

**Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Ii dan Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Soft Skill Siswa**

**Mutiara Insani<sup>1</sup>, Pujiati<sup>2</sup>, Fanni Rahmawati<sup>3</sup>**

Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung

Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

E-mail:mutiara.insani99@gmail.com

*This study aims to determine the differences between Soft Skills and the effectiveness between learning models using Jigsaw II and Two Stay Two Strays method students on XI IPS at SMA Swadhipa. The population of this study is all of students on XI IPS which consists of 78 by using cluster random sampling. This analysis technique uses t-test and N-Gain. The research method used in this study was quasi-experimental with a comparative approach. The results of the analysis it was concluded that there were differences in students' soft skills and stated that the Jigsaw II learning model was more effective with an average of 80.85 and an effectiveness level of 1.0973 or > 1.*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan soft skill serta efektivitas antara model pembelajaran menggunakan Jigsaw II dan TwoStay Two Stray pada siswa kelas XI IPS di SMA Swadhipa. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPS berjumlah 78 siswa dengan menggunakan cluster random sampling. Teknik analisis ini menggunakan analisis t-test dua sampel independent dan uji N-Gain. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan soft skill siswa dan menyatakan bahwa. Model pembelajaran Jigsaw II lebih efektif dengan rata-rata 8085 dan tingkat efektivitas 10973 atau > 1.*

**Kata Kunci** : *Soft Skill Jigsaw II Two*



© 2022 JIPS; published by Jurusan IPS, FKIP Unila.. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 License.

The article is published with Open Access at <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jips>

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah strategi paling tepat yang di implementasikan untuk menumbuhkan karakter pada peserta didik. Mengingat karakter adalah hal yang mampu membedakan antara individu satu dengan individu lainnya. Tidak hanya pembentukan karakter pada peserta didik tetapi ada juga yang dinamakan pendidikan karakter dimana pada pendidikan karakter ini dapat menumbuhkan nilai - nilai karakter pada setiap individu

Selain dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada setiap individu pada era globalisasi saat ini pendidikan juga mengharuskan peserta didik untuk bersikap aktif kreatif dan inovatifserta

Proses pembelajaran yang baik dalam suatu pendidikan adalah peserta didik dituntut aktif selama proses pembelajaran untuk mengembangkan potesinya dalam dunia pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Atas (SMA). Menurut Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan.

dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 77 tujuan pendidikan menengah adalah beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berahlak mulia berkepribadian luhur berilmu cakap kritis kreatif inovatif mandiri percaya diri memiliki sikap toleran peka sosial demokratis serta dapat bertanggungjawab.

Tujuan pendidikan nasional lebih lanjut diuraikan dalam tujuan institusional yaitu tujuan yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Tujuan institusional adalah tujuan guna mencapai tujuan umum yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi lulusan setiap jenjang pendidikan misalnya standar kompetensi pendidikan dasar menengah dan jenjang pendidikan tinggi.

Sejalan dengan kemajuan kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013 yang mengarah pada keseimbangan antara sikap keterampilan dan pengetahuan guna mengembangkan *soft skill* dan

*hard skill*. Pengembangan *soft skill* dalam pembelajaran ekonomimampu

Konsisten tanggung jawab dan sikap Mandiri Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru ekonomi di SMA Swadhipa menunjukkan bahwa *soft skill* yang dimiliki siswa masih terbilang rendah karena dapat dilihat dari hasil wawancara mengenai indicator pada *soft skill*. Hal ini juga diduga dipengaruhi model pembelajaran yang digunakan oleh guru yang dapat membuat siswa menjadi jenuh. Karena *soft skill* siswa cenderung rendah jadi hal ini berpengaruh pada rendahnya kemampuan komunikasi rasa tanggung jawab

Hasil Observasi *Soft Skill* Menunjukkan bahwa sebanyak 55% siswa memiliki *soft skill* rendah, sebanyak 30% siswa memiliki *soft skill* sedangkan sebanyak 15% memiliki *soft skill* tinggi yang dimiliki siswa, meliputi keterampilan intrapersonalia dan keterampilan interpersonal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *soft skill* siswa, baik itu kemampuan komunikasi, tanggungjawab, kemampuan menjadi pemimpin kemampuan bekerjasama, menghargai pendapat orang lain dan

kemampuan beradaptasi. Menurut Slavin (2009:4) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Diduga guru perlu menggunakan model pembelajaran yang pas untuk mata pelajaran Ekonomi, sehingga siswa tidak cenderung pasif didalam kelas. Model pembelajaran yang mampu meningkatkan *soft skill* siswa adalah *Jigsaw II* karena model.

pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri.

bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan *soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw II* dengan model pembelajaran kooperatif tipe

*two stray two stay* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Swadhipa Natar?

2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw II* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *soft skill* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Swadhipa Natar?

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, *variable - variabel* lain yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen dapat dikontrol secara tepat (Sugiyono, 2013: 107)

Menurut Arikunto (2013:3) eksperimen adalah suatu cara mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian kompartif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau

lebih sampel yang berbeda , atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57).

Penelitian ini menggunakan desain semu (*Quasi experimental design*) dengan pola design perlakuan sebelum dan perlakuan sesudah.

*Quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan (Sugiyono, 2012: 114). Penelitian ini dilakukan pada tiga kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw II kelompok kontrol yang menggunakan model Two Stay Two Stray pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Swadhipa. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan model pembelajaran Jigsaw II dan Two stay Two stray sebagai variabel bebas dan Soft Skill siswa sebagai variabel terikat.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2015:117).

Pada penelitian ini dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan objek ataupun subjek yang menjadi sasaran

penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Swadhipa tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa 78.

Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 1 dan 2 kemudiandua kelas tersebut di undi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis tes dalam penelitian guna mendapatkan informasi data soft skill siswa setelah diberikan perlakuan yaitu Model Pembelajaran *Jigsaw II* dan *Two stay Two Stray* . Pada penelitian ini menggunakan RPP dan Lembar Observasi yang terdiri dari 4 pertemuan dikelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Terdapat perbedaan soft skill antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *jigsaw II* dan *Two Stay Two Stay***

Berdasarkan uji hipotesis 1 menyatakan“Ada perbedaan *Soft Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dengan model. pembelaaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*”

Pengujian hipotesis yang digunakan adalah tolak  $H_0$  apabila  $Sig.>0.05$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berdasarkan hasil

perhitungan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji sampel t-test menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2345 > 2.0086$  dengan demikian Ada perbedaan *Soft Skill* antara siswayang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *JigsawII* dengan model pembelajaran kooepratif tipe *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama ,bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi (Huda, 2014: 207).

## **2. Model Pembelajaran Jigsaw II lebih efektif dibandingkan model pembelajaran two stay two stray dalam meningkatkan soft skill siswa.**

Berdasarkan uji hipotesis 2 menyatakan “Ada perbedaan *Soft Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*” Berdasarkan uji N-Gain dengan menggunakan aplikasi SPSS versi

15.0 maka di dapat hasil efektivitas

$> 1$  atau 1.0973 keputusan model pembelajaran jigsaw II lebih efektif dibandingkan model pembelajaran two stay two stray untuk meningkatkan soft skill siswa.

Berdasarkan definisi dari model kooperatif *Jigsaw II* ini, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan rata-rata *Soft Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan
2. model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw II dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe two stray two stray. Perbedaan soft skill siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda
3. Model Pembelajaran kooperatif *Jigsaw II* Lebih efektif dari pada model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan *Soft Skill* Siswa .

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Huda M. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D)*. Bandung:CV. Alfabeta.

Huda M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slavin Robert, E. 2009. *Cooperative Learning : Teori, Riset, dan Praktik (Alih bahasa: Nurulita)*. Bandung: Nusa Media

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D)*. Bandung:CV. Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D)*. Bandung:CV. Alfabeta.

Sutriman. 2013. *Model Model pembelajaran kooperatif*  
Jakarta : Rineka Cipta

Rusman, Tedi. 2015. *Statistik Penelitian Aplikasinya denganSPSS*. Yogyakarta. GrahaIlmu