PBM. Maka dari itu, pendidikan IPS belum mampu menumbuhkan iklim yang menantang siswa untuk belajar dan tidak mendukung produktivitas serta pengembangan berpikir peserta didik.

Sekarang ini pembelajaran IPS, khususnya mata pelajaran Ekonomi dipandang sebagai salah satu pelajaran IPS yang mudah dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran Geografi dan Sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS dapat diketahui bahwa untuk nilai mata pelajaran Ekonomi nilai rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan materi pelajaran IPS lainnya. Sebagian besar nilai mata pelajaran ekonomi ke VIIA sampai kelas VIIF di atas 7. Hal ini membuktikan bahwa siswa memiliki kemampuan dalam memahami materi pelajaran ekonomi. Tingginya rata-rata pelajaran ekonomi dikarenakan dalam pembelajaran guru menggunakan berbagai metode, antara lain menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*, *snowball trowing*, dan diskusi kelompok. Hasil dari berbagai metode tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai IPS ekonomi rata-rata lebih dari tujuh dipengaruhi oleh pemilihan strategi guru tepat. Ketepatan pilihan strategi guru mempengaruhi minat siswa dalam belajar IPS ekonomi sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil informasi dengan guru IPS juga diperoleh fakta bahwa guru belum pernah menggunakan metode *peer lesson*. Alasannya, metode *peer lesson* sepengetahuan guru IPS digunakan untuk mata pelajaran matematika. Sedangkan pembelajaran *jigsaw* sudah pernah dilakukan oleh guru bidang studi IPS.

Pembelajaran *jigsaw* merupakan tipe pembelajaran aktif yang dilakukan secara kelompok, dalam kelompok tersebut ada tim ahli dan kelompok asal. Masing-masing kelompok diberi materi yang berbeda dengan tema yang sama. Fungsi pembelajaran *jigsaw* menurut Rodiyansyah, dkk., (2010:4) bahwa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi siswa juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya.

Silberman (2009: 173) mengartikan *peer lesson* sebuah strategi yang mengembangkan *peer teaching* dalam kelas yang menempatkan seluruh tanggungjawab untuk mengajar para peserta didik sebagai anggota kelas. Dijelaskan oleh Zaini, dkk., (2005: 64) bahwa fungsi *peer lessons* merupakan suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari *active learning*. Strategi ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain.

Sehubungan dengan kenyataan tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dan *peer lesson* dalam mata pelajaran IPS ekonomi. Ada perbedaan metode pembelajaran *jigsaw* dan *peer lesson*. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini dipilih judul yaitu: PERBANDINGAN TIPE PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *PEER LESSONS*

## TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS TERPADU PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 BOYOLALI TAHUN 2011/2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan antara pembelajaran tipe *jigsaw* dengan pembelajaran tipe *peer lessons* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS Ekonomi.
2. Seberapa besar perbedaan antara pembelajaran tipe *jigsaw* dengan pembelajaran tipe *peer lessons* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS Ekonomi

### **B. LANDASAN TEORI**

#### **1. Metode Pembelajaran *Jigsaw***

Metode pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu strategi pembelajaran *cooperative learning* yaitu strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berkerjasama dan berinteraksi dalam satu kelompok. Melalui pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Silberman (2009: 178) berpendapat bahwa:

Pembelajaran *jigsaw* yaitu pertukaran antar kelompok, setiap peserta mengajarkan sesuatu materi yang harus dipelajari, yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen kecil, dan tidak ada pada bagian segmen tersebut, yang harus diajarkan lebih dahulu dari bagian segmen yang lain. Setiap peserta yang mempelajari suatu hal, maka terbentuklah pengetahuan yang saling berkaitan.

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa metode pembelajaran *jigsaw* merupakan metode yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dengan tujuan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Metode *jigsaw* dilaksanakan secara kelompok untuk menciptakan saling ketergantungan bagi tiap anggota kelompok, sehingga siswa dapat mempunyai tanggung jawab terhadap teman satu tim, menjadi guru yang baik, dan pembelajaran dapat menarik bagi siswa untuk belajar.

## **2. Metode Pembelajaran *Peer Lesson***

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan dan belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri, penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang optimal, karenanya diperlukan suatu strategi yang dapat mendukung atau meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam memilih suatu strategi, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima pelajaran dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan. Salah satu bentuk pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menggunakan strategi *peer lessons*.

Silberman (2009: 173) berpendapat bahwa *peer lessons* adalah suatu strategi pembelajaran untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas. Strategi ini menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas. Dalam pembelajaran *peer lessons* setiap siswa diajak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan demikian siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan sehingga keberhasilan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih optimal.

Kesimpulan dari pembelajaran *peer lessons* yaitu pembelajaran secara kelompok dan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan materi kepada kelompok lain sesuai sub topik materi. Setiap siswa diajak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran yang melibatkan mental dan fisik, sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

## **3. Prestasi Belajar**

Purwanto (1995: 47) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam rapor. Sedangkan Nasution (Hamalik, 2003: 36) menyatakan bahwa

prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

### C. METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Berdasar rancangan penelitian yang sudah diuraikan di atas maka desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design* (Sukmadinata, 2004: 203).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VIIA-VIIF SMP Negeri 2 Boyolali Tahun Pembelajaran 2011/2012. Jumlah siswa kelas VII tersebut 144 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki dan perempuan di SMP Negeri 2 Boyolali, yang ditentukan dengan cara *cluster sampel*. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini 48 siswa terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VIIA berjumlah 24 siswa dan kelas VIIB berjumlah 24 siswa. Teknik *sampling* adalah cara yang digunakan untuk mengambil sampel.

### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menggunakan analisis melalui uji t diperoleh hasil *t-test for Equality of Means* sebesar  $= 3,631 > t_{tabel} = 1,679$  dengan  $p = 0,002$  ( $p < 0,05$ ) menunjukkan ada perbedaan antara pembelajaran *jigsaw* dengan pembelajaran *peer lessons*.

Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri, penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang optimal, karenanya diperlukan suatu strategi yang dapat mendukung atau meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam memilih suatu strategi, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta

didik pasif atau hanya menerima pelajaran dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan.

Strategi *peer lessons* merupakan suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari *active learning*. Strategi ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain.

Setiap anggota kelompok yang sudah timbul rasa tanggung jawab mempengaruhi minat siswa untuk belajar dengan serius dan berusaha untuk mengikuti pola kegiatan yang dilakukan oleh teman dalam kelompok. Minat belajar siswa menjadi tingkat.

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (dalam Syah, 2003) minat dipengaruhi oleh pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan, sehingga memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Siswa yang mempunyai minat dapat menumbuhkan semangat belajar. Oleh karena itu, dalam belajar di kelas, seorang guru perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang diberikannya. Untuk membangkitkan minat belajar siswa, guru dapat melakukan banyak cara. Antara lain, pertama, guru membuat materi yang akan diajarkan kepada siswa semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi dan desain pembelajaran yang melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif.

Keaktifan dan sikap siswa dalam pembelajaran dipengaruhi pula oleh strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran antara *peer lesson* dengan *jigsaw* berbeda. Perbedaan pelaksanaan dalam menggunakan metode berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi. Pemahaman materi untuk *jigsaw* hanya tim ahli yang mampu menguasai bermacam-macam materi, sedangkan tim asal hanya memahami satu materi yang dibawa oleh anggota tim yang menjadi tim ahli. Untuk tipe *peer lessons* semua

siswa yang ada di kelas dapat memahami materi yang berbeda-beda, karena masing-masing kelompok dengan materi yang berbeda menyampaikan kepada siswa seluruh kelas.

Perbedaan dalam memahami materi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, karena setiap siswa memiliki perbedaan kemampuan dalam menerima pelajaran. Hamalik (2009: 179-180) menjelaskan bahwa individu adalah suatu kesatuan yang masing-masing memiliki ciri khasnya, dan karena itu tidak ada dua individu sama, satu dengan yang lainnya berbeda. Ini dapat disebut sebagai suatu kepastian dan kenyataan. Perbedaan individual dapat dilihat dari inteligensi. Siswa yang memiliki inteligensi yang tinggi bekerja lebih cepat dan membutuhkan waktu sedikit dalam belajar. Siswa yang kurang tingkat kecerdasannya umumnya belajar lebih lambat dan memerlukan banyak latihan untuk belajar. Pelaksanaan *jigsaw* ada tim ahli dan asal tipe *peer lessons* tidak ada. Tipe *peer lessons* menyampaikan materi dari hasil diskusi kelompok ke kelompok lain. Perbedaan menimbulkan pemahaman yang berbeda pula, karena intelegensi masing-masing siswa berbeda sehingga prestasi belajar yang diperoleh siswa juga berbeda.

Perbedaan pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* tersebut sesuai dengan hasil dari *Mean* pada pembelajaran *jigsaw* sebesar 15,02 dan pembelajaran *peer lesson* sebesar 24,62. Dari hasil tersebut, maka hipotesis kedua yang menyatakan pembelajaran tipe *peer lessons* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS Ekonomi.

Pembelajaran tipe *jigsaw* dan tipe pembelajaran *peer lessons* ada perbedaan dalam proses pelaksanaannya. Perbedaan tersebut menurut Silberman (2009: 168-170), bahwa dalam pembelajaran *jigsaw* proses pembelajaran diawali dengan pemilihan materi, pembagian kelompok, masing-masing kelompok diberi materi yang berbeda, setiap kelompok memiliki wakil untuk menjelaskan materi yang diperoleh kepada wakil lain dalam satu kelompok baru. Adapun pembelajaran *peer lessons* yang juga menurut Silberman (2009: 173-174) yaitu menentukan sub materi, membagi kelompok berdasarkan jumlah sub materi, setiap kelompok diberi waktu untuk untuk merencanakan dan mempersiapkan

metode, serta strategi untuk menjelaskan kepada teman satu kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Adanya perbedaan pelaksanaan tipe pembelajaran *jigsaw* dan tipe pembelajaran *peer lessons* tersebut berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Tipe pembelajaran *peer lessons* dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan tipe pembelajaran *jigsaw*, karena dalam pembelajaran *peer lessons* siswa memberikan pengajaran dua kali, yaitu secara kelompok dan secara bersamaan di depan kelas. Tipe *peer lessons* setiap anggota kelompok melakukan diskusi terlebih dahulu, kemudian menyampaikan materi kepada teman dalam satu kelas, sehingga pemahaman yang mendalam dapat diperoleh melalui tipe *peer lessons*.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Pendekatan pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* merupakan pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Maksudnya siswa yang aktif dalam pembelajaran akan mudah memahami materi yang diajarkan guru dan siswa cukup menyukai penerapan kedua teknik pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPS Ekonomi.

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran *jigsaw* dengan pembelajaran *peer lessons*. Hal ini dapat diketahui melalui hasil uji diperoleh hasil *t-test for Equality of Means* sebesar  $3,631 > t_{\text{tabel}} = 1,679$  dengan  $p = 0,002$  ( $p < 0,05$ ).
- b. Perbedaan pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* dapat terlihat dari hasil *Mean* pada pembelajaran *jigsaw* sebesar 15,04 dan pembelajaran *peer lessons* sebesar 24,62. Hasil *peer lessons* lebih besar dibandingkan dengan hasil *jigsaw*, sehingga pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* ada perbedaan.

## 2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini adalah:

### a. Bagi Guru

Guru diharapkan mempunyai pengetahuan dan kemampuan yang cukup untuk memilih metode ataupun teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga disarankan untuk dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

### b. Bagi Sekolah

Mengingat hasil pendekatan pembelajaran *peer lessons* lebih baik dibandingkan dengan *jigsaw*, maka bagi sekolah disarankan untuk lebih sering menggunakan pendekatan pembelajaran *peer lessons*, khususnya untuk materi IPS Ekonomi, sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat meningkat lebih baik.

### c. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, sebab dengan ikut aktif dalam pembelajaran siswa akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang baru dalam memahami pelajaran

### d. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengetahui menggunakan pendekatan pembelajaran *jigsaw* dan *peer lessons* pada topik maupun mata pelajaran yang lain, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih baik lagi bagi siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Djahiri, A.K. 2006. *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*. Bandung: Lab. PPMP IKIP Bandung.
- Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, S.H. 2008. *Evaluasi Kurikulum*. Jakarta: P2LPTK Ditjen Dikti-Depdikbud.
- Muchtar, S. 2006. *Pengembangan Kemampuan Berpikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS. Disertasi*. Bandung : PPS IKIP Bandung.
- Purwanto. 1995. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Rodiyansyah, Sandi Fajar, Heri Sutarno, dan Parsaoran Siahaan. 2010. Studi Komparasi Antara Hasil Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Metode *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw dengan Metode Konvensional. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3. Hal. 1-8.
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Somantri. H.M.N. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya-PPS UPI Bandung.
- Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumaatmadja. 2008. Macam-macam Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Masalah Pendidikan IPS di SD. [http://pips-sd.blogspot.com/2008\\_09\\_01\\_archive.html](http://pips-sd.blogspot.com/2008_09_01_archive.html)
- Syafruddin, Moh. 2001. Implementasi Model Cooperative Learning Dalam Pendidikan IPS Di Tingkat Persekolahan. [http://pips-sd.blogspot.com/2001\\_06\\_04\\_archive.html](http://pips-sd.blogspot.com/2001_06_04_archive.html).
- Syah, M. 2008. *Psikologi Pendidikan suatu pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu. 2005. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Obor Jaya.