

## Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Lina Aryani<sup>1</sup>, Edy Widayat<sup>2</sup>, Sunardjo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Email: [lina.aryani@gmail.com](mailto:lina.aryani@gmail.com)

Riwayat artikel: submit: 20 April 2021, revisi: 28 Juni 2021, diterima: 28 Juni 2021

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) mengetahui perbedaan aktivitas belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, dan 3) mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan teknik *pretest posttest design* serta menggunakan instrumen pengumpul data berupa lembar angket, observasi, dan tes yang valid dan reliabel. Untuk menjawab hipotesis penelitian, peneliti melakukan analisis data statistik menggunakan rumus *t-test* dan korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut: 1) tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi, dan 3) model pembelajaran *discovery learning* dan *Jigsaw* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

**Kata Kunci:** *discovery learning, jigsaw, discovery learning, hasil belajar*

### ABSTRACT

*The objectives of this study were to: 1) determine the differences in social studies learning outcomes between the use of the Discovery Learning and Jigsaw learning models in class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) to determine the differences in social studies learning activities between using the Discovery Learning and Jigsaw learning models for VIII grade students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, and 3) to find out how much influence the Discovery Learning and Jigsaw learning models have on the learning activities and learning outcomes of grade VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi. Researchers used a quantitative research approach with pretest-posttest design techniques and used valid and reliable data collection instruments in the form of questionnaires, observations, and tests. To answer the research hypothesis, the researcher analyzed statistical data using the t-test formula and product moment correlation. Based on the results of the data analysis, the following conclusions were obtained: 1) there was no difference in social studies learning activities between the use of the Discovery Learning and Jigsaw learning models in class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, 2) there were differences in social studies learning outcomes between using the Discovery Learning learning model and Jigsaw in class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi, and 3) discovery learning model and Jigsaw have a significant influence on learning activities and learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 2 Tanjungbumi.*

**Keywords:** *discovery learning, jigsaw, discovery learning, learning outcomes*



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses belajar dan mengajar. Dewasa ini, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan kurikulum dalam melaksanakan pembelajaran. Berlakunya Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi yang telah melalui revisi terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang pendidikan formal (persekolahan). Perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran harus pula diikuti oleh guru yang bertanggungjawab atas penyelenggaraan pembelajaran di sekolah (di dalam kelas ataupun di luarkelas). Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher centered) beralih dan berpusat pada peserta didik (student centered); metodologi yang semula lebih didominasi ekspositori berganti menjadi partisipatori; dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Satu hal lagi bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting bagi siswa sebagai bekal untuk menghadapi berbagai permasalahan di tengah-tengah masyarakat. Pembelajaran IPS yang efektif dan bermakna akan mengembangkan potensi peserta didik untuk peka terhadap masalah sosial yang ada dalam masyarakat, sehingga dapat menjadi bekal untuk mengatasi masalah yang akan mereka hadapi dalam kehidupan bermasyarakat Materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis. Guru harus bijaksana dalam menentukan suatu strategi pembelajaran yang sesuai sehingga dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajarannya. Melalui matapelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warganegara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai. Melalui pendekatan IPS terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung. Peserta didik dilatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap

“kebermaknaan” pengalaman belajar bagi para peserta didik. Namun demikian, pelaksanaan IPS terpadu di sekolah dewasa ini sebagian besar masih dilaksanakan secara terpisah.

Pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS masih dilakukan sesuai dengan materi bidang kajian masing-masing (sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi) tanpa ada keterpaduan di dalamnya. Hal ini tentu saja menghambat ketercapaian tujuan IPS itu sendiri yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan melalui pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Dewasa ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran IPS di salah satu sekolah menengah pertama di wilayah Bangkalan. Ketika proses pembelajaran IPS sedang berlangsung masih ada sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, juga masih ada peserta didik yang bermain atau bercanda dengan teman sebangkunya, bahkan ada juga yang mengantuk. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik, karena bahannya yang terlalu banyak, bersifat abstrak dan materinya diambil dari lingkungan kehidupan sehari-hari yang umumnya disajikan oleh guru dengan cara yang kurang menarik.

Model pembelajaran klasik melalui ceramah dapat menyebabkan rendahnya kemampuan menguasai materi sehingga hasil belajar siswa di bawah KKM (Sulfemi, W, 2019). Kekurangmampuan guru dalam menentukan dan menggunakan model, metode, media, alat peraga serta sumber belajar yang tepat juga terjadi pada saat guru melaksanakan pembelajaran IPS. Hal ini berdampak terhadap rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS (Sulfemi, W & Yasari, 2019). Rendahnya hasil belajar tersebut banyak faktor, terutama faktor guru dan peserta didik. Guru sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan sumber daya manusia berkualitas (Sulfemi, W & Yuliani, 2019)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah lokasi penelitian, diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan pada hafalan (kognitif) saja, sehingga sikap (afektif) dan keterampilan berfikir (psikomotorik) dalam pembelajaran IPS tidak dikembangkan. Pembelajaran yang demikian akan berdampak pada hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Sampai saat ini hasil pembelajaran IPS tingkat ketuntasannya masih jauh dari memuaskan. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 50 orang dimana KKM IPS sebesar 75, terdapat 27 siswa yang memiliki nilai hasil belajar IPS di bawah 75, dan sisanya 23 siswa memperoleh nilai di atas KKM. Itu artinya

bahwa terdapat 46% siswa yang masih belum tuntas karena hasil belajar IPS rendah. Secara rinci permasalahan hasil belajar IPS siswa diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Studi Pendahuluan Hasil Belajar IPS Siswa

Siswa yang memenuhi KKM	Siswa yang belum memenuhi KKM	Jumlah Total
23 (46%)	27 (54%)	50 (100%)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menawarkan alternatif solusi terhadap masalah-masalah pembelajaran IPS dengan melalui perubahan dalam penggunaan model pembelajaran yang interaktif, yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Cooperatif Learning* tipe *Jigsaw*. Peneliti tertarik untuk memahami lebih mendalam peran kedua model pembelajaran tersebut dan pengaruhnya terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar IPS bagi siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

*Discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi. *Discovery learning* merupakan metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Kristin, 2016). Model *discovery learning* menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip untuk diri mereka sendiri. Pengertian ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan. Dengan menemukan sendiri maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Menurut Bruner (Wicaksono, 2015) “Discovery learning bermanfaat dalam; 1) peningkatan potensi intelektual siswa; 2) perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; 3) pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; 4) alat untuk melatih memori”.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Sulastri, 2010). Model pembelajaran kooperatif *jigsaw* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. keaktifan dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa mengalami secara langsung seluruh proses pembelajaran sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal. Model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Jigsaw* merupakan model

pembelajaran kooperatif dan berbeda dengan model konvensional yang digunakan guru selama ini yaitu ceramah dan pemberian tugas. Dominasi guru dalam model pembelajaran konvensional mengurangi aktivitas belajar belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan alternatif solusi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan melakukan perbaikan terhadap hasil belajar IPS yang masih banyak di bawah KKM. peneliti tidak hanya ingin mengetahui pengaruh kedua model tersebut terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa namun juga membandingkan kedua model tersebut dalam penelitian ini.

Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok serta saling membantu satu sama lain (Trianto, 2007). Menurut Johnson, model pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Dan system pengajaran cooperative learning dapat didefinisikan sebagai system kerja atau belajar kelompok yang terstruktur dan cooperative learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja yang teratur kelompok, yang terdiri dua orang atau lebih (Amri & If, 2010). Jadi pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw adalah model pembelajaran dengan menggunakan pengkelompokan /tim kecil yaitu yang terdiri antara empat, enam, bahkan sampai delapan orang yang mempunyai latar belakang yang berbeda. Dan sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dan setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok dapat menunjukkan prestasi yang persyaratkan.

Pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajari sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, dalam pembelajaran ini pun siswa pandai mengajari siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan (Wena, 2009). Pembelajaran cooperative learning juga merupakan model yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran cooperative learning ini juga dapat menciptakan saling ketergantungan antara siswa, sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tapi juga sesama siswa (Yamin & Bansu I., n.d.).

Sintak pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw adalah: 1) pembagian kelompok secara heterogen, 2) materi dibagi beberapa subtopik dan dibagikan kepada kelompok, 3) mempelajari subtopik yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok, 4) berkumpul dalam tim ahli dan membahas secara mendalam, 5) kembali ke kelompok asal untuk

memberikan informasi kepada teman yang lain, dan 6) kuis individu yang diberikan guru (Trianto, 2007). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sesuai apabila diterapkan pada materi-materi yang tidak banyak memuat rumus atau persamaan namun lebih banyak memuat teori-teori. Materi yang demikian memudahkan siswa untuk membaca sendiri sebelum pembelajaran di kelas dimulai. Jadi siswa diharapkan sudah memiliki pengetahuan dasar sebelum dilakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran tipe Jigsaw yang mengedepankan pengalaman siswa dan pada pelaksanaannya siswa harus berbagi pengalaman ataupun pendapat kepada siswa lain. Pada penelitian ini yang dimaksud pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah: sebelum dimulai pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa diberi tugas untuk membaca materi yang akan dibahas pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, siswa juga diberi tugas untuk mengerjakan soal yang jawabannya terdapat pada materi bacaan tersebut, saat pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berlangsung, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota sesuai dengan jumlah lembar ahli. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan pada: kemampuan, asal, dan latar belakang yang beragam. Kelompok ini disebut dengan kelompok asal, masing-masing anggota kelompok akan mendapat satu lembar ahli yang berbeda. Lembar ahli tersebut berisi soal-soal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, langkah selanjutnya adalah siswa yang memperoleh lembar ahli yang sama dari masing-masing kelompok asal akan bergabung membentuk kelompok ahli, di dalam kelompok ahli, siswa berdiskusi untuk memecahkan soal-soal pada lembar ahli, setelah diskusi pada kelompok ahli selesai, kemudian siswa kembali ke kelompok asal dan mempresentasikan hasil diskusi pada kelompok ahli. Selain itu siswa juga melakukan tanya jawab tentang soal-soal tadi.

Pembelajaran merupakan hubungan antara proses dan hasil. Apabila proses belajar baik, maka dapat memberikan dampak baik pada hasil belajar. Dalam penelitian ini aktivitas belajar sebagai prosesnya, agar dapat memberi kontribusi terhadap hasil belajar IPS. Menurut Sardiman aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan (Sardiman, 2011). Lebih lanjut Paul B. Diederich dalam (Hanafiah & Suhana, 2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar terbagi dalam delapan kegiatan sebagai berikut: 1) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pemeran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. 3)

Kegiatan-kegiatan mendengarkan (listening activities), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan dan diskusi kelompok, atau mendengarkan radio. 4) Kegiatan-kegiatan menulis (writing activities), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket. 5) Kegiatan-kegiatan menggambar (drawing activities), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola. 6) Kegiatan-kegiatan motorik (motor activities), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun. 7) Kegiatan-kegiatan mental (mental activities), yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan. (8) Kegiatan-kegiatan emosional (emotional activities), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Menurut Rusman (2010) mendefinisikan hasil belajar sebagai sejumlah pengalaman yang siswa peroleh mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Sudjana menjelaskan bahwa: “hasil belajar meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan/jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Aspek psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif atau interaktif.” Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012)

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS untuk pokok bahasan sistem ekonomi yang dipelajari oleh siswa kelas VIII semester genap. Kompetensi pokok bahasan sistem ekonomi adalah siswa mampu memahami kegiatan perekonomian Indonesia. terdapat 3 macam sistem ekonomi yang dianut oleh Indonesia, antara lain: 1) sistem ekonomi tradisional, 2) sistem ekonomi pasar/liberal/kapitalis, dan 3) sistem ekonomi campuran. Siswa tidak hanya mempelajari tentang macam-macam sistem ekonomi, namun juga mempelajari kelebihan dan kekurangannya dalam kegiatan ekonomi di Indonesia. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang pokok bahasan sistem ekonomi, siswa mengerjakan soal esai yang diberikan guru pada akhir pembelajaran. Materi sistem ekonomi terdiri dari

berbagai pokok bahasan, antara lain: 1) pengertian dan jenis sistem ekonomi, 2) kelebihan dan kelemahan berbagai jenis sistem ekonomi, 3) perbandingan antar masing-masing jenis sistem ekonomi, 4) sistem ekonomi Pancasila, dan 5) pelaku dalam sistem ekonomi Indonesia.

## **METODE**

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif karena dianggap lebih mudah melakukan analisis data menggunakan angka sehingga lebih mudah diukur ketercapaian tujuan penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa yang dijadikan obyek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa-siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi yang berjumlah 50 orang terdiri dari siswa kelas VIIIA sebanyak 25 orang dan siswa kelas VIIIB sebanyak 25 orang. Peneliti menggunakan instrumen lembar observasi dalam mengumpulkan data aktivitas belajar siswa serta soal tes untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Analisis data merupakan langkah terakhir dalam proses penelitian. Pada tahap analisis data peneliti menggunakan rumus statistik untuk menginterpretasi data yang diperoleh. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik parametris digunakan untuk menganalisis data interval dan rasio, jumlah sampel besar, serta berlandaskan pada ketentuan bahwa data yang akan dianalisis berdistribusi normal. Untuk mengetahui pengaruh model discovery learning dan jigsaw terhadap aktivitas dan hasil belajar, peneliti menggunakan analisis statistik dengan rumus *t-test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perbedaan aktivitas belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw diketahui dengan cara membandingkan nilai hitung *t* di atas dengan distribusi nilai *t* pada tabel. Berdasarkan acuan tersebut, *t* hitung (0.322) lebih kecil dari nilai *t* pada tabel (2.060) untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Jika nilai *t* hitung lebih kecil dari pada *t* tabel maka dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan aktivitas belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw.

Perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw juga diketahui dengan cara membandingkan nilai hitung *t* di atas dengan distribusi nilai *t* pada tabel. Berdasarkan acuan tersebut, *t* hitung (2.349) lebih besar dari nilai *t* pada tabel (2.060) untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Jika nilai *t* hitung lebih besar dari pada *t* tabel maka dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model discovery learning dan jigsaw.

Untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan model discovery learning dan kelas kontrol (konvensional), peneliti membandingkan nilai hitung  $t$  di atas dengan distribusi nilai  $t$  pada tabel. Berdasarkan acuan tersebut, maka peneliti menyatakan bahwa  $t$  hitung (2.443) lebih besar dari nilai  $t$  pada tabel (2.060) untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Jika nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel maka dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model discovery learning terhadap aktivitas belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti membandingkan penggunaan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw dalam proses pembelajaran. variabel lain yang menjadi fokus penelitian ini adalah aktivitas belajar dan hasil belajar IPS siswa. peneliti menggunakan 2 kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi yang merupakan populasi dan sampel penelitian ini. Kedua kelas tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran discovery learning dan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran jigsaw. Peneliti ingin membandingkan pengaruh kedua model pembelajaran tersebut terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan instrumen lembar angket untuk penggunaan model pembelajaran, lembar observasi untuk aktivitas belajar siswa, dan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa. peneliti mengumpulkan data selama proses penelitian dan menyusunnya ke dalam berbagai kategori sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus statistik. Berdasarkan hasil analisis data tentang perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw, maka diketahui bahwa hasil  $t$  hitung lebih kecil dari pada nilai  $t$  pada tabel untuk jumlah sampel 25 orang dan taraf signifikan 5%. Itu artinya bahwa hipotesis yang pertama ditolak dan dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw.

Analisa yang kedua adalah tentang perbedaan hasil belajar IPS siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan rumus  $t$ -test, diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil perhitungan nilai yang menunjukkan bahwa  $t$  hitung lebih besar dari pada nilai  $t$  pada tabel untuk taraf signifikansi 5% dan jumlah sampel 25 orang. Analisa yang ketiga adalah tentang pengaruh model pembelajaran discovery learning

dan jigsaw terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Untuk menjawab hipotesis yang ketiga, peneliti mencari uji beda antara aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw dengan model konvensional (kelas kontrol). Disamping itu peneliti juga mencari uji beda hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning dan jigsaw dengan model konvensional (kelas kontrol). Peneliti melakukan analisis dan memperoleh kesimpulan bahwa : 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran discovery learning terhadap aktivitas belajar siswa. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran jigsaw terhadap aktivitas belajar siswa. 3) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa. 4) Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa.

Dari ketiga pernyataan di atas, hanya satu pernyataan yang tidak mendukung hipotesis penelitian, namun ketiga pernyataan lainnya mendukung pernyataan hipotesis penelitian. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa dan model pembelajaran discovery learning tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, namun model pembelajaran jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Mengacu pada proses pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen penelitian yang valid dan reliabel serta analisis data menggunakan rumus statistik, maka kesimpulan penelitian diuraikan sebagai berikut: 1) Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan Jigsaw pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi. 3) Model pembelajaran Discovery Learning dan Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjungbumi.

Penelitian ini dilakukan Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini, oleh sebab itu, peneliti menyarankan bagi peneliti lain agar melakukan penelitian yang berimbang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga data dan analisa yang dihasilkan lebih banyak berupa angka dan masih kurang dari segi deskripsi. Jika penelitian selanjutnya dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, maka akan

Aryani, L., Widayat, E., & Sunardjo. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Cooperative Learning Tipe Jigsaw terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 62–72.

mempekuat penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil peneliti diperoleh data bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh model discovery learning dan jigsaw. It artinya kedua model kooperatif di atas sama-sama efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. oleh sebab itu, peneliti menyarankan agar kedua model tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

## REFERENSI

- Amri, S., & If, K. A. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran (Pengaruh Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum)*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa*, 2(1), 90–98.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulastri, S. (2010). Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 20–27.
- Sulfemi, W, B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 4(1), 13–19.
- Sulfemi, W, B., & Yasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68.
- Sulfemi, W, B., & Yuliani, N. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 73–84.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksono, dkk. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yamin, M., & Bansu I., A. (n.d.). Yamin, Martinis Bansu I. Ansari.