

Perbandingan *Life Skill* Siswa Menggunakan Model *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dengan Memperhatikan Motivasi berprestasi

Rizki Hadi Pramono, Tedi Rusman, dan Pujiati
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research was to find out the difference of Life Skill result, interaction in Jigsaw II learning model, and Talking Chips by seeing the initial ability. The research method was quasi experiment by approaching comparatively. This research was done in SMK 2 Mei Bandar Lampung with the population of 320 students and 75 students as samples which were determined through cluster random sampling. Data analysis techniques are t-Test formula and ANOVA manually and SPSS. The result of the analysis showed F count > F table or 4,908 > 4.05 which means there is difference study result through Jigsaw II learning model and Talking Chips and F count > F table or 42,570 > 4.05 which means there is a learning model interaction with achievement motivation and Life Skill.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan *Life Skill*, interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dengan memperhatikan motivasi berprestasi siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian ini dilakukan di SMK 2 Mei Bandar Lampung dengan populasi berjumlah 320 siswa dengan sampel sebanyak 75 siswa (2 kelas) yang ditentukan melalui *Cluster Random Sampling*. Teknik analisis data menggunakan Analisis Varian Dua Jalan dan t – Test Dua Sampel Independen. Hasil analisis data menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $4,908 > 4,05$ berarti ada perbedaan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $42,570 > 4,05$ berarti terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi siswa dan *Life Skill*.

Kata Kunci : life skill, motivasi berprestasi, jigsaw II, talking chips.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat mendasar, karena melalui pendidikan, karakter, pengetahuan dan mental seseorang dapat terbentuk yang nantinya akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Melalui pendidikan, potensi peserta didik dapat dikembangkan agar peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang akan terjadi dikemudian hari.

Tujuan pendidikan nasional dapat diwujudkan melalui lembaga institusi atau lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan ini harus memiliki tujuan institusional yang segaris dengan tujuan pendidikan nasional. "Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan sarana yang berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan yaitu untuk menghasilkan generasi muda yang produktif, kreatif, mandiri serta dapat membangun dirinya dan masyarakatnya" Hasbullah (2001:139). Oleh karena itu, sekolah diharapkan mampu menghasilkan generasi muda yang berkualitas

yaitu dengan memiliki kualitas personal dan sosial yang baik sehingga berdaya saing tinggi yang tercermin dalam kecakapan hidup. Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari *Development Basic Education* (Puskur: 2007) Kecakapan hidup adalah berbagai jenis ketrampilan yang memampukan remaja-remaja menjadi anggota masyarakat yang aktif, produktif dan tangguh.

Melalui mata pelajaran kewirausahaan, diharapkan siswa akan memiliki kecerdasan personal, sosial, emosional, dan intelektual yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan siswa baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dikehidupan yang akan datang. Ditinjau dari segi kemandirian berwirausaha akan memberikan peluang untuk diri sendiri dalam mencapai kesuksesan. Segi sosial akan memberikan peluang kerja bagi orang lain, lingkungan dan masyarakat.

Saiman, Leonardus (2009: 13) kendala yang dihadapi sehubungan dengan usaha mengembangkan sikap berwirausaha siswa SMK adalah masih banyaknya siswa SMK yang mempunyai anggapan bahwa untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik hanya ditentukan oleh kesempatan mendapatkan pendidikan yang tinggi dan masih banyak yang menggantungkan masa depan mereka

pada gelar-gelar kependidikan dan ijazah-ijazah sekolah tanpa membekali mereka dengan sikap mandiri yang sangat dibutuhkan untuk terjun ke dunia wirausaha. Guru begitu monoton memberikan materi dengan model pembelajaran yang kurang melatih dan mengeksplor kemampuan siswa dalam berfikir, memaksimalkan potensi dirinya dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *Life Skill* siswa. Guru hendaknya menggunakan metode dan model pembelajaran yang bervariasi tergantung pada materi dan tujuan pembelajaran, tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang mampu melekat pada siswa.

Sesuai dengan pendapat Hidayanto dalam Anwar (2006: 29) bahwa untuk membelajarkan masyarakat, perlu adanya dorongan dari pihak luar atau pengkondisian untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri masing-masing individu, dalam arti bahwa keterampilan yang diberikan harus dilandasi oleh keterampilan belajar (*learning skills*). Guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana siswa dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini

sesuai dengan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Selain penggunaan model pembelajaran yang sesuai, faktor lainnya ialah motivasi berprestasi peserta didik. Di dalam suatu kegiatan pembelajaran, seorang guru merasakan bahwa di suatu kelas tertentu mudah mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar sehingga prestasi belajarnya tinggi, namun di suatu kelas yang lain kesulitan sehingga prestasi belajarnya rendah, padahal materi pembelajaran sama, alokasi waktu pembelajaran juga sama.

Menurut Mc.Donald dalam (Sadirman, 2011: 73) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tahapan adanya tujuan. Sementara Heckhausen dalam (Djaali, 2008: 103) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi

mungkin dalam semua aktivitas dengan menggunakan standar keunggulan. Motivasi berprestasi siswa penting untuk diketahui guru sebelum ia memulai dengan pembelajarannya, karena dengan demikian dapat diketahui apakah siswa telah mempunyai atau pengetahuan yang merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran. Sejauh mana siswa telah mengetahui materi apa yang akan di sajikan. Dengan mengetahui hal tersebut, guru akan dapat merancang pembelajaran dengan lebih baik. Sebab apabila siswa diberi materi yang telah diketahui maka akan merasa cepat bosan. Motivasi berprestasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan dalam belajar. Besar kecilnya pengaruh tersebut tergantung pada intensitasnya. Klausmeier (dalam Djaali: 2000: 142) menyatakan bahwa perbedaan dalam intensitas motivasi berprestasi (*need to achieve*) ditunjukkan dalam berbagai tingkatan prestasi yang dicapai oleh berbagai individu.

Berdasarkan uraian diatas maka individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi mempunyai ciri-ciri antara lain, memiliki rasa percaya diri yang

besar, berorientasi kemasa depan, suka pada tugas yang memiliki tingkat kesulitan sedang, tidak membuang buang waktu, memilih teman yang berkemampuan baik dan tangguh dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

Oleh karena itu peserta didik diharapkan dapat mengasah *Life Skill* mereka karena dipastikan setiap materi yang telah dipelajari akan berhubungan dengan materi yang nantinya akan dipelajari. Identifikasi kemampuan *Life Skill* dan karakteristik peserta didik adalah salah satu upaya guru yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang; tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu.

Didukung oleh hasil penelitian pendahuluan diketahui bahwa guru mata kewirausahaan kurang memperhatikan motivasi berprestasi siswa dalam menentukan tindakan pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran yang tingkatnya lebih tinggi, disebabkan karena siswa belum menguasai prasyarat yang harus dimiliki siswa, dalam hal ini adalah kemampuan awal untuk mempelajari materi selanjutnya yang tingkat

kesulitannya lebih tinggi.

Faktor penyebab dari kurangnya hasil belajar siswa bisa bersumber dari siswa, guru, alat, dan lingkungan. Faktor yang bersumber dari siswa yaitu keaktifan siswa, bagaimana siswa merespon materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan alasan tersebut maka guru sebagai komponen penting dalam kegiatan pembelajaran harus menemukan metode dan model yang tepat untuk kegiatan pembelajaran harus menemukan metode dan model yang tepat untuk kegiatan pembelajaran. Salah satunya guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif agar pelajaran yang berlangsung tidak monoton dan membosankan sehingga pembelajaran dapat berlangsung aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan, dengan demikian minat dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan membantu siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan guru.

Peneliti menerapkan dua model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Jigsaw II* dan tipe *Talking Chips* pada dua kelas. Pemilihan kedua model tersebut karena dianggap sangat cocok diterapkan dan mampu memberikan peningkatan *Life Skill* dan pada analisis data yang akan

dikaitkan dengan motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran kewirausahaan di SMK 2 Mei Bandar Lampung.

Menurut Hamdayama (2014: 87) Model pembelajaran *Jigsaw II* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kembali kepada rekan-rekannya, dan diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa. Sedangkan Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas dan juga dapat memberikan siswa waktu yang lebih banyak untuk berfikir, merespon dan saling membantu.

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran kewirausahaan.

- 2) Untuk mengetahui perbandingan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Talking Chips bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran kewirausahaan.
- 3) Untuk mengetahui perbandingan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Talking Chips dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran kewirausahaan.
- 4) Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian semu (*Quasi Experiment*) dengan pendekatan komparatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan

penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu hasil *Life Skill* siswa dengan perlakuan yang berbeda.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK 2 Mei Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 10 kelas sebanyak 320 siswa dengan sampel di penelitian ini adalah 75 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ada perbedaan *Life Skill* yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips*

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan *Life Skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* and *Talking Chips*. Dimana rata-ratanya yaitu 80,03 dan 77,86. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis pertama yang menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak dengan F_{hitung} sebesar 4,908 dan F_{tabel} sebesar 4,05 (hasil intervolasi) berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $4,908 > 4,05$ serta tingkat Signifikansi sebesar $0,032 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan

Life Skill yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips*.

Dengan model pembelajaran *Jigsaw II* siswa di tuntut untuk selalu aktif dalam pembelajaran dan diminta untuk saling mengajarkan kepada semua siswa.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Isjoni (2009:54) pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Model pembelajaran *Jigsaw II* menuntut siswa untuk berfikir tentang apa yang siswa pelajari, memberi kesempatan berdiskusi atau bersosialisasi dengan teman, bertanya dan berbagi pengetahuan kepada teman lainnya.

2 *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan model Pembelajaran yang menggunakan *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, hasil penelitian

menunjukkan bahwa hasil siswa yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan rumus t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 6,026 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig α 0,025 dan $dk = 12 + 13 - 2 = 23$, maka diperoleh 2,069 (hasil intervolasi) dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,026 > 2,069$ dan nilai sig $0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan *Life Skill* yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi terhadap mata pelajaran Kewirausahaan.

Model pembelajaran *Jigsaw II* yang diterapkan pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, siswa akan merasa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru karena telah memiliki pengetahuan dasar dan akan dikaitkan dengan pengetahuan yang akan diterimanya.

Model pembelajaran *Jigsaw II*

Sudrajat (2010: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model *Jigsaw II* ini mengajak siswa secara aktif mengajarkan antar sesama teman atau saling berdiskusi dan bersosialisasi, serta menuntut siswa untuk menguasai materi pembelajaran.

3. *Life Skill* Siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi di bandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis, hasil penelitian ini menunjukkan *Life Skill* siswa yang menggunakan model *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model *Jigsaw II* pada motivasi berprestasi rendah yaitu diperoleh t_{hitung} sebesar 3,129 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,005.

Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan $Sig \alpha$ 0,025 dan $dk = 13 + 12 - 2 = 23$, maka diperoleh 2,069 (hasil intervalasi), dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,129 > 2,069$ dan nilai sig $0,005 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan *Life Skill* yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terhadap mata pelajaran Kewirausahaan.

Kagan (2000: 63) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* adalah metode struktural yang mengembangkan hubungan timbal balik antara anggota kelompok dengan didasari adanya kepentingan yang sama. Setiap anggota mendapat *chips* yang berbeda yang harus digunakan setiap kali mereka ingin berbicara mengenai: menyatakan keraguan, menjawab pertanyaan, bertanya, mengungkapkan ide, merangkum, mendorong partisipasi anggota lainnya, memberikan penghargaan untuk ide yang dikemukakan anggota lainnya dengan mengatakan hal yang positif.

4. Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran

dan motivasi berprestasi siswa terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis ke-2, *Life Skill* yang menggunakan model *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model *Talking Chips* pada motivasi berprestasi tinggi. Pengujian hipotesis ke-3, *Life Skill* siswa yang menggunakan model *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model *Jigsaw II* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi siswa terhadap *Life Skill* pada mata pelajaran Kewirausahaan.

Hasil analisis data F_{hitung} sebesar 42,570 dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan penyebut 46 diperoleh 4,05 dengan demikian maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $42,570 > 4,05$ dengan tingkat Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Desain penelitian ini dirancang

untuk meneliti pengaruh dua model pembelajaran, yaitu *Jigsaw II* dan *Talking Chips* terhadap *Life Skill* pada pelajaran kewirausahaan. Penelitian ini memperhatikan motivasi berprestasi siswa, karena motivasi berprestasi siswa merupakan salah satu komponen yang berpengaruh terhadap *Life Skill*. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi maka siswa akan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dalam belajar. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah akan mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh sebab itu, ada pengaruh yang berbeda dari motivasi berprestasi yang berbeda terhadap model pembelajaran yang berbeda. Maka terjadi interaksi antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Heckhausen dalam Djaali (2008: 103) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam semua aktivitas dengan menggunakan

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut Ada perbedaan yang signifikan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran kewirausahaan.
2. *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran kewirausahaan
3. *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran kewirausahaan.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anwar. 2006. *Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hasbullah. 2001. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Kagan, 2000. *Coperative Learning Structure*
- Saiman, Leonardus. 2009. *Kewirausahaan Teori, Praktik dan Kasus-kasus*. Jakarta: Salemba Empat.
- Akhmad, Sudrajat. 2009. *Definisi Pendidikan Menurut UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003*.

