

DOI: <https://doi.org/10.31933/ej.v2i2>

Received: 02/04/2022, Revised: 26/04/2022, Publish: 25/07/2022

## MODEL PEMBELAJARAN IPA (STAD, TGT, JIGSAW)

**Gusmalinda**

MTsN 5 Kota Padang

Email: [gusmalindasdbio@gmail.com](mailto:gusmalindasdbio@gmail.com)

### Abstrak

Dalam upaya memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa maka ada tiga model pembelajaran yang dapat di terapkan dalam proses pengajaran yaitu STAND (Student Team Achievement Division), TGT (Team Games Tournament), JIGSAW yaitu teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Penelitian penulis adalah model pembelajaran STAND, TGT dan JIGSAW. Metode penelitian yang digunakan adalah library research yaitu penelitian yang obyek kajiannya menggunakan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya dan Internet searching yaitu proses pencarian data melalui media internet untuk memperoleh informasi berdasarkan referensi, jurnal, artikel ataupun perundang-undangan secara online yang berkaitan objek penelitian. Penelitian ini bersifat *deskriptif* yaitu suatu usaha untuk menggambarkan tentang model pembelajaran STAND, TGT dan JIGSAW.

**Kata Kunci:** *STAND, TGT, JIGSAW, Model, Pembelajaran*

### PENDAHULUAN

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Teknik mengajar Jigsaw sebagai metode pembelajaran kooperatif bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara sehingga dapat

digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, dan bahasa. Teknik ini cocok untuk semua kelas / tingkatan. Kunci tipe Jigsaw ini adalah interdependence setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan, Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan,

### **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana komponen Pembelajaran Kooperatif Metode STAD?
2. Bagaimana pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT)?
3. Bagaimana komponen pembelajaran Jigsaw?

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian penulis adalah model pembelajaran STAND, TGT dan JIGSAW. Metode penelitian yang digunakan adalah library research yaitu penelitian yang obyek kajiannya menggunakan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya dan Internet searching yaitu proses pencarian data melalui media internet untuk memperoleh informasi berdasarkan referensi, jurnal, artikel ataupun perundang-undangan secara online yang berkaitan objek penelitian. Penelitian ini bersifat *deskriptif* yaitu suatu usaha untuk menggambarkan tentang model pembelajaran STAND, TGT dan JIGSAW.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **Hasil Penelitian**

#### **A. Student Team-Achlevemeni Divisions (STAD)**

##### **1. Pengertian**

Metode yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan “kompetensi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis. (Slavin. 1997: 21)

Perolehan nilai kuis setiap anggota menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Jadi, setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis jika kelompok mereka ingin mendapatkan skor yang tinggi. Slavin menyatakan bahwa metode STAD ini dapat diterapkan untuk beragam materi pelajaran, termasuk sains, yang didalamnya terdapat unit tugas yang hanya memiliki satu jawaban yang benar.

##### **2. Lima Komponen Utama Pembelajaran Kooperatif Metode STAD**

Menurut (Slavin. 1997: 21) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode STAD, yaitu:

###### **a. Penyajian Kelas**

Penyajian kelas merupakan penyajian materi yang dilakukan guru secara klasikal dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Penyajian difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Setelah penyajian materi, siswa bekerja

pada kelompok untuk menuntaskan materi pelajaran melalui tutorial, kuis atau diskusi.

**b. Menetapkan siswa dalam kelompok**

Kelompok menjadi hal yang sangat penting dalam STAD karena didalam kelompok harus tercipta suatu kerja kooperatif antar siswa untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk saling meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam belajar. Lebih khusus lagi untuk mempersiapkan semua anggota kelompok dalam menghadapi tes individu. Kelompok yang dibentuk sebaiknya terdiri dari satu siswa dari kelompok atas, satu siswa dari kelompok bawah dan dua siswa dari kelompok sedang. Guru perlu mempertimbangkan agar jangan sampai terjadi pertentangan antar anggota dalam satu kelompok, walaupun ini tidak berarti siswa dapat menentukan sendiri teman sekelompoknya.

**c. Tes dan Kuis**

Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian kelas dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka nantinya akan memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.

**d. Skor peningkatan individual**

Skor peningkatan individual berguna untuk memotivasi agar bekerja keras memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes. Skor dasar dapat diambil dari skor tes yang paling akhir dimiliki siswa, nilai pre-tes yang dilakukan oleh guru sebelumnya melaksanakan pembelajaran kooperatif metode STAD.

**e. Pengakuan kelompok**

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Kelompok dapat diberi sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika dapat mencapai kriteria yang telah ditetapkan bersama. Pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru.

**3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Model STAD**

Menurut Maidiyah (1998: 7-13) langkah-langkah pembelajaran kooperatif metode STAD adalah sebagai berikut:

**a. Persiapan STAD**

**1) Materi**

Materi pembelajaran kooperatif metode STAD dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran secara kelompok. Sebelum menyajikan materi pembelajaran, dibuat lembar kegiatan (lembar diskusi) yang akan dipelajari kelompok kooperatif dan lembar jawaban dari lembar kegiatan tersebut.

**2) Menetapkan siswa dalam kelompok**

Kelompok siswa merupakan bentuk kelompok yang heterogen. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Bila memungkinkan harus diperhitungkan juga latar belakang, ras dan sukunya. Guru tidak boleh membiarkan siswa memilih kelompoknya sendiri karena akan cenderung memilih teman yang disenangi saja. Sebagai pedoman dalam menentukan kelompok dapat diikuti petunjuk berikut (Maidiyah, 1998:7-8):

**3) Merengking siswa**

Merengking siswa berdasarkan hasil belajar akademiknya di dalam kelas. Gunakan informasi apa saja yang dapat digunakan untuk melakukan rangking tersebut. Salah satu informasi yang baik adalah skor les.

**4) Menentukan jumlah kelompok**

Setiap kelompok sebaiknya beranggotakan 4-5 siswa. Untuk menentukan berapa banyak kelompok yang dibentuk, bagilah banyaknya siswa dengan empat. Jika hasil baginya tidak bulat, misalnya ada 42 siswa, berarti ada delapan kelompok yang beranggotakan empat siswa dan dua kelompok yang beranggotakan lima siswa. Dengan demikian ada sepuluh kelompok yang akan dibentuk.

**5) Membagi siswa dalam kelompok**

Dalam melakukan hal ini, seimbangkanlah kelompok- kelompok yang dibentuk yang terdiri dari siswa dengan tingkat hasil belajar rendah, sedang hingga hasil belajarnya tinggi sesuai dengan rangking. Dengan demikian tingkat hasil belajar rata- rata semua kelompok dalam kelas kurang lebih sama.

**6) Mengisi lembar rangkuman kelompok**

Isikan nama-nama siswa dalam setiap kelompok pada lembar rangkuman kelompok (format perhitungan hasil kelompok untuk pembelajaran kooperatif metode STAD).

**7) Menentukan Skor Awal**

Skor awal siswa dapat diambil melalui Pre Test yang dilakukan guru sebelum pembelajaran kooperatif metode STAD dimulai atau dari skor tes paling akhir yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, skor awal dapat diambil dari nilai rapor dengan latihan-latihan kerja sama kelompok. Hal ini merupakan siswa pada semester sebelumnya.

**8) Kerja sama kelompok Sebelum memulai pembelajaran kooperatif**

Sebaiknya diawali kesempatan bagi setiap kelompok untuk melakukan hal- hal yang menyenangkan dan saling mengenal antar anggota kelompok.

**9) Jadwal Aktivitas**

STAD terdiri atas lima kegiatan pengajaran yang teratur, yaitu penyampaian materi pelajaran oleh guru, kerja kelompok, tes penghargaan kelompok dan laporan berkala kelas.

**4. Kebaikan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif tipe STAD**

Kebaikan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Metode STAD Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan cooperative learning. Menurut Slavin dalam Hartati (1997:21) cooperative learning mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan:

- a. Dapat mengembangkan prestasi siswa, baik hasil tes yang dibuat guru maupun tes baku.
- b. Rasa percaya diri siswa meningkat, siswa merasa lebih terkontrol untuk keberhasilan akademisnya.
- c. Strategi kooperatif memberikan perkembangan yang berkesan pada hubungan interpersonal di antara anggota kelompok yang berbeda etnis.

Keuntungan jangka panjang yang dapat dipetik dari pembelajaran kooperatif menurut Nurhadi (2004:115-116) adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial,

- b. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri dan egois.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berkelanjutan hingga masa dewasa.
- g. Berbagai keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dapat dipraktekkan.
- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
- i. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif,
- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- k. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama, dan orientasi tugas.

Sedangkan keuntungan model pembelajaran kooperatif metode STAD untuk jangka pendek menurut Soewarso (1998:22) sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa mempelajari isi materi pelajaran yang sedang dibahas.
- b. Adanya anggota kelompok lain yang menghindari kemungkinan siswa mendapat nilai rendah, karena dalam tes lisan siswa dibantu oleh anggota kelompoknya.
- c. Pembelajaran kooperatif menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, dan mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan bersama-sama,
- d. Pembelajaran kooperatif menghasilkan pencapaian belajar siswa yang tinggi menambah harga diri siswa dan memperbaiki hubungan dengan teman sebaya,
- e. Hadiah atau penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.
- f. Siswa yang lambat berpikir dapat dibantu untuk menambah ilmu pengetahuan.
- g. Pembentukan kelompok-kelompok kecil memudahkan guru untuk memonitor siswa dalam belajar bekerja sama

Menurut Slavin dalam Hartati (1997 : 21) Cooperative learning mempunyai kekurangan sebagai berikut:

- a. Apabila guru terlena tidak mengingatkan siswa agar selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok maka dinamika kelompok akan tampak macet.
- b. Apabila jumlah kelompok tidak diperhatikan, yaitu kurang dari empat, misalnya tiga, maka seorang anggota akan cenderung menarik diri dan kurang aktif saat berdiskusi dan apabila kelompok lebih dari lima maka kemungkinan ada yang tidak mendapatkan tugas sehingga hanya membongceng dalam penyelesaian tugas.
- c. Apabila ketua kelompok tidak dapat mengatasi konflik-konflik yang timbul secara konstruktif, maka kerja kelompok akan kurang efektif.

Selain di atas, kelemahan-kelemahan lain yang mungkin terjadi menurut Soewarso (1998:23) adalah bahwa pembelajaran kooperatif bukanlah obat yang paling mujarab untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kelompok kecil, adanya suatu ketergantungan, menyebabkan siswa yang lambat berpikir tidak dapat berlatih belajar mandiri. Dan juga pembelajaran kooperatif memerlukan waktu yang lama sehingga target mencapai kurikulum tidak dapat dipenuhi, tidak dapat menerapkan materi

pelajaran secara cepat, serta penilaian terhadap individu dan kelompok dan pemberian hadiah menyulitkan bagi guru untuk melaksanakannya.

## **B. Teams-Games-Tournaments (TGT)**

### **1. Gambaran Mengenai Team Games Tournament (TGT)**

Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa Teams games tournament (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, Jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya, Pembelajaran dalam Teams games tournament (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

### **2. Kelompok Kecil dalam Teams Games Tournament**

Pendekatan yang digunakan dalam Teams Games Tournament adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi.

#### **1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil yaitu :**

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional.
- b. Mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong.
- c. Mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab.
- d. Mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

#### **2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil**

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan:

- a. Anggota Kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok,
- b. Siswa Sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab.

- c. Setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim.
  - d. Kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).
3. Peranan Guru dalam Pembelajaran Kelompok yaitu :
- a. Pembentukan kelompok.
  - b. Perencanaan tugas kelompok.
  - c. Pelaksanaan.
  - d. Evaluasi hasil belajar kelompok.
4. Komponen dan Pelaksanaan Team Game Tournament dalam Pembelajaran
- Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:
- a. Penyajian kelas  
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
  - b. Kelompok (team)  
Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang SISWA. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
  - c. Game  
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.
  - d. Turnamen  
Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai reader 1, terbesar kedua sebagai challenger 1, terbesar ketiga sebagai challenger 2, terbesar keempat sebagai challenger 3. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai reader2. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader | salah, € halenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan Oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah, Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban render 1, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader 1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger 3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3 dan reader 1 menjadi reader 2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.
  - e. Penghargaan kelompok (team recognise)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

<b>Kriteria (Rerata Kelompok)</b>	<b>Predikat</b>
<b><math>\geq 45</math></b>	<b>Super Team</b>
<b>40—45</b>	<b>Great Team</b>
<b>30 — 40</b>	<b>Good Team</b>

#### 5. Implementasi Model Pembelajaran TGT

Dalam pengimplementasian yang hal yang harus diperhatikan yaitu.

- a. Pembelajaran terpusat pada siswa,
- b. Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi.
- c. Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan).
- d. Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim.
- e. Dalam kompetisi diterapkan sistem poin.
- f. Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik.
- g. Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan.
- h. Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal. Adanya sistem penghargaan bagi siswa yang memperoleh point banyak.

#### 6. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran TGT Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10).

Kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain :

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik,
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

##### a. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang

sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

### C. JIGSAW (JIG)

Metode Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson (1975). Metode ini memiliki dua versi tambahan, Jigsaw II (Slavin, 1989) dan Jigsaw III (Kagan, 1990). Dalam metode Jigsaw, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5 anggota. Setiap kelompok diberi informasi yang membahas salah satu topic dari materi pelajaran mereka saat itu. Dari informasi yang diberikan pada setiap kelompok ini, masing-masing anggota harus mempelajari bagian-bagian yang berbeda dari informasi tersebut. Misalnya, jika kelompok A diminta mempelajari informasi tentang struktur tumbuhan, maka 5 orang anggota didalamnya harus mempelajari bagian-bagian yang lebih kecil dari struktur tumbuhan, seperti batang, daun, akar.

Setelah mempelajari informasi tersebut dalam kelompoknya masing-masing, setiap anggota yang mempelajari bagian-bagian ini berkumpul dengan anggota-anggota dari kelompok-kelompok lain yang juga menerima bagian materi yang sama. Jika anggota 1 dalam kelompok A mendapatkan tugas mempelajari akar, maka ia harus berkumpul dengan siswa 2 dalam kelompok B dan siswa 3 dalam kelompok C (begitu pula seterusnya) yang mendapat tugas mempelajari batang. Perkumpulan siswa yang memiliki bagian informasi yang sama ini dikenal dengan istilah "kelompok ahli" (expert group). Dalam kelompok ahli ini, masing-masing siswa saling berdiskusi dan mencari cara terbaik bagaimana menjelaskan bagian informasi itu kepada teman-temannya satu kelompok semula. Setelah diskusi selesai, semua siswa dalam "kelompok ahli" ini kembali ke kelompoknya yang semula, dan masing-masing dari mereka menjelaskan bagian informasi tersebut kepada teman-teman satu kelompoknya.

#### 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan Model Pembelajaran tipe Jigsaw adalah sebagai berikut:

- a. Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4 — 6 orang.
- b. Tiap orang dalam kelompok diberi sub topik yang berbeda.
- c. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
- d. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua sub topik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
- e. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
- f. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.
- g. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- h. Guru memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.
- i. Siswa mengerjakan tes individual atau kelompok yang mencakup semua topik.

#### 2. JIGSAW II

Ketika Aronson (1975) mengembangkan metode Jigsaw untuk pertama kalinya, kemudian Slavin (1989) lalu memodifikasi kembali. Hasil modifikasi itu dikenal dengan metode Jigsaw versi II. Dalam metode ini, setiap kelompok berkompetesi untuk memperoleh penghargaan kelompok (group reward). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa (dibandingkan sebelumnya) saat ditugaskan mengerjakan kuis. Adapun teknis pelaksanaannya hampir sama dengan Jigsaw I hanya bedanya pada pemberian reward saja,

### 3. JIGSAW III

Metode yang ketiga ini dikembangkan oleh Kagan (1990). Tidak ada perbedaan yang menonjol antara JIG I, JIG II, dan JIG III dalam tata laksana dan prosedurnya masing-masing. Hanya saja, dalam JIG III, Kagan lebih fokus pada penerapannya di kelas-kelas bilingual. Jadi, berbeda dengan metode Jigsaw metode JIG III sebelumnya yang dapat diterapkan untuk semua materi pelajaran, khusus untuk kelas bilingual. Kelas bilingual bisa dipahami sebagai kelas yang didalamnya terdapat para pembelajar bahasa berbagai daerah dengan level proiciency yang berbeda-beda. Dalam kelas bilingual biasanya terdapat :

- a. Siswa-siswa yang mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa nasional mereka (English-Only Learners/EOL)
- b. Siswa-siswa yang bahasa nasionalnya bukan bahasa Inggris namun mereka terlibat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (English-Language Learner/ELL)
- c. Siswa-siswa yang bahasa nasionalnya bukan bahasa Inggris namun mereka mahir berbahasa Inggris (English-Proficient Learner/EPL)

Karena khusus diterapkan untuk kelas bilingual, maka JIG III pada umumnya menggunakan bahasa Inggris untuk materi, bahan, lembar kerja, dan kuisnya

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw

Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pembelajaran Jigsaw memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

Beberapa hal yang bisa menjadi kelemahan aplikasi model ini di lapangan, menurut Roy Killen, 1996, adalah :

- a. Prinsip utama pembelajaran ini adalah "peer teaching", pembelajaran oleh teman sendiri, ini akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami konsep yang akan didiskusikan bersama siswa lain.
- b. Apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi menyampaikan materi pada teman.
- c. Rekor siswa tentang nilai, kepribadian, perhatian siswa harus sudah dimiliki oleh guru dan biasanya butuh waktu yang sangat lama untuk mengenali tipe-tipe siswa dalam kelas tersebut.
- d. Butuh waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.
- e. Aplikasi metode ini pada kelas yang lebih besar (lebih dari 40 siswa) sangatlah sulit.

Dalam penerapannya sering dijumpai beberapa permasalahan, yaitu :

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan. Pembagian kelompok yang tidak heterogen, dimungkinkan kelompok yang anggotanya lemah semua.
- d. Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- e. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

Diskusi dalam kelompok ini, untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang muncul dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Pengelompokan dilakukan terlebih dahulu, mengurutkan kemampuan belajar siswa dalam kelas.
- b. Sebelum tim ahli, misalnya ahli materi pertama kembali ke kelompok asal yang akan bertugas sebagai tutor sebaya, perlu dilakukan tes penguasaan materi yang menjadi tugas mereka

## KESIMPULAN

1. Metode STAD ini untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif, sebaiknya dalam satu anggota kelompok ditugaskan untuk membaca bagian yang berlainan, sehingga mereka dapat berkumpul dan bertukar informasi. Selanjutnya, pengajar mengevaluasi mereka mengenai seluruh bagian materi. Dengan cara inilah maka setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar berhasil mencapai tujuan dengan baik. Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.
2. Dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dan dapat menambah wawasan tentang berbagai model pembelajaran serta dapat meningkatkan kompetensi guru.
3. Dalam metode JIGSAW, siswa bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Setelah masing-masing anggota menjelaskan bagian masing-masing kepada teman satu kelompoknya, mereka mulai

bersiap untuk diuji secara individu. Guru memberikan kuis kepada setiap anggota kelompok untuk dikerjakan sendiri-sendiri, tanpa bantuan siapa pun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Dierch (dalam Hamalik, 2001:172) Proses Belajar Mengajar, Jakarta, Bumi Aksara

Herma Hudojo, Strategi Belajar Mengajar, (Malang: IKIP 1990)

Lundgren Dalam Ibrahim (2009:18) Kumpulan Tesis

Trianto, Model Pembelajaran Inovasi-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP (+CD) Tahun 2009 halaman 390 penerbit Prenada Media Grup