

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN *SOFT* *SKILLS* MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI

Abstract

Education takes the significant role in developing Indonesia to compete in global village era. Education processes has prior position in developing human resource, as well. The effort in accomplishing the good quality of the students graduation which has credibility in all fields is a must. In spite of that, the importance of soft skill competence of university students to enhance their competence in competing in seeking job is also required. This research is aimed to know how the application of jigsaw method can improve students' achievements and students' soft skill of economic education department 2012B mainly in ekonomi pembangunan course of STKIP PGRI Jombang. By employing qualitative research as approach, this research is conducted in classroom action research technique. The subject of this research is 40 students of economic department in class 2012B who take Ekonomi pembangunan source, it consist of 7 male and 23 female. in addition, the result shows that there are some findings of the research; 1) the students achievements are significantly increased which can be seen from the result of pre-test and post-test degree on the point of 77%. 2) The students' soft skill is also showed significant increase where their skill before the application of the jigsaw model is on average level, and after the treatment by employing cooperative learning of jigsaw model the students' soft skill is categorized in good level.

Key words: *Jigsaw, Students' achievements, Soft skills*

Abstrak

Pendidikan mempunyai peran penting untuk membangun bangsa Indonesia, dengan majunya pendidikan diharapkan bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa lain. Proses pendidikan memiliki peran penting dalam memperbaiki mutu Sumber Daya Manusia. Usaha untuk menciptakan lulusan perguruan tinggi yang kompeten dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan terus dilaksanakan, selain itu hal lain yang perlu kita perhatikan adalah pentingnya *soft skills* dari para lulusan perguruan tinggi agar para lulusan ini dapat bersaing secara positif di masyarakat dan dalam dunia kerja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar dan *soft skills* mahasiswa program studi ekonomi angkatan tahun 2012B pada matakuliah ekonomi pembangunan di STKIP PGRI Jombang. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi ekonomi angkatan 2012 B yang berjumlah 40 mahasiswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 33 perempuan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa; 1) Hasil belajar mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pre tes dan pos tes mengamai peningkatan rata-rata sebesar 77%; 2) *Soft skills* mahasiswa juga mengalami peningkatan dimana pada saat sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw soft skills* mahasiswa dalam kategori cukup sedangkan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw soft skills* mahasiswa dalam kategori baik

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Hasil Belajar, Soft skills.*

Writer:

Shanti Nugroho Sulistyowati

Correspondence:

shantinugroho@yahoo.com

Institution:

STKIP PGRI Jombang

EKSIS

Vol X No 1, April 2015

ISSN:

1907-7513

<http://ejournal.stiedewantara.ac.id>

A. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting untuk membangun bangsa Indonesia, dengan majunya pendidikan diharapkan bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa lain. Seperti yang diungkapkan oleh Djumransjah (2004:139) bahwa peran pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia, pendidikan diakui sebagai kekuatan (*education as power*) yang menentukan prestasi dan produktivitas dibidang yang lain. Pendidikan sebagai kekuatan berarti bahwa pendidikan mempunyai kewenangan yang cukup kuat bagi kita, bagi masyarakat untuk menentukan bagaimana suatu hal yang kita inginkan dan bagaimana mencapai suatu hal yang kita inginkan.

Selain sebagai kekuatan, pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan bangsa Indonesia. Seperti yang tercantum dalam tujuan negara yang terdapat pada Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 (2002:2), "...mencerdaskan kehidupan bangsa...". Pembangunan yang dilaksanakan oleh bangsa Indonesia adalah pembangunan diberbagai sektor dan salah satunya di sektor pendidikan, pembangunan dalam dunia pendidikan bertujuan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Proses pendidikan memiliki peran penting dalam memperbaiki mutu Sumber Daya Manusia.

Usaha untuk menciptakan lulusan perguruan tinggi yang kompeten dalam ranah, yaitu; *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap) dan *psikomotorik* (keterampilan) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan terus dilaksanakan, selain ketiga ranah tersebut hal lain yang perlu kita perhatikan adalah pentingnya *softskills* dari para lulusan perguruan tinggi agar para lulusan ini dapat bersaing secara positif di masyarakat dan dalam dunia kerja.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di awal pertemuan hingga *mid semester* dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi sebagian besar mahasiswa masih pasif, hanya beberapa mahasiswa saja yang terlihat aktif. Mahasiswa juga masih terlihat hanya mementingkan dirinya sendiri untuk mendapatkan nilai yang terbaik dengan menggunakan berbagai cara. Peneliti sebagai dosen yang mengajarkan matakuliah ekonomi pembangunan pada semester genap 2014/2015, peneliti berusaha agar semua mahasiswa aktif mengikuti perkuliahan ekonomi pembangunan dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*, dimana dalam model pembelajaran kooperatif tipe ini mahasiswa belajar secara berkelompok, dengan kelompok yang heterogen dan dengan mahasiswa ahli (*expert*) yang sudah ditentukan oleh peneliti, dengan bekerja dalam tim peneliti berharap agar sesama mahasiswa dapat saling menghargai. Hasil yang diharapkan pada penelitian ini adalah pada meningkatkannya hasil belajardan *soft skills*. Berdasarkan uraian sebelumnya maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan *soft skills* Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi". Konteks penelitian ini adalah, Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, Penelitian tindakan kelas hanya dilakukan pada Mahasiswa Program studi Ekonomi Angkatan Tahun 2012B pada matakuliah Ekonomi Pembangunan, Penelitian difokuskan pada masalah hasil belajar dan *soft skills* mahasiswa.

Tujuan penelitian ini adalah; 1) Mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe

Jigsaw dapat meningkatkan hasil

belajar mahasiswa program studi ekonomi angkatan tahun 2012B pada matakuliah ekonomi pembangunan di STKIP PGRI Jombang; 2) .Mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan *soft skills* mahasiswa program studi ekonomi angkatan tahun 2012B pada matakuliah ekonomi pembangunan di STKIP PGRI Jombang.

B. TINJAUAN TEORITIS

Kajian Penelitian Terdahulu

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa model pembelajaran *cooperative* tipe *Jigsaw* berpengaruh positif dalam pembelajaran, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terkait dengan model pembelajaran *Jigsaw* yang telah dilakukan di beberapa satuan pendidikan. Mulyanto (2007), dalam penelitiannya yang berjudul pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* untuk meningkatkan penguasaan operasi pecahan di SDN Paseh I Kabupaten Sumedang, menyatakan bahwa pendekatan *cooperative learning* dengan teknik *jigsaw* dapat meningkatkan penguasaan operasi pecahan di SDN Paseh I; Hertavi (2010), dengan penelitiannya yang berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII di SMP 38 Semarang, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; Siregar, dkk (2010) , dengan penelitiannya yang berjudul penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* II untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran dasar teknik mesin, menyimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* II dapat meningkatkan aktivitas

dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar teknik mesin pada siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung.

Berkaitan dengan *soft skills*, ada beberapa penelitian terdahulu yang dapat kita jadikan rujukan antara lain, penelitian yang ditulis oleh Sinarwati (2014) yang berjudul apakah pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan *softskills* dan *hard skills* mahasiswa. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa dan mahasiswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian lainnya ditulis oleh Sudiana (2012) yang berjudul upaya pengembangan *soft skills* melalui implementasi model pembelajaran kooperatif untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran kimia dasar, didapatkan hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini dapat (1) meningkatkan *soft skills* mahasiswa, (2) meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa, (3) meningkatkan hasil belajar mahasiswa, dan (4) mahasiswa memberikan respon positif terhadap upaya pengembangan *soft skills* yang diimplementasikan melalui model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita ketahui keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di beberapa satuan pendidikan di beberapa wilayah di Indonesia. Serta pentingnya *soft skills* untuk menunjang keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Melihat dari beberapa permasalahan yang hampir sama, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* ini dengan harapan mendapat hasil yang

diharapkan seperti pada penelitian-penelitian sebelumnya dan dapat berguna untuk mengetahui peningkatan *soft skills* mahasiswa

Elemen-Elemen Dasar Pembelajaran Kooperatif

Dalam suatu kelas terdiri dari berbagai macam karakter mahasiswa, hal ini yang mengakibatkan perlu adanya proses pembelajaran yang dapat menyatukan mahasiswa dengan berbagai karakter. Dengan belajar secara berkelompok diharapkan mahasiswa dalam satu kelas akan berbaur antara satu dengan yang lain, siswa akan berusaha untuk bekerjasama menyatukan ide yang dimiliki masing-masing siswa untuk memecahkan suatu permasalahan. Teori saling ketergantungan sosial memberikan sebuah landasan bagi pembelajaran kooperatif. Dalam menciptakan pembelajaran kooperatif, dosen harus menstrukturkan lima elemen dasar pembelajaran kooperatif antara lain; saling ketergantungan positif, akuntabilitas individual, interaksi promotif, penggunaan keterampilan sosial yang memadai dan pemrosesan kelompok.

Menurut Lie (2005), Elemen-elemen dasar pembelajaran kooperatif, antara lain sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif, bahwa ketergantungan positif memiliki dampak yang besar daripada keanggotaan kelompok atau interaksi antar pribadi, selain itu saling ketergantungan positif juga mempengaruhi kesuksesan teman kelompok nampak menciptakan kekuatan-kekuatan pertanggungjawaban
- b. Akuntabilitas individual dan pertanggungjawaban pribadi, saling ketergantungan positif diarahkan untuk menciptakan "kekuatan pertanggungjawaban" yang

meningkatkan perasaan peranggungjawaban anggota kelompok dan kewajiban untuk: (a) menyelesaikan satu pekerjaan yang dibagikan dan (b) memfasilitasi pekerjaan dari anggota kelompok yang lain. Ketika kinerja seseorang mempengaruhi hasil dari kolaborator, orang merasakan bertanggungjawab atas kesejahteraan kelompok dan bagi dirinya sendiri.

- c. Interaksi promotif, saling ketergantungan positif
- d. Penggunaan keterampilan sosial yang memadai, anggota kelompok harus memiliki atau diajarkan keterampilan antar pribadi dan kelompok kecil yang diperlukan untuk memperoleh kerjasama dengan kualitas yang tinggi dan dimotivasi untuk menggunakannya. Adapun keterampilan sosial yang harus dimiliki antara lain; (a) mengetahui dan saling mempercayai antara satu dengan yang lain; (b) mengkomunikasikan secara akurat dan tidak rancu, (menerima dan mendukung satu sama lain; (c) menerima dan mendukung satu sama lain; (d) memecahkan konflik secara konstruktif.
- e. Pemrosesan kelompok, untuk mengkalifikasi dan mengembangkan keefektifan dari anggota-anggota dalam menyumbangkan upaya-upaya bersama untuk mencapai tujuan-tujuan kelompok.

Jigsaw (Model Tim Ahli)

Metode pengajaran dengan *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya (Slavin, 2010), selanjutnya metode ini dikembangkan lebih praktis dan mudah oleh Slavin atau lebih di kenal dengan Jigsaw II. Pada intinya keduanya merupakan pembelajaran dengan menggunakan model tim ahli. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif

tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

- a. Dosen membagi mahasiswa dalam kelompok awal, dan membagikan soal pre tes selanjutnya kelompok awal mengerjakan soal secara individu, total skor menjadi skor tim
- b. Selanjutnya dosen membagi materi kepada mahasiswa dan memintanya untuk berkelompok berdasarkan kelompok ahli
- c. Mahasiswa kembali pada kelompok awal, untuk saling bertukar informasi dari masing- masing kelompok ahli
- d. Dosen membagikan lagi soal pos tes pada kelompok awal
- e. Menghitung nilai dan membandingkan antara skor awal dan skor akhir pada masing- masing kelompok awal

Menurut Arends (dalam Sinarwati, 2014), paling sedikit ada tiga tujuan penting dalam pembelajaran kooperatif yakni prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keragaman, serta pengembangan keterampilan sosial. Masih dalam jurnal yang sama mengutip pernyataan dari Endrotomo (dalam Sinarwati, 2014) menyatakan apa yang dilakukan dosen, mahasiswa dan kemampuan yang bisa diperoleh mahasiswa dari model pembelajaran kooperatif adalah: yang dilakukan mahasiswa membahas dan menyimpulkan masalah/tugas (materi) yang diberikan dosen secara berkelompok, yang dilakukan dosen merancang dan memonitor proses belajar dan hasil belajar, menyiapkan suatu masalah/kasus/latihan soal atau bentuk

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley (dalam Sudjana, 2006:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Dari

beberapa hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Selain beberapa hal di atas, seperti yang terdapat dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2006:22) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni; pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. *Ranah Afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni; penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi
- c. *Ranah Psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interperatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, namun dari ketiga ranah tersebut ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh guru, karena berkenaan dengan ketuntasan mahasiswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Carol (dalam Djamarah, 2002:24) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap taraf penguasaan belajar antara lain. Waktu atau kesempatan yang cukup untuk mempelajari bahan, sesuai dengan kapasitas masing-masing anak didik, faktor lain yang mempengaruhi terhadap

penguasaan belajar adalah kualitas pengajaran (*the quality of instruction*) dengan taraf kemampuan anak didik untuk memahami pelajaran itu (*the student's ability to understand the instruction*), selain itu motivasi juga mempengaruhi taraf penguasaan belajar.

Soft skills

Menurut Yuliani (2016) *Soft skills* adalah istilah sosiologis yang berkaitan

dengan kecerdasan emosional, sifat, kepribadian, ketrampilan sosial, komunikasi, berbahasa, kebiasaan pribadi, keramahan dan optimisme yang mencirikan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. *soft skills* merupakan kecerdasan emosional dan sosial yang sangat penting untuk melengkapi *hard skill* atau kecerdasan intelektual.

Tabel 1. Pengembangan instrumen lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini:

No	Unsur-Unsur <i>Soft skills</i>	Dimensi/Aspek yang dinilai
1	Kemampuan Berkomunikasi	a. Organisasi ide/informasi b. Penggunaan bahasa (ketepatan dan kejelasan) c. Sikap dan mitrasa selama presentasi/diskusi/latanya jawab d. Teknik dan sikap selama presentasi
2	Kemampuan berpikir/bernalar	a. Membandingkan/membedakan b. Analisis hubungan c. Pola berpikir ilmiah (induktif dan deduktif) d. Simpulan e. Solusi
3	Kemampuan menyelesaikan masalah	a. Identifikasi masalah b. Pembatasan masalah c. Penentuan alternatif pemecahan masalah d. Prosedur pemecahan masalah e. Hasil f. Simpulan g. Saran/rekomendasi
4	Kerjasama Tim	a. Komunikasi tim/kelompok b. Tanggung jawab anggota tim c. Tidak mendominasi kelompok d. Menghargai pendapat orang lain e. Bertanya dan merespon
5	Pengelolaan Informasi	a. Kualitas sumber informasi b. Kualitas pengelolaan informasi c. Citasi
6	Etika-moral	a. Jujur b. Tata krama c. Taat hukum/aturan d. Disiplin
7	Ketrampilan kepemimpinan	a. Ketrampilan interpersonal b. Ketrampilan organisasi c. Ketrampilan pemecahan masalah

(Sumber: <https://akmalik.wordpress.com>)

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Alasan peneliti menerapkan model *jigsaw* adalah karena peneliti ingin memperbaiki hasil belajar dan *soft skills* mahasiswa di dalam mengikuti perkuliahan di kelas.

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* karena model pembelajaran ini dapat memperdalam pemahaman dan kerjasama antar

mahasiswa dalam mempelajari materi yang disampaikan karena mahasiswa bisa langsung berdiskusi dan bekerjasama dengan tim ahli sehingga lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Kancah Penelitian

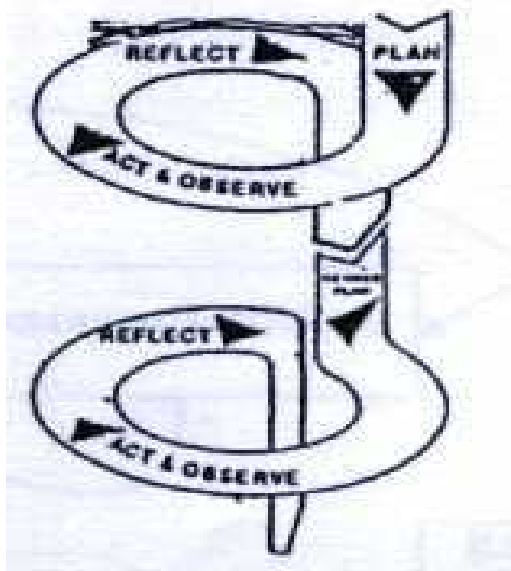
Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa prodi ekonomi angkatan 2012 B STKIP PGRI Jombang yang beralamat di Jalan Pattimura III/20 Jombang Jawa Timur

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi ekonomi angkatan 2012B yang berjumlah 40 mahasiswa, terdiri dari 7 laki-laki dan 33 perempuan

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis and Taggart (dalam Taggart, 1993:32) sebenarnya ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun model PTK dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya) yang disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Tagart
sumber: Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Taggart, 1993)

Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian Siklus

1. Tahap perencanaan

- a. Penyusunan rencana tindakan berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada.
- b. Peneliti menyusun satuan acara perkuliahan (SAP), soal pre tes dan

pos tes, penilaian *soft skills*

2. Tahap pelaksanaan tindakan. Tahap pelaksanaan tindakan, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar dan *soft skills* proses pembelajaran dalam satusiklus akan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, rencana pelaksanaan pembelajaran dalam satu siklus adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap Awal (30 menit). Melakukan aktivitas di awal tatap muka yaitu dengan membuka pelajaran dan mengucapkan salam, presensi, menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

Tahap Inti (150 menit)

- a. Membagi kelompok secara heterogen 1-4 mahasiswa
- b. Melaksanakan pre tes secara individu dalam masing-masing kelompok yang hasilnya akan dijumlahkan dalam masing-masing kelompok.
- c. Membagi kelompok dalam kelompok ahli yang akan mendiskusikan sub pokok bahasan yang sudah ditentukan
- d. Kelompok ahli kembali ke kelompok semula untuk mendiskusikan seluruh sub pokok bahasan yang sudah di diskusikan dengan kelompok ahli.
- e. Melaksanakan pos tes secara individu dalam masing-masing kelompok yang hasilnya akan dijumlahkan dalam masing-masing kelompok
- f. Kelompok yang yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan *reward*

Tahap Penutup (20 menit). Melakukan aktivitas di akhir tatap muka, memberikan kesimpulan materi dan mengarahkan kepada mahasiswa

untuk mempelajari materi berikutnya, menutup pelajaran dan mengucapkan salam.

3. Observasi. Pengamatan, selama pelaksanaan pembelajaran peneliti mengamati proses pembelajaran dengan mengisi lembar pengamatan *soft skills*, menghitung dan mengoreksi hasil pre tes dan pos tes.
4. Refleksi. Membuat kesimpulan dari hasil pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. apakah hasil belajar mengalami peningkatan atau tidak, begitu juga dengan *soft skills* mahasiswa

Instrumen Penelitian

1. Tes. Tes yang diberikan adalah pre tes dan pos tes, soal tes disesuaikan dengan materi pembelajaran
2. Lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan untuk menilai *soft skills* ada sebanyak 7 komponen yang dinilai yang didalamnya terdiri dari aspek-aspek

Teknik Analisis Data

Analisis Data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model alir (*flow model*) Miles dan Huberman (1992) yang meliputi tahap; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun penjelasan dari tahap-tahap model alir (*flow model*) adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ditulis dalam bentuk rekaman data, dikumpulkan, dirangkum, dan dipilih hal-hal yang pokok, kemudian dicari temanya.
2. Penyajian Data. Data yang direduksi dan dikelompokkan dalam berbagai pola dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang berguna untuk melihat gambaran keseluruhan atau bagian tertentu. Selanjutnya penyajian data

ini ditulis dalam paparan data.

3. Penarikan kesimpulan. Proses penyimpulan dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat/format yang singkat tetapi mengandung makna yang luas. Proses ini menghasilkan kesimpulan sementara yang berupa temuan penelitian. Adapun data-data yang dianalisis tersebut antara lain adalah:

- a. Data hasil observasi di analisis untuk mengetahui *soft skill* mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ekonomi pembangunan. Penilaian dilihat dari hasil skor pada lembar observasi yang digunakan. Persentase diperoleh dari skor pada lembar observasi dikualifikasikan untuk menentukan seberapa besar *soft skills* dalam mengikuti proses perkuliahan. Nilai setiap aspek yang dinilai dalam setiap unsur *soft skills* dijumlahkan dan dibagi dengan skor maksimal masing-masing unsur dalam *soft skills*.

$$\text{Presentase Softskill} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Pedoman Penskoran nilai *soft skills*

Rentang Nilai (%)	Predikat
85 – 100	Sangat baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup
40 - 54	Kurang
0 – 39	Sangat kurang

Diadaptasi dari Sinarwati, 2014

- b. Data hasil belajar diperoleh dengan membandingkan nilai pre tes dan pos tes. Setelah dilakukan analisis data maka perlu dilakukan evaluasi dengan melihat tingkat keberhasilan pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar dan *soft skills* yang dilakukan pada tiap siklus, apabila pada siklus I

tingkat keberhasilan dirasakan masih kurang maka perlu dilakukan tindakan-tindakan perbaikan pada siklus II dan seterusnya untuk meningkatkan keefektifan tindakan, sampai pada tingkat keberhasilan yang diinginkan

**ANALISIS DAN PEMBAHASAN
Perencanaan**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti yang sekaligus dosen matakuliah ekonomi pembangunan di program studi pendidikan ekonomi, hanya beberapa mahasiswa yang aktif sedangkan yang lainnya pasif, selain itu juga siswa lebih banyak mementingkan kepentingannya sendiri berusaha untuk mencapai nilai terbaik dengan menggunakan berbagai cara. Selanjutnya peneliti berinisiatif

untuk mengadakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar dan *softskills* mahasiswa, dengan harapan mahasiswa dapat bekerja dalam tim dengan baik dan dapat menghargai orang lain.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan diri untuk membuat perbaikan dalam proses pembelajaran dengan yaitu dengan mempersiapkan RPP, Soal Pre Tes, Soal Pos Tes, Lembar observasi *soft skills*.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap penelitian tindakan siswa mengikuti perkuliahan dengan menggunakan model *jigsaw*, adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Nilai *Soft skills* Sebelum Pelaksanaan Perkuliahan dengan model Jigsaw

MATA KULIAH PROGRAM STUDI SEMESTER JUMLAH SKS WAKTU MATERI/SUB MATERI TUJUAN PERKULIAHAN		SATUAN ACARA PERKULIAHAN			
1. Mahasiswa dapat menjelaskan masalah pertumbuhan penduduk di NSD 2. Mahasiswa dapat menjelaskan struktur umur dan penyebaran penduduk 3. Mahasiswa dapat menjelaskan masalah transisi demografi 4. Mahasiswa dapat menjelaskan teori transisi kependudukan 5. Mahasiswa dapat menjelaskan masalah migrasi penduduk		: Ekonomi Pembangunan : Pendidikan Ekonomi : Genap : 4 SKS : 200 menit : Masalah Kependudukan dan Ketenagakerjaan			
KEGIATAN PERKULIAHAN					
Tahap	Uraian Kegiatan	Model	Media	Estimasi Waktu	
Pendahuluan	1. Membuka aktivitas di awal tatap muka yaitu dengan membuka pelajaran dan mengucapkan salam. 2. Melakukan presensi kepada mahasiswa. 3. Menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.	Ceramah		30 menit	
Penyampaian	1. Membagi kelompok secara heterogen 1-4 mahasiswa 2. Melaksanakan pre tes secara individu dalam masing-masing kelompok yang hasilnya akan dijumlahkan dalam masing-masing kelompok. 3. Membagi kelompok dalam kelompok ahli yang akan mendiskusikan sub pokok bahasan yang sudah ditentukan.	Jigsaw	Laptop LCD Whiteboard Materi Pembelajaran "Masalah Kependudukan dan Ketenagakerjaan"	150 menit	

	4.	Kelompok ahli kembali ke kelompok semula untuk mendiskusikan seluruh sub pokok bahasan yang sudah di diskusikan dengan kelompok ahli		
	5.	Melaksanakan pos tes secara individu dalam masing masing kelompok yang hasilnya akan di ulahakan dalam masing-masing kelompok		
	6.	Kelompok yang yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan reward		
Penutup	1.	Melakukan aktivitas di akhir tatap muka.	Ceramah	20 menit
	2.	Memberikan kesimpulan materi		
	3.	Menyampaikan kepada mahasiswa untuk mempelajari materi berikutnya		
	4.	Menutup pelajaran dan mengucapkan salam.		

Peneliti melakukan kegiatan awal perkuliahan kemudian tahap selanjutnya adalah membagi kelompok masing-masing 4 mahasiswa, jadi ada 10 kelompok, adapun inisial nama masing-

masing kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Nama Kelompok Mahasiswa

No	Kelp	Kelp 2	Kelp 3	Kelp 4	Kelp 5	Kelp 6	Kelp 7	Kelp 8	Kelp 9	Kelp 10
1	Y.A	S.M	I.L	M	N.M	M.A	A.M	M.S	R.P	E.F
2	B.N	T.H.P	A.Z	R.F	I.I	L.A	C.A	I.F	N.L	N.J.P
3	H.L	T.H	Y.R	Z.N	G.Y	N.S	E.A	P.D	Y.R	Y.C
4	D.S	A.A.D.N	S.D.K	E.Z	E.W	E.P	N.L.R	Y.Y	N.A	N.P

Peneliti membagikan soal pre tes yang masing-masing harus dikerjakan secara individu, yang nantinya akan dihitung menjadi skor awal masing-masing kelompok. Berikutnya masing kelompok akan berkelompok dalam tim *expert* yang akan mempelajari materi pada tiap-tiap

sub materi yang sdh dibagi menjadi empat sub bab, setelah waktu berkelompok dengan tim *expert* selesai selanjutnya adalah kembali ke kelompok semula dan dilanjutkan mengerjakan soal pos tes. Hasil Pre Tes masing-masing kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pre Tes dan Pos Tes Pelaksanaan Perkuliahan dengan menerapkan model *Jigsaw*

Nama Kelompok	Nilai Pre Tes	Total Nilai Pre Tes	Nilai Pos Tes	Total Nilai Pos Tes
Kelompok 1				
Y.A	25		70	
B.N	30		85	
H.L	80	135	93	336
D.S	20		88	
Kelompok 2				
S.M	40		80	
T.H.P	80		80	
T.H	40	200	80	320
A.A.D.N	40		80	
Kelompok 3				
I.I	80		85	
A.Z	80		70	
Y.R	63	245	80	300
S.D.K	60		65	
Kelompok 4				
M	80		85	
R.F	50		87	
Z.N	60	195	85	337
E.Z	25		80	

Kelompok 5				
N.M	55		80	
H	10	210	85	325
C.Y	40		80	
E.W	55		80	
Kelompok 6				
M.A	55		65	
L.A	45	195	80	295
N.S	50		75	
F.P	45		75	
Kelompok 7				
A.M	55		90	
C.A	65	245	90	360
E.A	55		90	
N.L.R	50		90	
Kelompok 8				
M.S	45		80	
I.F	40	190	80	320
P.D	55		80	
Y.Y	50		80	
Kelompok 9				
R.P	10		85	
N.L	15	125	85	340
Y.R	20		85	
N.A	20		85	
Kelompok 10				
E.F	50		80	
N.J.P	50	180	80	320
Y.C	55		80	
N.P	25		80	

Tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai pre tes dan pos tes individu maupun nilai kelompok dalam pre tes dan pos tes, adapun nilai rata-rata peningkatan tim adalah 77,5 %. Dalam pelaksanaan model *jigsaw*, Kelompok 7 mendapatkan nilai tim tertinggi dari hasil penjumlahan nilai pos tes dan berhak mendapatkan *reward* (penghargaan). Berdasarkan hasil tersebut dapat bahwa model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat

meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Observasi

Berdasarkan hasil observasi perkuliahan dengan model *jigsaw*, mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan aktif, hal ini lebih baik dari perkuliahan yang dilakukan dengan model konvensional. *Soft skills* mahasiswa, nampak mengalami perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum dilakukan pembelajaran dengan model *jigsaw*.

Adapun nilai *soft skills* sebelum pelaksanaan perkuliahan dengan menggunakan model *jigsaw* adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Nilai *Soft skills* Sebelum Pelaksanaan Perkuliahan dengan model *Jigsaw*

Unsur Unsur <i>Soft skills</i> yang dinilai	Nilai <i>Soft skills</i> Sebelum Pelaksanaan Perkuliahan dengan model <i>Jigsaw</i> (%)									
	Kelp 1	Kelp 2	Kelp 3	Kelp 4	Kelp 5	Kelp 6	Kelp 7	Kelp 8	Kelp 9	Kelp 10
Kemampuan Berkomunikasi	68	68	65	67	68	67	67	68	68	67
Kemampuan Berpikir Berakal	66,7	71	62,5	67,5	67,5	67,5	68,3	65	69,2	65
Kemampuan Menyelesaikan Masalah	68,5	69,3	63,6	68	69,3	68	68,6	65	65	65
Kerjasama Tim	66	66	64	65	69	68	68	65	65	60
Pengelolaan Informasi	63,3	66,7	65	66,7	65	70	68,3	68,3	70	65

Etika-Moral	65	68,8	66,3	67,5	66,3	70	67,5	65	65	66,3
Ketrampilan	68,3	68,3	61,7	68,3	62	65	65	65	65	65
Kepemimpinan										

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebelum pelaksanaan perkuliahan menggunakan model jigsaw, dengan menghitung hasil nilai rata-rata pada setiap unsur *soft skills*, dapat diketahui kemampuan berkomunikasi mahasiswa adalah 67,3 % (cukup); sedangkan kemampuan berpikir/bernalarnya adalah 67,02 % (cukup); dalam hal kemampuan menyelesaikan masalah adalah 67% (cukup); berkaitan dengan kemampuan kerjasama tim mahasiswa

adalah 65,6 % (cukup); kemampuan pengelolaan informasi mahasiswa adalah 66,8 % (cukup); sedangkan etika-moral mahasiswa adalah 66,8 % (cukup); selanjutnya tentang ketrampilan mahasiswa adalah 65,4 % (cukup). Hasil yang sudah diolah jelas terlihat bahwa rata-rata *soft skills* mahasiswa sebelum pelaksanaan perkuliahan menggunakan model jigsaw masih dalam kategori persentase cukup.

Label 7. Nilai *Soft skills* Setelah Pelaksanaan Perkuliahan dengan model Jigsaw

Unsur-Unsur <i>Soft skills</i> yang dinilai	Nilai <i>Soft skills</i> Setelah Pelaksanaan Perkuliahan dengan model Jigsaw (%)									
	Kelap 1	Kelap 2	Kelap 3	Kelap 4	Kelap 5	Kelap 6	Kelap 7	Kelap 8	Kelap 9	Kelap 10
Kemampuan Berkomunikasi	80	75	75	78	77	77	77	82	84	82
Kemampuan Berpikir/Bernalar	77,5	81	75	77,5	77,5	77,5	78	80	84,2	80
Kemampuan Menyelesaikan Masalah	78	79,3	75	79,3	78	78	79	80	85	80
Kerjasama Tim	80	76	75	79	75	78	78	80	85	80
Pengelolaan Informasi	82	77	78,3	75	77	80	78,3	83	80	83,3
Etika-Moral	80	79	79	76,3	78	80	77,5	80	80	80
Ketrampilan Kepemimpinan	82	78,3	72	75	78,3	75	80	80	80	85

Hasil Pengamatan peneliti setelah dilaksanakan perkuliahan dengan menggunakan model *jigsaw* dapat disimpulkan nilai rata-rata pada setiap unsur *soft skills* adalah sebagai berikut; kemampuan berkomunikasi mahasiswa adalah 79 % (baik); kemampuan berpikir atau bernalar mahasiswa adalah 79 % (baik); kemampuan mahasiswa menyelesaikan masalah adalah 79 % (baik); kerjasama tim menunjukkan persentase 78,6 % (baik); kemampuan pengelolaan informasi mahasiswa adalah 79,4 % (baik); Etika moral mahasiswa menunjukkan persentase 79 % (baik); ketrampilan kepemimpinan mahasiswa menunjukkan persentase 79 % (baik), berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan *soft skills* mahasiswa setelah pelaksanaan perkuliahan menggunakan model jigsaw

menunjukkan kategori persentase baik.

Refleksi

Hasil penelitian ini dapat kita simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* pada mata kuliah ekonomi pembangunan dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini terbukti ada peningkatan hasil belajar sebesar 77,5%, dan dapat meningkatkan *soft skills* mahasiswa dari kategori cukup menjadi baik, karena hasil siklus I yang telah mengalami peningkatan yang cukup besar maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Upaya meningkatkan hasil belajar dan *soft skill* mahasiswa pendidikan ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Agar mahasiswa

lebih aktif dalam proses pembelajaran dapat bekerjasama dengan mahasiswa yang lain. *Soft skills* juga penting untuk menunjang keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Dari hasil penelitian terlihat bahwa hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat peningkatan nilai pre tes dan pos tes, dan peningkatan *soft skills* mahasiswa yang dilihat dari perbandingan kategori persentase *soft skills* sebelum dan sesudah pelaksanaan perkuliahan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang meningkat dari cukup menjadi baik. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah mampu untuk mengikuti proses perkuliahan dengan baik, lebih aktif, dapat bekerjasama dengan baik dengan mahasiswa yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Nilai *soft skills* yang mengalami peningkatan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan berkommunikasi, kemampuan berpikir / bernalar, kemampuan menyelesaikan masalah, kerjasama tim, pengelolaan informasi, etika moral, ketrampilan kepemimpinan mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik.

Keberhasilan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti lain yang meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan penelitian tentang *soft skills* (Mulyanto, 2007; Hertiavi, 2010; Siregar, 2010; Sinarwati, 2014; Sudiana, 2012) harapannya dengan meningkatnya kemampuan akademis dan *soft skills* mahasiswa akan memberikan bekal keberhasilan untuk hidup dimasyarakat.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar dan *soft skills*

pada mahasiswa pendidikan ekonomi dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pre tes dan pos tes mengamai peningkatan rata-rata sebesar 77%
2. *Soft skills* mahasiswa juga mengalami peningkatan dimana pada saat sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* *soft skills* mahasiswa dalam kategori cukup sedangkan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* *soft skills* mahasiswa dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar dan *soft skills* pada matakuliah ekonomi pembangunan, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Seorang pendidik harus bisa membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, penggunaan model pembelajaran secara kreatif merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan agar pembelajaran mejadi lebih aktif dan akan berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa
2. Keberhasilan seseorang juga ditentukan oleh hal lain selain hasil belajar, oleh karena itu perlu kegiatan-kegiatan lain yang menarik yang dapat menunjang meningkatnya *soft skills* mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief, Rifiana. Usaha peningkatan kompetensi softskill melalui Student centered-learning Bagi mahasiswa yang mengikuti mata Kuliah analisa perancangan system. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 21, Nomor 1, Mei 2012. <http://journal.uny.ac.id/index.php/j>

- <ptk/article/viewFile/3336/2825>
(Online 26 Februari 2016)
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Djumransjah. 2004. *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Malang: Bayu Media Publishing Anggota IKAPI Jawa Timur.
- Hertiavi, M.A dkk. *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia 6 (2010) 53-57 © 2010 Jurusan Fisika FMIPA UNNES Semarang <http://journal.unnes.ac> id, ISSN 1693-1246 Januari 2010 (online 15 Desember 2015)
- Instrumen Penilaian Soft Skills. <http://akmalik.wordpress.com> (Online 10 Mei 2015)
- Lie, Anita. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mc. Taggart, R. 1993. *Action Research: A Short Modern History*. Australia: Deakin University
- Miles dan Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Mulyanto, Respaty. *Pendekatan cooperative Learning teknik jigsaw untuk meningkatkan penguasaan operasi pecahan di SDN Paseh I Kabupaten Sumedang*. Jurnal Pendidikan Dasar volume: V-Nomor: 7 April 2007 (online 20 Desember 2015)
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual: Panduan bagi Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sinarwati, Ni Kadek. Apakah pembelajaran kooperatif tipe stad mampu meningkatkan soft skills dan hard skills mahasiswa?. Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika JINAH. Volum 3 Nomor 2 Singaraja Juni 2014 ISSN 2089-3310. ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJA/article/view/4055 (Online 26 Februari 2016)
- Siregar, dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw II Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Mesin*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.VI No. 16 Februari 2010 (Online 15 Desember 2015)
- Slavin, E. Robert. 2010. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik: Cetakan VIII*. Bandung: Nusa Media
- Sudiana, I Ketut. Upaya pengembangan Soft skills Melalui implementasi Model pembelajaran kooperatif untuk peningkatan Aktivitas dan hasil belajar mahasiswa Pada Pembelajaran Kimia Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2012 - ejournal.undiksha.ac.id (Online 26 Februari 2016)
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thoifuri. 2008. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RaSAIL Media Group.