

EFEKTIVITAS MODEL JIGSAW DALAM PEMBELAJARAN CERITA PENDEK: ANALISIS STATISTIK PARAMETRIK

Effectiveness of Jigsaw Models in Short Story Learning: A Parametric Statistical Analysis

Muhammad Habiburrohman^a, Leonita^b, Sueb^c

^aSMA Edu Global Cirebon

Jl. Pembangunan, Cirebon, Indonesia

^bPerkumpulan Pengelola Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia
serta Pengajarannya (PPJBSIP)

Jl. Soekarno Hatta, No. 698 B, Buah Batu, Bandung, Indonesia,

^cUniversitas Wijaya Kusuma Surabaya

Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54, Surabaya, Indonesia,

Pos-el: ^ahabibmohammed1503@gmail.com, ^bleonitaa226@gmail.com,
^csuebhadifbs@uwks.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil belajar siswa ketika diterapkan perlakuan berupa pengimplementasian model kooperatif Jigsaw. Subjek penelitian kuantitatif ini berupa hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 1 Cirebon. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian lanjutannya adalah quasi eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan instrumen angket untuk mendapatkan hasil respons dan minat siswa terhadap model pembelajaran kooperatif Jigsaw. Analisis soal menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik parametrik berupa *sample t-test* dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan hasil belajar dan angket siswa. Hasil penelitian ini adalah: (1) kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut dengan nilai rata-rata $78,6 > 76,9$ dengan taraf signifikansi 0,000; (2) respons dan minat siswa terhadap model pembelajaran kooperatif Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena diperoleh hasil sig di angka 0,000 lebih kecil dari 0,05. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model kooperatif Jigsaw pada materi cerita pendek di kelas XI dan sebagai alternatif media pembelajaran bagi pengajar pada materi-materi lainnya.

Kata-kata kunci: analisis statistik parametrik, cerita pendek, model kooperatif Jigsaw

Abstract

This study aims to describe student learning outcomes when the treatment is applied by implementing a Jigsaw cooperative model. The subject of this quantitative research is the learning outcomes of class XI MAN 1 Cirebon students. The method in this study is quantitative with the type of follow-up research quasi-experimental. Data was collected through tests in the form of pretest and posttest questions to find out student learning outcomes and a questionnaire instrument to get the results of students' responses and interest in the Jigsaw cooperative learning model. Analysis of the questions used validity and reliability tests while data analysis used descriptive analysis and parametric statistical analysis by identifying, analyzing, and describing student learning outcomes and questionnaires. The results of this study are: (1) Classes that use the Jigsaw cooperative learning model are more effective than classes that do not use this learning model with an average value of $78.6 > 76.9$ with a significance level of 0.000. (2) Students' responses and interest in the Jigsaw cooperative learning model affect student learning outcomes because the sig results obtained at 0.000 are smaller than 0.05. The benefit of this research is to find out the effectiveness of the Jigsaw cooperative model in short story material in class XI and as an alternative learning media for teachers in other materials.

Keywords: model cooperative Jigsaw, parametric statistical analysis, short story

PENDAHULUAN

Sebuah bangsa dikatakan sebagai negara yang maju indikatornya bisa dilihat dari perkembangan pendidikan yang terjadi di dalamnya. Ketika pendidikan sebuah bangsa dikatakan baik maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan bangsa tersebut juga baik, begitupun sebaliknya. Indonesia dengan kondisi negara berkembang yang masih mempunyai banyak problem dari segi sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan tentu dituntut untuk membuat sebuah sistem pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas. Tuntutan tersebut juga berupa lingkungan belajarnya yang mendukung terhadap proses belajar siswa, karena belajar pada hakikatnya adalah suatu usaha dan proses perubahan yang muncul pada individu sebagai bentuk hasil dari pengamalan atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya (Pane & Dasopang, 2017).

Faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran dapat berupa faktor internal dan eksternal (Marlina & Solehun, 2021). Faktor internal merupakan faktor yang dialami oleh pengajar sebagai pemimpin pembelajaran di kelas seperti penguasaan bahan pelajaran, motivasi kerja, kondisi fisik, persiapan mental, dan kesesuaian dengan tugas serta tanggung jawab. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang muncul di luar dari kepribadian guru, seperti kondisi keluarga dan lingkungan hidupnya. Lingkungan hidup di sini mencakup faktor lingkungan sekolah, sosial, dan alam. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal maka model pembelajaran yang dipakai oleh pendidik serta media pendukung menjadi faktor yang berperan penting dalam kemampuan peningkatan pengelolaan kelas dan pembelajaran lebih bermakna (Sulfemi & Yuliana, 2019).

Guru sebagai pengatur pelaksana dalam proses di ruang kelas harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi kegiatan peserta didik, karena guru harus mampu melihat perkembangan dan karakteristik peserta didiknya (Annisa, 2019). Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah pemilihan dan penggunaan model; serta strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap efektivitas dan ketepatan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran tentu dilandasi oleh metode dan strategi tertentu yang tidak dapat dipakai guna mendapatkan tujuan pembelajaran tertentu. Misalnya, tujuan pembelajaran adalah supaya siswa dapat menari dengan gerak dasar tari tunggal, maka guru tidak dapat menggunakan metode diskusi, tetapi yang tepat adalah metode latihan.

Contoh model yang dapat dikembangkan untuk membelajarkan siswa adalah model kooperatif tipe jigsaw. Model kooperatif jigsaw adalah model yang pengaplikasiannya dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil sebagai pusat pembelajarannya (Lubis & Harahap, 2014). Model ini juga pernah dilakukan oleh Annisa (2019) pada materi Membaca Novel; pelajaran Fisika oleh Kasih, Nyeneng, & Distrik (2019); dan Matematika oleh Thifal, Sujadi, & Arigiyati (2020). Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menambahkan angket terkait respon dan minat siswa terhadap model kooperatif jigsaw yang telah dilaksanakan. Penelitian terkait implementasi model kooperatif jigsaw pernah dilakukan oleh Simatupang & Manurung (2021); Annisa (2019); Saputra (2020); dan Rahmawati (2019). Hasil dari ketiganya menunjukkan bahwa setelah diimplementasikan model kooperatif Jigsaw, peserta didik mampu meningkatkan prestasi belajar serta dapat lebih kritis, berani, aktif, dan mampu memberikan argumen setelah belajar secara kooperatif atau berkelompok. Perbedaan dengan penelitian kali ini terletak pada objek penelitian serta teknik pengolahan datanya.

Adapun proses implementasi model kooperatif jigsaw adalah setiap anggota kelompok diberi subbagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar di bagian-bagian materi yang telah didapatkan. Model pembelajaran ini

mampu membelajarkan siswa melalui pendekatan struktur serta meningkatkan keterampilan sosial dalam berbagai kelompok.

Model kooperatif jigsaw dianggap cocok pada materi cerpen mengingat materi yang dijelaskan terdiri dari beberapa pembahasan, sehingga dapat dijadikan beberapa kelompok dalam penerapan model ini. Selain itu cerita pendek merupakan materi yang diharapkan mampu memberikan perubahan pada sikap siswa setelah membaca cerita yang disajikan. Sebagai contoh ketika diberikan cerita tentang ketangguhan tokoh dalam cobaan hidup yang berat, maka siswa akan mendapat nilai moril berupa sikap sabar dan tangguh dalam melewati ujian hidup (Khuzaemah & Ummi, 2019).

Salah satu aspek profil pelajar pancasila yakni gotong royong juga dapat ditingkatkan melalui implementasi model kooperatif jigsaw secara berkelompok. Hal tersebut yang menjadi landasan awal dalam pemilihan model ini. Oleh karena itu, model ini berfungsi untuk memberikan keefektifan dalam pelaksanaan pembelajaran serta mengasah kemampuan kreativitas dan kerja sama peserta didik. Implementasi penelitian ini dititikberatkan pada materi cerpen bagian Kompetensi Dasar (KD) 3.9 yang berbunyi “Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek” dengan dua Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yaitu: (1) mengidentifikasi cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen; dan (2) menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin menelaah secara mendalam implementasi dan keefektifan hasil belajar cerita pendek dengan dan tanpa menggunakan model kooperatif Jigsaw pada materi kelas XI terkait materi Cerita Pendek yang dilaksanakan di MAN 1 Cirebon.

LANDASAN TEORI

Belajar dapat diartikan juga sebagai aktivitas psikis yang berbeda dari sebelum dan setelah kegiatan belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar dalam penjelasan yang lain adalah sebuah upaya guna menguasai sebuah pengetahuan atau informasi yang baru. Konsep tersebut mengandung dua pokok: pertama, sebuah usaha guna menguasai. Hal ini bermaksud untuk menguasai sesuatu melalui proses belajar; kedua, hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Sedangkan efektif adalah perubahan yang berisi makna, pengaruh, dan manfaat tertentu. Efektif juga dapat diartikan adanya efek yang membuahkan hasil (Ilmia, 2018). Jadi, pembelajaran yang efektif terlihat dari sifatnya yang difokuskan pada pemberdayaan murid secara aktif (Fakhrurrazi, 2018).

Berdasarkan definisi belajar, pembelajaran, dan efektif, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya hakikat pembelajaran efektif adalah bagaimana caranya peserta didik bukan hanya memfokuskan pada hasil yang harus dicapai oleh peserta didik. Lebih dari itu, implementasi pembelajaran efektif tersebut mampu memberikan kecerdasan, pemahaman yang baik, ketekunan, mutu, dan kesempatan serta dapat memberikan dampak perubahan perilaku juga dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Dengan demikian, strategi pengelolaan pembelajaran untuk mencapai keefektifannya perlu diadakan secara komunikatif dan tepat guna demi tercapainya pembelajaran yang maksimal (Yusuf, 2017).

Adapun model pembelajaran dapat menjadi opsi pendekatan untuk menyiasati perubahan perilaku dan sikap baik secara generatif atau pun adaptif. Salah satu cara untuk mendapatkan pembelajaran yang maksimal adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat (Priyadi, et.al., 2022). Model dapat dipahami juga sebagai: (1) suatu desain atau tipe; (2) suatu analogi atau deskripsi yang digunakan untuk mendukung proses visualisasi benda atau objek yang diamati secara tidak langsung; (3) suatu perangkat inferensi-inferensi, data-data, dan asumsi-asumsi yang dipakai untuk mendeskripsikan secara jelas

suatu peristiwa atau objek; (4) desain yang dimimalisasikan melalui sistem kerja dan tafsir realitas yang sudah disederhanakan; (5) deskripsi dari suatu objek yang imajiner; (6) penyajian yang dimimalis sehingga tetap menunjukkan dan menjelaskan bentuk dan sifat aslinya. Adapun model kooperatif Jigsaw termasuk ke dalam rumpun *social model* atau model interaksi sosial, yang di dalamnya terdapat pembelajaran secara berkelompok atau kooperatif. Rumpun model pembelajaran ini menekankan hubungan individu baik dengan masyarakat atau lingkungan sekitarnya (Adya Winata & Hasanah, 2021).

Model kooperatif jigsaw adalah model yang pengaplikasiannya dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil sebagai pusat pembelajarannya (Shoimin, 2014). Dalam proses implementasi model kooperatif Jigsaw, setiap anggota kelompok diberi sub-bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi pakar di bagian-bagian materi yang telah didapatkan (Kasih, Nyeneng, & Distrik, 2019). Model kooperatif Jigsaw mempunyai dua kelompok, yaitu kelompok asal (kelompok awal) dan kelompok ahli. Kelompok asal merupakan kelompok induk atau utama yang beranggotakan siswa-siswa yang beranggotakan empat sampai enam murid. Kelompok ahli merupakan gabungan yang terdiri dari beberapa ahli dari kelompok asal. Kelompok ahli harus mampu memahami materinya agar dapat mengajarkan kepada teman kelompoknya (Rahmawati, 2019). Model kooperatif jigsaw mempunyai kunci keberhasilan di dalamnya, yaitu ketergantungan. Ketergantungan tersebut harus menjadikan siswa memiliki rasa kepada anggota timnya agar mampu memahami informasi yang ditugaskan agar dapat saling bertukar pikiran dan menjadi indikator.

Langkah-langkah konkrit implementasi model kooperatif jigsaw adalah sebagai berikut. (1) peserta didik dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4-6 orang, (2) setiap orang dalam kelompok diberikan materi atau tugas yang berbeda, (3) anggota dalam kelompok yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (sebagai kelompok ahli), (4) setelah masing-masing siswa dengan materi yang sama berdiskusi di dalam kelompok ahli, kemudian kembali ke kelompok asal dan menyampaikan kepada siswa di kelompok asal terkait materi yang sudah didiskusikan sebelumnya, (5) tiap tim ahli menjelaskan hasil diskusi, (6) pembahasan, dan (7) penutup, (Rusman, 2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian lanjutannya adalah jenis penelitian *quasi experimental*, desain ini menggunakan kelompok kontrol, namun tidak mempengaruhi variabel-variabel di luar dari eksperimen yang dilakukan (Sugiyono, 2014). Penelitian ini juga melibatkan pengukuran pada tingkatan tertentu (Santosa, 2015). Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini digunakan karena kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok utama disebut sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model kooperatif Jigsaw, sedangkan kelompok pembanding dijadikan sebagai kelas kontrol sebagai pembanding ketika diberikan perlakuan berupa tes awal sebelum perlakuan dan selanjutnya tes setelah diberikan perlakuan.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Kabupaten Cirebon yang berlokasi di Jl. Kantor Pos 36 Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. Sampel merupakan bagian dari karakteristik atau jumlah tertentu yang ada di populasi. Dari total keseluruhan populasi kelas XI berjumlah 405 siswa, sampel yang digunakan berjumlah 68 siswa mencakup 34 siswa XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas

kontrol. Adapun teknik sampel yang dipakai dalam penelitian ialah *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling purposive*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan cara: (1) Tes soal *pretest* dan *posttest* berupa 20 pilihan ganda dan 5 esai terkait dengan materi cerita pendek, (2) Nontes berupa angket yang berisi 20 pernyataan yang berkaitan dengan respons dan minat siswa terhadap model pembelajaran kooperatif Jigsaw. Analisis data pada bagian ini bertujuan untuk mengkaji kebenaran hipotesis yang diajukan. Analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan analisis statistik parametrik. Uji prasyarat parametrik dilakukan terlebih dahulu sebelum analisis data dilakukan. Uji parametrik terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif jigsaw dalam pembelajaran cerita pendek. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dan data hasil penelitian ini akan diolah dengan menggunakan program SPSS *for windows* versi 25.

PEMBAHASAN

Implementasi Model Kooperatif Jigsaw

Penelitian yang dilakukan di MAN 1 Cirebon ini melibatkan dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Sampel yang digunakan untuk kedua kelas tersebut berjumlah 68 peserta didik yang terdiri dari 34 siswa XI IPS 1 dan 34 siswa XI IPS 2. Dalam proses pembelajaran di MAN 1 Cirebon, guru sudah menerapkan banyak model pembelajaran seperti model dan metode seperti ceramah, diskusi, dan hafalan.

Variasi dalam mengajar perlu mengimplementasikan model pembelajaran yang lain agar kondisi ruang kelas lebih variatif dan muncul pembaharuan dalam suasana belajar. Oleh karena itu, peneliti merasa aspek kolaboratif yang merupakan salah satu indikator Pelajar Pancasila melalui model pembelajaran kooperatif Jigsaw perlu diterapkan dalam pembelajaran cerita pendek di kelas XI. Pada penelitian ini dilakukan tiga tahapan, yaitu tahap awal (perencanaan), tahap inti (pelaksanaan), dan tahap akhir (penutup).

Tahap perencanaan ini dilaksanakan beberapa kegiatan. *Pertama*, menentukan topik materi yang sesuai dengan penerapan model kooperatif Jigsaw dan peneliti memilih untuk menggunakan materi cerita pendek karena terdiri dari beberapa sub pembahasan yang tentunya cocok ketika diterapkan menggunakan model kooperatif Jigsaw dengan pembagian materi kepada peserta didik lebih variatif; *kedua*, sebelum kegiatan dilakukan terlebih dahulu menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar saat proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 “Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek” dengan dua Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yaitu (1) mengidentifikasi cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dan (2) Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah; *ketiga*, menyiapkan instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda (PG) dan 5 soal esai. Instrumen lainnya yaitu angket yang terdiri dari 20 pernyataan terkait respons dan minat siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan; *keempat*, sebelum memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik, soal dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing skripsi dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di MAN 1 Cirebon.

Tahap pelaksanaan ini dilakukan beberapa kegiatan. *Pertama*, memperkenalkan diri dan memberikan gambaran mengenai materi cerita pendek serta memberikan soal

pretest untuk mengetahui penguasaan konsep dan mengetahui kemampuan awal peserta didik; *kedua*, menjelaskan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw pada kelas eksperimen, kemudian membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil sekitar 4-5 orang (sebagai kelompok asal) dan setiap kelompok terdiri dari anggota yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Thifal et al., 2020); *ketiga*, Peserta didik tiap kelompoknya akan diberikan materi tentang cerita pendek yang terdiri dari unsur-unsur pembangun cerita pendek, struktur cerita pendek, dan kaidah kebahasaan cerita pendek. kemudian tiap siswa diberikan waktu untuk memahami dan mencari referensi terkait materi yang sudah didapatkan; *keempat*, tiap siswa dari kelompok asal yang mendapatkan materi yang sama dipersilakan untuk bergabung dan menyatukan persepsi tentang materi yang didapatkan sekiranya menjadi satu pemahaman di dalam kelompok baru (kelompok ahli); *kelima*, setelah memahami materi pada kelompok ahli, tiap siswa kembali ke kelompok asal dan menjelaskan tentang hasil diskusinya di dalam kelompok ahli kepada anggota kelompoknya di kelas asal; *keenam*, setelah memahami semua materi yang disampaikan teman satu kelompoknya, selanjutnya adalah sesi presentasi kepada beberapa kelompok dan kelompok lainnya disarankan untuk bertanya dan berkomentar terhadap sajian yang dilakukan oleh presenter.

Kegiatan penutup, bersama peserta didik terdapat beberapa kegiatan. *Pertama*. Memberikan refleksi dan umpan balik atas pembelajaran dan menyimpulkan tentang intisari materi; *Kedua*. Peneliti menyampaikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari; *Ketiga*. Peneliti memberikan soal *posttest* pada kedua kelas yang diteliti untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dengan memberikan soal yang sama dengan *pretest* terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Pemberian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perubahan pada hasil belajar cerita pendek kelas XI MAN 1 Cirebon sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Model kooperatif Jigsaw mempunyai dua kelompok, yaitu kelompok asal (kelompok awal) dan kelompok ahli. Kelompok asal merupakan kelompok induk atau utama yang beranggotakan siswa-siswa yang beranggotakan empat sampai enam murid. Kelompok ahli merupakan gabungan yang terdiri dari beberapa ahli dari kelompok asal. Kelompok ahli harus mampu memahami materinya agar dapat mengajarkan kepada teman kelompoknya (Rahmawati, 2019). Model kooperatif Jigsaw mempunyai kunci keberhasilan di dalamnya, yaitu ketergantungan. Ketergantungan tersebut harus menjadikan siswa memiliki rasa kepada anggota timnya agar mampu memahami informasi yang ditugaskan agar dapat saling bertukar pikiran dan menjadi indikator.

Langkah-langkah konkrit implementasi model kooperatif Jigsaw adalah sebagai berikut (Rusman, 2012): (1) peserta didik dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4-6 orang, (2) setiap orang dalam kelompok diberikan materi atau tugas yang berbeda, (3) anggota dalam kelompok yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (sebagai kelompok ahli), (4) setelah masing-masing siswa dengan materi yang sama berdiskusi di dalam kelompok ahli, kemudian kembali ke kelompok asal dan menyampaikan kepada siswa di kelompok asal terkait materi yang sudah didiskusikan sebelumnya, (5) tiap tim ahli menjelaskan hasil diskusi, (6) pembahasan, dan (7) penutup.

Efektivitas Model Kooperatif Jigsaw

Pada penelitian ini, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau sebaliknya. Data dikatakan normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini

menggunakan uji *Shapiro Wilk* dibantu dengan aplikasi SPSS versi 25. Berikut hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.944	34	.084
Kelas Kontrol	.940	34	.063

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari uji normalitas kelas eksperimen memiliki signifikan sebesar 0,084 yang menunjukkan kelas eksperimen berdistribusi normal karena $0,084 > 0,05$. Begitu pula hasil yang didapatkan pada kelas kontrol karena signifikan berada di angka 0,063, maka kelas kontrol berdistribusi normal karena $0,063 > 0,05$. Maka diperoleh kesimpulan bahwa data *pretest* dari kedua kelas berdistribusi normal. Hasil *posttest* kedua kelas juga berdistribusi normal karena kelas eksperimen memiliki signifikan sebesar 0,138 yang menunjukkan kelas eksperimen berdistribusi normal karena $0,138 > 0,05$. Begitu pula hasil yang didapatkan pada kelas kontrol karena signifikan berada di angka 0,084, maka kelas kontrol berdistribusi normal karena $0,084 > 0,05$. Lebih jelas bisa dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.952	34	.138
Kelas Kontrol	.944	34	.084

Uji homogenitas *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui sampel yang diambil apakah memiliki memiliki tingkat yang sama (homogen) atau sebaliknya (heterogen). Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Pengujian homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dibantu dengan aplikasi SPSS versi 25 menggunakan analisis program yang ada yaitu *One Way Anova (Levene Test)*. Berikut hasil uji homogenitas *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Cerpen	3.262	1	66	.075

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki signifikan sebesar 0,75. Maka data tersebut termasuk ke dalam kategori homogen karena nilai signifikan $0,75 > 0,05$. Uji homogenitas nilai *posttest* juga berkategori homogen, lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	1.378	1	66	.245

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki signifikan sebesar 0,245. Maka data tersebut termasuk ke

dalam kategori homogen karena nilai signifikan $0,245 > 0,05$. Setelah uji prasyarat, selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji t-test. Uji-t digunakan untuk melihat perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan atau efektif digunakan model kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran cerita pendek antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun peneliti mencari hasil uji t-test dibantu dengan aplikasi SPSS versi 25 dengan program yang ada yaitu *paired sample T-test*.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t ini untuk mengetahui keefektifan model kooperatif Jigsaw. Dengan kriteria dalam pengujian hipotesis statistik untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dapat disederhanakan sebagai berikut. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikan t-test $> 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Sementara jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau signifikan t-test $< 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh besaran t_{hitung} adalah 5,437 dan pada taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 2,042. Dari perhitungan tersebut ditemukan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_h > t_t$) pada taraf signifikan 5% karena ($5,437 > 2,042$). Maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak, artinya bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw efektif, begitu juga dengan kelas yang tidak diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dinilai efektif karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . ($8,401 > 2,042$). Namun siswa yang diajarkan menggunakan model kooperatif Jigsaw memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan model kooperatif Jigsaw.

Pada penelitian ini angket terkait respons dan minat siswa terhadap pembelajaran digunakan untuk mendukung hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas XI IPS 1. Minat belajar sangat penting diketahui karena merupakan aspek yang menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Putri & Adirakasiwi, 2021). Minat juga menjadi elemen inti yang menggerakkan motivasi internal seseorang untuk mencapai atau melakukan sesuatu (Widyastuti et al., 2018). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah 20 pernyataan terkait 2 indikator yaitu Respons dan Minat Siswa. Skor dihitung menggunakan skala likert yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif.

Pada kolom jawaban angket terdapat 4 skala yang bisa dijadikan opsi pilihan jawaban yaitu nilai 4 untuk sangat setuju (SS), 3 untuk setuju (S), 2 untuk tidak setuju (TS), dan skor 1 untuk sangat tidak setuju (STS) (Nashiroh et al., 2020). Metode yang digunakan pada instrumen ini menggunakan analisisdeskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pernyataan dibuat menggunakan referensi dalam rangka mengukur minat dan respons siswa. Proses penyebaran angket dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan proses pembelajaran Cerita Pendek menggunakan model kooperatif Jigsaw.

Uji yang digunakan pada angket penelitian ini adalah Uji T dan Uji F. Uji T digunakan untuk menguji variabel secara parsial sedangkan Uji F digunakan untuk menguji variabel secara keseluruhan. Dasar keputusannya pada Uji T dan Uji F adalah ketika nilai sig $< 0,05$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan jika nilai sig $> 0,05$ maka tidak ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Berikut adalah hasil dari analisis data angket menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 5
Hasil Uji T Angket Minat Siswa

Model		t	Sig.
X	Respons	2.152	.039
	Minat	7.137	.000

Berdasarkan hasil analisis di atas diperoleh kesimpulan bahwa nilai sig pada variabel Respons sebesar 0,039. Berdasarkan dasar keputusan sebelumnya dapat ditarik simpulan bahwa sig pada variabel respons lebih besar dari 0,05, karena $0,039 < 0,05$. Maka variabel Respons sebagai variabel X1 mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar Cerita Pendek Siswa MAN 1 Cirebon selaku Variabel Y. Kemudian variabel Minat diperoleh hasil sig sebesar 0,000. Maka variabel minat juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar Cerita Pendek kelas XI IPS 1, karena $0,000 < 0,05$. Setelah mengetahui keputusan dari tiap variabel, selanjutnya adalah Uji F untuk mengetahui apakah variabel X secara keseluruhan mempengaruhi variabel Y. berikut adalah hasil Uji F pada angket respons dan minat siswa.

Tabel 6
Hasil Uji F Angket Siswa

ANOVA						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2993.875	2	1496.938	31.47	.000 ^b
	Residual	1489.890	31	48.061		
	Total	4483.765	33			

Pada analisis di atas, untuk uji F diperoleh hasil untuk sig berada di angka 0,000. Berdasarkan rumusan keputusan uji maka dapat disimpulkan bahwa variabel X secara keseluruhan mempengaruhi Variabel Y karena $0,000 < 0,05$. Maka respons dan minat siswa mempengaruhi hasil belajar cerita pendek kelas XI IPS 1 MAN 1 Cirebon.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut ini. Pertama, Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh besaran thitung adalah 5,437 dan t_{tabel} sebesar 2,042. Dari perhitungan tersebut ditemukan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_h > t_t$) pada taraf signifikan 5% karena ($5,437 > 2,042$). Maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak, artinya bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dinilai efektif. Kedua, Uji-t dan uji-f pada angket terkait respons dan minat siswa diperoleh hasil nilai sig pada variabel Respons sebesar 0,039, artinya $0,039 < 0,05$. Maka variabel Respons sebagai variabel X1 mempunyai pengaruh terhadap Hasil Belajar Cerita Pendek Siswa MAN 1 Cirebon selaku Variabel Y. Kemudian variabel Minat diperoleh hasil sig sebesar 0,000. Maka variabel minat juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar Cerita Pendek kelas XI IPS 1, karena $0,000 < 0,05$. Untuk uji F diperoleh hasil sig 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel X secara keseluruhan mempengaruhi Variabel Y karena $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, respons dan minat siswa mempengaruhi hasil belajar cerita pendek kelas XI IPS 1 MAN 1 Cirebon..

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, M. (2019). Efektivitas Pembelajaran Membaca Novel dengan Menggunakan Model Jigsaw. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 8(2), 99–106. <https://doi.org/10.35194/alinea.v8i2.439>
- Bordens, K. S., & Abbott, B. B. (2014). *Research Design and Methods: a Process Approach* (In McGraw-Hill Education 3rd ed.). New York: McGraw-Hill

Education.

- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Ilmia, N. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik pada Kelas IV SD Inpres Sero Kabupaten Gowa. *Skripsi*, 3, 1–67. <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6>
- Kasih, B. S., Nyeneng, I. D. P., & Distrik, I. W. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw dalam Pembelajaran IPA Fisika pada Siswa SMP Negeri 28 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 190–203. <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i2.1426>
- Khuzaemah, E., & Ummi, H. U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel dan Cerpen Berorientasi Soft Skill. *Indonesian Language Education and Literature*, 4(2), 257. <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i2.4214>
- Lubis, N. A., & Hasrul Harahap. (2014). Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 67–84. <https://jurnal-assalam.org/index.php/JAS/article/view/48>
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Priyadi, M. A., Jalmo, T., Sikumbang, D., & Meilinda, K. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Menumbuhkan Keterampilan Komunikasi Lisan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Assimilation: Indonesian Journal Of Biology Education*, 5(1), 26–33. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v5i1.44112>
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2934–2940. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.987>
- Rahmawati, S. S. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Jigsaw dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur dan Menginterpretasi Teks Drama pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Nanggulan. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 408–417. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.158>
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta Pusat. Rajawali Pers.
- Santosa, P. (2015). *Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan Penerapan* (1st ed.). Yogyakarta. Azzagrafika.
- Saputra, H. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 74–83. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027>

- Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. Ar- Ruzz Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., & Yuliana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan*, 5(1), 17-30. <http://www.jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/rontal/article/view/1021>
- Thifal, R. F., Sujadi, A. A., & Arigiyati, T. A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 175–184. <https://doi.org/10.30738/union.v8i2.8062>
- Widyastuti, W., Wijaya, A. P., Rumite, W., & Marpaung, R. R. T. (2018). Minat Siswa terhadap Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 83–100. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6750.83-100>
- Winata, A. K., & Hasanah, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22–32. DOI: 10.36232/pendidikan.v9i1.639
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 1(2), 13–20. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>