

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN STAD (*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DEVISION*) TERHADAP HASIL BELAJAR PIPS SD DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR MAHASISWA PGSD

Sadiman*, Samidi, Hasan Mahfud

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh model Jigsaw dan STAD jenis pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar IPS, (2) pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS, dan (3) interaksi pengaruh model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS pada siswa SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi penelitian adalah semua mahasiswa semester VI PGSD FKIP UNS Surakarta. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik cluster random sampling, yang terdiri dari 72 siswa termasuk dalam dua kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis varians dua arah dengan desain faktorial 2 x 2. Berdasarkan hasil penelitian setelah pengujian hipotesis menggunakan SPSS dengan Antara-Subjects Effects Tes ditemukan: (1) ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang diajarkan oleh JIGSAW dan STAD ($p\text{-value} = 0,004$), (2) ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah ($p\text{-value} = 0,000$), (3) ada interaksi antara model kooperatif belajar (JIGSAW dan STAD) dan kreativitas (tinggi dan rendah) pada hasil belajar siswa ($p\text{-value} = 0,027$).

Kata-kata kunci: model pembelajaran kooperatif, tipe Jigsaw, tipe STAD, kreativitas, prestasi belajar ilmu pendidikan sosial

Abstract: *The aim of this research was to discern: (1) the influence of cooperative learning (Jigsaw and STAD), (2) the influence of creativity of student learning (high and low), and (3) the interaction of learning model effect and creativity of student learning to the results of students learning in elementary social studies education materials. The method used in this study is the experimental method. The population was all VI semester students of PGSD FKIP UNS Surakarta. Samples were taken by using cluster random purposive sampling technique, which consists of 72 students divided into two classes. The technique of collecting data used questionnaires, tests, and documentation. The data analysis technique used is two-way analysis of variance with 2 x 2 factorial design. After testing the hypothesis using SPSS with the Tests of Between-Subjects Effects, this study reveals that: (1) there is a significant difference in learning outcomes between students taught by JIGSAW and those taught by STAD ($p\text{-value} = 0.004$), (2) there are differences in learning outcomes significantly between students who have high and low creativity ($p\text{-value} = 0.000$), (3) there is an interaction between cooperative learning model (JIGSAW and STAD) and students' creativity (high and low) on students' learning outcomes ($p\text{-value} = 0.027$).*

Key words: cooperative learning model, Jigsaw, STAD, creativity, learning achievement

*Alamat korespondensi: PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Telp. 081393218811

PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang berpengaruh dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran. Pada praktiknya yang selama ini dilakukan, yaitu kurangnya memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas baik secara kelompok maupun secara pribadi masing-masing mahasiswa, sehingga mereka mampu menemukan selera belajarnya sendiri. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat merupakan manifestasi dari kreativitas seorang dosen agar mahasiswa tidak jenuh atau bosan dalam mengikuti kuliah yang akhirnya mahasiswa juga akan mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Di samping itu juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada mahasiswa, sehingga dalam belajarnya mahasiswa senantiasa antusias berpikir dan berkreasi.

Strategi pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa, yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan proses demokratis dan kreativitas serta hasil belajar yang optimal. Selain itu juga merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Strategi pembelajaran kooperatif pada prinsipnya adalah pembentukan kelompok-kelompok kecil, yang dalam kelompok itu terdapat kerjasama antar anggota kelompok, saling berinteraksi dan diskusi dalam kelompok. Pembelajaran difokuskan pada cara kerjasama kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif aktivitas dan kreativitas siswa sangat di perlukan, termasuk hubungan antar pribadi siswa.

Pembelajaran Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS pada pelaksanaannya sudah menggunakan berbagai pendekatan, namun masih ditemukan permasalahan yang dihadapi diantaranya rendahnya kreativitas mahasiswa, dan masih adanya anggapan bahwa dosen merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran, sehingga sumber-sumber lain misalnya perpustakaan, laboratorium, media massa, kurang menun-

jang sehingga kerja kelompok dengan teman jarang dilakukan. Bahkan sebagian di antara dosen mengajar dengan pendekatan yang kurang bervariasi, pemberian tugas yang kurang dapat mengembangkan kreativitas, sehingga proses pembelajaran terkesan asal dilakukan, akibatnya mahasiswa kurang merespon dan apabila diberi kesempatan bertanya tidak bertanya, pada saat yang sama ketika diberi pertanyaan, mahasiswa tidak berusaha untuk menjawab. Seiring dengan kenyataan itu, dosen kurang dapat menciptakan suasana yang memberi kesempatan kepada mahasiswa seluas-luasnya untuk mengembangkan apa yang ada dalam dirinya untuk berkreasi. Permasalahan yang dihadapi tersebut, cenderung mengarah pada strategi pembelajaran yang kurang memberikan kesempatan pada mahasiswa dalam mencari, berusaha dan memecahkan masalah dengan berfikir, berpendapat, bertanggungjawab, serta berkreasi. Untuk menjawab persoalan-persoalan di atas, peneliti mengadakan eksperimen dalam proses pembelajaran kooperatif Jigsaw dan kooperatif STAD, dan bagaimana pengaruhnya proses pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar mata kuliah Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS jika ditinjau dari kreativitas mahasiswa, oleh karena itu permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

(1) Adakah perbedaan pengaruh antara pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dan Kooperatif STAD terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta? (2) Adakah perbedaan pengaruh antara mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta? (3) Adakah interaksi pengaruh antara pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dan Kooperatif STAD dengan kreativitas belajar terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta? Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas belajar dan hasil belajar

mata kuliah IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta dan secara khusus yaitu untuk mengetahui:

(a) Perbedaan pengaruh antara pembelajaran kooperatif Jigsaw dan kooperatif STAD terhadap prestasi belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta, (b) Perbedaan pengaruh antara mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah terhadap prestasi belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta, dan (c) Interaksi pengaruh antara pembelajaran kooperatif Jigsaw dan kooperatif STAD dengan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta.

Belajar menurut Sardiman AM. (1990: 24), belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori. Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri individu yang terjadi secara sadar melalui interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pendapat tersebut di atas Winkel (1989: 36), menyatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan - pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap”. Perubahan itu secara relatif bersifat konstan dan berbekas. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku dalam aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap. Menurut Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang mempunyai ciri-ciri antara lain: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan

dalam belajar bukan bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Dari rumusan pengertian belajar tersebut pada hakekatnya belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) Belajar merupakan suatu proses, yaitu siswa atau individu yang belajar harus melakukan sesuatu dalam kurun waktu tertentu; (2) Belajar merupakan aktivitas mental, yaitu siswa/individu yang belajar harus melakukan aktivitas baik jasmaniah maupun rohaniyah, terutama aktivitas rohaniyah seperti berpikir, merasakan, mengamati, berfantasi, dan lain sebagainya; (3) Belajar menghasilkan perubahan pada diri individu, perubahan sebagai hasil belajar tersebut bersifat menetap/permanen dalam jangka waktu yang relatif lama, baik bersifat aktual ataupun potensial; (4) Perubahan itu ditandai dengan diperolehnya kemampuan baru, penambahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap; dan (5) Perubahan itu diperoleh secara sadar yaitu dengan melalui usaha, latihan dan adanya pengalaman.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Hakikat hasil belajar menurut Mulyono Abdurrahman (2003: 37), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar pada dasarnya adalah tujuan pembelajaran yang dapat diaktualisasikan atau dicapai oleh siswa. Menurut Bloom ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyati & Mudjiono (1999: 238), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern yang di alami dan dihayati siswa yang berpengaruh terhadap proses belajar adalah: (1) Sikap siswa terhadap belajar; (2) Motivasi belajar; (3) Konsentrasi belajar, (4) Kemampuan mengolah bahan belajar; (5) Kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar; (6) Kemampuan menggali hasil belajar yang telah tersimpan; (7) Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar; dan (8)

Rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar dan kebiasaan belajar. Faktor-faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: (1) Guru sebagai pembimbing siswa; (2) Sarana dan prasarana belajar; (3) Kondisi pembelajaran; (4) Kebijakan penilaian; dan (5) Kurikulum yang diterapkan dan lingkungan sosial siswa.

Kajian konsep waktu dalam pembelajaran IPS pada dasarnya adalah membicarakan sejarah sebagai konsep dasar. Sejarah menurut para tokoh: Menurut Ismaun, sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan tentang rangkaian kejadian yang berkausalitas pada masyarakat dengan segala aspeknya serta proses gerak perkembangannya yang kontinu dari awal sampai sekarang yang berguna bagi pedoman kehidupan masyarakat masa sekarang serta sebagai arah cita-cita masa depan.

Menurut Muhammad Yamin, sejarah adalah ilmu pengetahuan yang pada umumnya berhubungan dengan cerita bertarih sebagai hasil penafsiran kejadian-kejadian dalam masyarakat pada masa lampau yang disusun berdasarkan hasil penyelidikan bahan-bahan tulisan atau tanda-tanda lain. Menurut James Bank, sejarah adalah semua peristiwa masa lampau (sejarah sebagai kenyataan). Sejarah dapat membantu para siswa untuk memahami perilaku manusia pada masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang (tujuan-tujuan baru pendidikan sejarah).

Konsep perubahan ada dua macam perubahan, yaitu perubahan sosial dan perubahan kebudayaan. Menurut Kingsley Davis, perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan kebudayaan mencakup semua unsur kebudayaan, misalnya kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, dan lain-lain termasuk perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial. Menurut Taylor, perubahan sosial adalah suatu kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, norma, hukum, adat istiadat serta kebiasaan dan manusia sebagai warga masyarakat. Perubahan kebudayaan adalah setiap perubahan dari semua unsur kebudayaan tersebut. Menurut

Selo Sumardjan, perubahan sosial budaya adalah segala perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial budaya terjadi secara terus menerus dari dahulu, sekarang, dan di masa yang akan datang. Perubahan sosial budaya tidak dapat dipisahkan, karena kebudayaan berasal dari masyarakat dan masyarakat tidak mungkin tanpa adanya kebudayaan.

Kebudayaan berasal dari kata Sanskerta "buddhayah", yaitu bentuk jamak dari "buddh"i yang berarti budi atau akal. Dengan demikian secara sederhana kebudayaan dapat diartikan hal-hal yang bersangkutan dengan akal (Koentjaraningrat, 1979:195).

Borich dan Houston yang dikutip oleh Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra, (1989: 151), menggunakan istilah strategi dalam pengertian yang sama dengan model yaitu untuk menggambarkan keseluruhan prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan. Menurut T. Raka Joni (1986: 2), mengatakan bahwa "strategi belajar mengajar adalah beberapa alternatif model cara-cara menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang merupakan pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti guru dan murid di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar". Joice & Weil dalam Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra (1996: 78), "adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar".

Menurut Sunarya (1989: 4 -5), dalam pola umum perbuatan guru dan siswa yang merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang komponen-komponennya meliputi: (1) pengaturan guru siswa, (2) struktur peristiwa belajar mengajar, (3) peranan guru siswa dalam mengolah pesan, (4) proses mengolah

pesan, (5) tujuan belajar. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Strategi Pembelajaran adalah beberapa alternatif model, metode, cara-cara menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang merupakan pola-pola umum kegiatan yang harus diikuti oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada diri siswa, yaitu dengan mengkondisikan peserta didik dalam suatu group atau kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas dalam kelompok dengan cara kerjasama. Dalam pelaksanaannya proses belajar mengajar dilakukan oleh beberapa orang siswa sebagai individu yang belajar dengan cara bekerjasama dalam kelompok kecil maupun kelompok yang lebih besar. Pembelajaran difokuskan pada adanya unsur kerja sama antar individu dalam kelompok. Masing-masing individu saling berperan bekerja sama dan bertanggung jawab atas kelompoknya. Hubungan inrpersonal dalam kelompok, masing-masing individu dipengaruhi oleh individu yang lain dan oleh kelompoknya. Hubungan interpersonal di dalam kelompok terdapat berbagai interaksi sosial, yaitu bekerjasama (cooperation), kompetisi (competition), akomodasi (accommodation) (Oemar Hamalik, 1986: 122). Dalam kelompok yang kooperatif/ kerjasama, goal (tujuan) hanya satu yang dapat dirangkul oleh setiap anggota kelompok, jadi pencapaian tujuan hanya mungkin bagi seorang anggota jika yang lain ikut berhasil. Dalam pembelajaran kooperatif, aktivitas dan kreativitas individu sangat diperlukan termasuk hubungan antar pribadi siswa.

Menurut Anita Lie (2002: 12), bahwa sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau cooperative learning. Dalam sistem pembelajaran ini, guru bertindak sebagai fasilitator. Pendapat Roger dan David Johnson yang dikutip oleh Anita Lie

(2002: 30), mengatakan bahwa “tidak semua belajar kelompok bisa dianggap cooperative learning”. Strategi pembelajaran kooperatif menuntut adanya kerjasama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan, dan penghargaan. Selanjutnya dijelaskan bahwa dalam pembelajaran gotong royong bukan sekedar kerja kelompoknya, melainkan pada penstrukturannya. Jadi yang dimaksud pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur dalam pembelajaran gotong royong yang harus diterapkan. Kelima unsur pokok yang termasuk dalam struktur kerja kelompok dikemukakan oleh Johnson & Johnson yang dikutip Anita Lie (2002: 17), yaitu: 1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung jawab individual, 3) interaksi personal, 4) keahlian bekerja sama, dan 5) proses kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat digunakan pada materi yang akan dipelajari adalah yang berbentuk narasi tertulis. Tipe ini paling sesuai untuk ilmu-ilmu sosial, literatur atau bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajarannya lebih kepada penguasaan konsep dari pada penguasaan kemampuan. Pembelajaran “bahan baku” untuk Jigsaw biasanya harus sebuah bab, ceritera, biografi atau materi-materi yang berbentuk narasi atau deskripsi serupa.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw:

Kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5-6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik yang disajikan kepada siswa dalam bentuk teks dan setiap siswa bertanggung jawab mempelajari suatu bagian dari bahan tersebut. Para anggota dari beberapa tim yang berbeda memiliki tanggung jawab mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut. Kumpulan siswa semacam ini disebut kelompok ahli. Selanjutnya para siswa yang berada dalam kelompok ahli kembali ke kelompok

asal/semula untuk mengajar anggota lainnya mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli.

Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam tim para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari. Perolehan skor individu dikontribusikan kepada timnya. Kelompok yang mendapat skor tertinggi diberikan penghargaan oleh guru.

Pada Student Teams-Achievement Divisions (STAD), para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat orang yang merupakan gabungan dari berbagai level kinerja, jenis kelamin dan etnik. Guru menyampaikan suatu pelajaran, dan selanjutnya siswa belajar dalam tim mereka untuk meyakinkan bahwa seluruh anggota tim sudah menguasai pelajaran tersebut. Setelah itu seluruh siswa mengerjakan kuis-kuis dalam materi tersebut, dan pada suatu saat mereka belajar secara individual. Keseluruhan aktivitas belajar model STAD biasanya membutuhkan beberapa jam pelajaran. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran dengan pendekatan STAD adalah: a) membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa yang berasal dari latar belakang yang berbeda, b) menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk lembar kegiatan siswa, c) berdiskusi kelompok atau tutorial antar anggota kelompok, d) dua minggu sekali diberikan kuis, e) melakukan penilaian.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif STAD yang digunakan adalah sebagai berikut: (a) menjelaskan prosedur pembelajaran, (b) membagi siswa dalam kelompok berempat, (c) memberikan tugas kepada semua kelompok, (d) setiap siswa memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut secara sendiri, (e) siswa saling berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya, (f) kedua pasangan bertemu kembali dalam kelompok berempat, (g) dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi, (h) dua orang yang tinggal dalam

kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi kepada tamu mereka, (i) tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuannya dari kelompok lain, (j) kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka, (k) pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Setiap strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan strategi pembelajaran kooperatif adalah: Menumbuhkan sikap kooperatif/kerja sama antar sesama. Menumbuhkan sikap kompetitif diantara siswa. Memupuk sikap gotong royong, demokratis, toleransi, kepekaan sosial, dan saling menghargai, memupuk keterampilan, Menumbuhkan rasa tanggung jawab dan keberanian dalam proses pembelajaran. Menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kelemahan strategi pembelajaran kooperatif. Kesulitan dalam memahami kemampuan individu yang sebenarnya. Munculnya siswa yang bergantung pada siswa yang lain. Adanya siswa yang tidak senang untuk bekerja sama dengan temannya.

Pengertian Kreativitas menurut Gordon yang dikutip oleh Joyce dan Weil (1996: 240), "kreativitas adalah pengembangan dari pola mental yang baru". Menurut John W. Haefele dalam bukunya *Creativity And Innovation* yang dikutip oleh Julius Chandra (2000: 15), menjelaskan bahwa "kreativitas dirumuskan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang bernilai sosial". Kreativitas adalah "kemampuan untuk menghubungkan dan mengaitkan, kadang-kadang dengan cara yang ganjil, namun mengesankan, dan ini merupakan dasar pendayagunaan kreatif dari daya rokhani manusia dalam bidang atau lapangan manapun" (George J. Seidel dalam Julius Chandra, 2000: 15). Menurut Utami Munandar (1999:45), kreativitas dapat ditinjau melalui 4 aspek yaitu: person / pribadi, press / pendorong, process / proses dan product / produk. Definisi kreativitas dari dimensi person dikemukakan oleh Guilford dalam

Reni Akbar (2001:3), bahwa *creativity* refers to the abilities that are characteristics of creative people, artinya bahwa kreativitas menunjuk pada karakteristik kemampuan kreatif seseorang. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non-aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif diharapkan dapat ditumbuhkembangkan rasa sosial yang tinggi pada diri setiap peserta didik, sehingga terbina sikap kesetiakawanan sosial atau kegotong royongan dalam kelompok atau di kelas. Anak didik dibiasakan hidup bersama, bekerja sama dalam kelompok, akan menyadari bahwa dirinya ada kekurangan dan kelebihan. Yang mempunyai kelebihan dengan ikhlas mau membantu mereka yang mempunyai kekurangan. Dan yang mempunyai kekurangan dengan rela hati mau belajar pada mereka yang memiliki kelebihan, tanpa ada perasaan minder. Walaupun demikian persaingan positif pun antar individu didalam kelas tetap terjadi dalam rangka untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Dalam pengelolaan kelas, terutama yang berhubungan dengan penempatan peserta didik, pendekatan kooperatif dalam kelompok sangat diperlukan.

Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dapat dimanifestasikan dalam cakupan kemampuan kreatif dengan ciri-ciri aptitude meliputi : kelancaran, keluwesan, keaslian, dan orisinalitas berpikir, dan ciri-ciri non aptitude meliputi: rasa ingin tahu, senang bertanya dan selalu ingin mengembangkan pengalaman baru. Dari ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif, guru dapat mengupayakan suasana dan strategi pembelajaran yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dapat diduga dengan suasana pembe-

lajaran yang kondusif akan dapat meningkatkan kreativitas belajar yang pada gilirannya dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar P IPS SD bagi mahasiswa PGSD secara optimal.

Kreativitas berkembang akibat adanya suatu masalah yang tidak dapat dipecahkan hanya semata-mata dengan kekuatan fisik dan logika saja pada saat itu. Sebaliknya bila setiap pemecahan masalah dapat diselesaikan hanya dengan melibatkan fisik dan logika saja, tanpa melibatkan daya cipta atau kreasi, maka kreativitas akan sukar berkembang. Cara pembelajaran yang melibatkan fungsi otak yang lebih dalam apalagi bila disertai dengan imajinasi dan perasaan, akan memberikan penghayatan yang dalam dan pembelajaran seperti ini akan memacu ingatan berlangsung lama. Demikian pula dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial, yang diawali dari pemahaman tentang fakta sampai pada analisis kritis sangat diperlukan adanya kreativitas, oleh karena itu kreasi dan imajinasi sangat diperlukan untuk memahami isi dari proses pembelajaran.

Strategi dasar pembelajaran P IPS perlu ditekankan pada penanaman nilai yang dinamis progresif dan kreatif. Dalam perspektif ini apabila dalam proses belajar mengajar tidak bisa dihindari untuk mengajak siswa mengambil nilai-nilai dari peristiwa yang terjadi dalam masyarakat yang bersifat kritis analitis dan kreatif berorientasi ke masa depan dengan bertolak dari peristiwa masa kini bahkan masa lampau. Landasan yang kedua yang perlu dikembangkan adalah strategi pembelajaran yang tidak hanya berhubungan dengan simbol-simbol nilai abstrak dan rasa jiwa saja tetapi harus juga berkaitan dengan daya cipta atau kreativitas dalam bidang teknologi yang tampak berkembang begitu cepat. Pemahaman dan penghayatan yang mendalam pada proses pembelajaran yang seperti ini akan dapat memicu kreativitas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, bahwa penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan strategi pembe-

lajaran Kooperatif STAD yang tepat, serta terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan kreativitas belajar, diduga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar P IPS yang optimal. Pengaruh yang cukup kuat dalam perwujudan kreativitas mahasiswa akan terjadi jika pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kooperatif, disertai sikap mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi terhadap pembelajaran tersebut. Hipotesis penelitian sebagai berikut: 1) Ada perbedaan pengaruh antara pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan STAD terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa semester PGSD FKIP UNS. 2) Ada perbedaan pengaruh antara mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan kreativitas rendah terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta. 3) Ada interaksi pengaruh antara pembelajaran kooperatif (tipe Jigsaw dan STAD) dengan kreativitas belajar terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa FKIP UNS Surakarta.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu suatu prosedur penelitian yang sengaja dipakai untuk mengetahui pengaruh suatu kondisi yang sengaja diadakan terhadap suatu gejala sosial berupa kegiatan dan tingkah laku seorang individu atau sekelompok individu. Penelitian ini terdiri dua variabel bebas dan satu variabel terikat, yaitu: 1) Variabel bebas pertama (X1) adalah pembelajaran dengan pendekatan kooperatif Jigsaw dan STAD keduanya merupakan variabel aktif, yaitu variabel yang dimanipulasi. 2) Variabel bebas kedua (X2) adalah kreativitas belajar mahasiswa, yang terdiri atas dua macam yaitu kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Kreativitas merupakan variabel atribut. 3) Variabel terikatnya (Y) adalah prestasi belajar Pendidikan IPS SD pada mahasiswa PGSD FKIP UNS Surakarta.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, menggunakan rancangan faktorial

2x2, dengan matriks sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Strategi Pembelajaran	Kreativitas (B)	
	(B 1) (Tinggi)	(B 2) (Rendah)
Kooperatif Jigsaw (A1)	A1 B1	A1 B2
Kooperatif STAD (A2)	A2 B1	A2 B2

Seluruh Mahasiswa semester VI PGSD FKIP UNS tahun pelajaran 2012 sebagai populasi, sedangkan anggota sampel adalah sebagian mahasiswa semester VI PGSD FKIP UNS tahun pelajaran 2012. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah teknik kombinasi, yaitu mengkombinasikan teknik secara random dan non random, atau purposive cluster random sampling. Teknik pengumpulan data instrumen penelitian yaitu : angket, tes, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data digunakan metode statistik dengan Analisis Varian Dua Jalan.

a. Uji Normalitas. Untuk uji normalitas menurut Budiyono (2004: 169), hipotesis yang akan diuji adalah: H0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H1 : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Teknik analisis yang digunakan adalah Chi Kuadrat dengan rumus

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Dari hasil perhitungan chi kuadrat dengan taraf signifikansi 5% dan d.k = 1

Bila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas.

Teknik yang digunakan untuk menguji homogenitas Variansi adalah uji F.

$$F_o = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

(Siswandari, 2002 :63)

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan F tabel, dengan taraf signifikansi 5% yang berarti data dikatakan homogen apabila harga F hitung lebih kecil dari pada F table.

c. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Anava Dua Jalan (two way anava) dengan bantuan komputer menggunakan software minitab, bila hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, hipotesis satu dan dua dilanjutkan dengan uji beda (uji t), sedangkan hipotesis tiga dilanjutkan dengan uji scheffe seperti dalam Budiyono (2004 : 213).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar melalui tes bagi kelas yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe JIGSAW dan STAD, dapat dilihat pada hasil SPSS Tabel 2.

Perhitungan menggunakan program SPSS, diperoleh nilai hasil kognitif kelas pendekatan kooperatif tipe JIGSAW lebih

Tabel 2. Descriptive Statistics: Prestasi

Model	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
STAD	33	57	94	72,1818	9,83125
JIG-SAW	38	57	97	79,4211	9,15521

tinggi dibanding dengan nilai hasil kognitif pendekatan kooperatif tipe STAD. Nilai rata-rata dan standar deviasi masing-masing kelas dengan STAD yaitu 72,1818 dan 9,83125, sedangkan JIGSAW yaitu 79,4211 dan 9,15521. Nilai maksimal dan minimal diperoleh kelas dengan STAD yaitu 94 dan 57, untuk kelas dengan JIGSAW yaitu 97 dan 57.

Hasil kreativitas diperoleh dari tes sebelum melakukan penelitian. Nilai kreativitas dikategorikan menjadi dua golongan, yaitu kreativitas tinggi dan rendah yang didasarkan nilai rata-rata kelas. Siswa dengan nilai di atas rata-rata dimasukkan dalam kreativitas tinggi, sedangkan siswa dengan nilai di bawah rata-rata dikelompokkan menjadi kreativitas rendah. Deskripsi data kreativitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Descriptive Statistics : Kreativitas

Kreativitas	N	Mini	Maxi	Mean	Std. Deviation
		mum	mum		
Rendah	35	57	89	70,9143	8,7929
Tinggi	36	60	97	81,0556	8,72417

Pada tabel 3. dapat dilihat nilai rata-rata mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah yaitu 81,0556 dan 70,9143. Sedangkan untuk distribusi frekuensi nilai siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah dipaparkan pada Tabel 4.

Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Adapun uji prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam pelaksanaan uji prasyarat ini menggunakan program SPSS. Jika syarat normal dan homogen terpenuhi maka analisis dapat dilanjutkan dan dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Siswa yang Memiliki Kreativitas Rendah dan Tinggi

Nilai interval	Frekuensi		Nilai Tengah
	Rendah	Tinggi	
57 - 64	9	1	60,5
65 - 72	11	4	68,5
73 - 80	9	14	76,5
81 - 88	6	9	84,5
89 - 96	0	7	92,5
97 - 104	0	1	100,5

1. Uji Normalitas

Statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis Variansi (Anava). Prasyarat yang harus dipenuhi, data harus normal dan homogen. Dalam melakukan uji normalitas populasi, peneliti menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov Test. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS. Komputasi hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada lampiran tabel One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Sedangkan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

No	Variabel	P-value	Keputusan	Kesimpulan
1	Mahasiswa pada kooperatif tipe <i>JIGSAW</i>	0.068	Ho diterima	Data normal
2	Mahasiswa pada kooperatif tipe STAD	0.177	Ho diterima	Data normal
3	Mahasiswa yang memiliki kreativitas Rendah	0.200	Ho diterima	Data normal
4	Mahasiswa yang memiliki kreativitas Tinggi	0.200	Ho diterima	Data normal
5	Kooperatif tipe <i>JIGSAW</i> untuk mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah	0.081	Ho diterima	Data normal
6	Kooperatif tipe <i>JIGSAW</i> untuk mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi	0.200	Ho diterima	Data normal
7	Kooperatif tipe STAD untuk mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah	0.200	Ho diterima	Data normal
8	Kooperatif tipe STAD untuk mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi	0.102	Ho diterima	Data normal

Pengujian hipotesis

H0 : Populasi berdistribusi tidak normal

H1 : Populasi berdistribusi normal

Daerah penolakan H0 adalah $p\text{-value} < \alpha$. Dengan nilai $\alpha=0,05$, dan $p\text{-value} > 0,05$, hal ini berarti $p\text{-value} >$, maka H0 tidak ditolak atau populasi berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan terhadap prestasi belajar untuk faktor pendekatan kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan perhitungan program SPSS. Komputasinya dapat dilihat pada lampiran. tabel Levene's Test of Equality of Error Variances. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 6.

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas di atas didapatkan bahwa $p\text{-value} > 0,05$. Nilai $p\text{-value} > 0,05$ untuk semua uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji Levene's Test. Maka keputusannya adalah data untuk hasil belajar adalah homogen.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Homogenitas Data Penelitian

No	Faktor	P-v	Keputusan Ho	Kesimpulan
1	Kooperatif tipe <i>JIGSAW</i> dan STAD	0,443	Ho diterima	Homogen
2	Kreativitas	0,780	Ho diterima	Homogen
3	Setiap Sel	0,503	Ho diterima	Homogen

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian Anava

Hasil analisis variansi data hasil belajar menggunakan program SPSS. Komputasinya dapat dilihat lampiran tabel Tests of Between-Subjects Effects. Sedangkan ringkasan hasil anava adalah sbb:

Tabel 7. Ringkasan Hasil ANAVA

No	Yang di Uji	F hitung	p-value	Hipotesis
1.	Pembelajaran kooperatif	8.798	0.004	H _{0A} ditolak
2.	Kreativitas	24.067	0.000	H _{0B} ditolak
3.	Pembelajaran kooperatif* kreativita	5.104	0.027	H _{0c} ditolak

Berdasarkan hasil uji Tests of Between-Subjects Effects di atas jika $p\text{-value} > 0,05$ maka hipotesis nol ditolak, sedangkan jika $p\text{-value} < 0,05$ maka hipotesis nol tidak ditolak. Tabel 4.7 dapat disimpulkan sebagai berikut : a).Hipotesis 1 (HoA) : diperoleh nilai F hitung= 8,798 dengan probabilitas $p\text{-value}=0,004$. Oleh karena $p\text{-value} < 0,05$; maka Ho ditolak, berarti ada perbedaan prestasi pada kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD. b).Hipotesis 2 (HoB): diperoleh nilai F hitung= 24,067 dengan probabilitas $p\text{-value} = 0,000$. Oleh karena $p\text{-value} < 0,05$; maka Ho ditolak, berarti ada perbedaan antara siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar belajar.c).Hipotesis 3 (HoC): diperoleh nilai F hitung= 5,104 dengan $p\text{-value}= 0,027$. Oleh karena $p\text{-value} < 0,05$; maka Ho ditolak, berarti ada Interaksi antara kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan kreativitas memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Uji Lanjut Anava

Uji lanjut anava diperlukan untuk mengetahui karakteristik pada variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini uji komparasi ganda dilakukan pada hipotesis HOA, HOB dan HoAB. Hasil uji lanjut ditampilkandalam Estimated Marginal Means dan Post Hoc Tests. Hasil anova yang perlu diuji lebih lanjut adalah hasil pada HOA yaitu perbedaan pendekatan kooperatif tipe JIGSAW dan STAD terhadap hasil belajar. Adapun hasil uji lanjut untuk mengetahui metode mana yang memiliki pengaruh signifikan tersaji dalam tabel 8 di bawah ini:

Tabel 8. *Estimated Marginal Means* terhadap Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Jigsaw	79.014	1.328	76.363	81.665
STAD	73.239	1.424	70.397	76.081

Pada penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode terbagi menjadi 2 grup, yang pertama pendekatan kooperatif tipe JIGSAW, sedang yang kedua pendekatan kooperatif tipe STAD. Berdasarkan nilai meannya pada tabel estimates didapat nilai mean untuk tipe JIGSAW lebih besar dari tipe STAD, sehingga pendekatan kooperatif tipe JIGSAW lebih besar pengaruhnya daripada pendekatan kooperatif tipe STAD.

Pada hipotesis HOB yaitu pengaruh kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar. Adapun hasil uji lanjut untuk mengetahui kreativitas (tinggi dan rendah) mana yang memiliki pengaruh signifikan tersajidalam tabel 9 Pada HOAB yaitu interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe JIGSAW dan STAD dengan kreativitas terhadap hasil belajar.

Tabel 9. Interaksi antara Pembelajaran Kooperatif tipe JIGSAW dan STAD dengan Kreativitas terhadap Hasil Belajar

Kreatifitas	Mean	Std. Deviasi	95% Con Viden Interval	
			Lower Bound	Uper Bound
Rendah	71.350	1.372	68.613	74.088
Tinggi	80.903	1.382	78.144	83.661

Tabel 10. *Estimated Marginal Means* terhadap Pembelajaran Kooperatif tipe JIGSAW dan STAD dengan Kreativitas

Krea- tasi- tas	Pembela- jahan kooperatif	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Ren- dah	Jigs	76.437	2.021	72.403	80.472
	STAD	66.263	1.855	62.561	69.965
Ting- gi	Jigs	81.591	1.724	78.150	85.031
	STAD	80.214	2.161	75.901	84.527

Adapun hasil uji lanjut untuk mengetahui tipe mana yang memiliki pengaruh signifikan tersaji dalam tabel 10. Dari data Tabel 10 diketahui bahwa siswa yang mempunyai kreativitas tinggi pada pembelajaran kooperatif tipe JIGSAW memperoleh rata-rata hasil belajar lebih besar dibandingkan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Begitu pula pada siswa yang memiliki kreativitas rendah. Apabila dilihat dari media pembeljran yang digunakan, siswapada pembelajaran koperatif tipe JIGSAW akan memperoleh rata-rata hasil belajar yang lebih baik jika memiliki kreativitas tinggi daripada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah.

Demikian pula pada kelompok siswa pada pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini dapat dikatakan bahwa terjadi nya pembelajaran kooperatif dan kreativitas terhadap prestasi belajar. Post Hoc merupakan uji lanjut anava untuk mengetahui interaksi terjadi pada masing-masing aspek dapat dilihat pada Tabel 11*. The mean difference is Berdasarkan tabel. **Post Hoc Tests : multiple**

1). Nilai perbedaan antara pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dengan kreativitas tinggi dan rendah ($Mean\ Difference(I-J)= 5,1534$ dan probabilitas (sig) $p= 0.297$. karena nilai $p>0.05$ maka terdapat tidak ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dengan kreativitas tinggi dan rendah.2).Nilai perbedaan antara pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan kreativitas tinggi dan rendah ($Mean\ Difference(I-J)= 13,9511$ dan probabilitas (sig) $p= 0.000$. karena nilai $p<0.05$ maka terdapat ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan kreativitas tinggi dan rendah. 3) Nilai perbedaan antara pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan kreativitas rendah

($Mean\ Difference(I-J)= 10,1743$ dan probabilitas (sig) $p= 0.006$. karena nilai $p<0.05$ maka terdapat ada interaksi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan STAD. 4) Nilai perbedaan antara pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan kreativitas tinggi ($Mean\ Difference(I-J)= 1,3766$ dan probabilitas (sig) $p= 0.969$. karena nilai $p>0.05$ maka terdapat tidak ada interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan kreativitas tinggi. 5) Nilai perbedaan antara pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan kreativitas tinggi dan rendah ($Mean\ Difference(I-J)= 15,3278$ dan probabilitas (sig) $p= 0.000$. karena nilai $p<0.05$ maka terdapat ada interaksi antara

Tabel11. Pos Hoc; Interaksi Pembelajaran Kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan

(I) interaksi	(J) interaksi	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
JIG-KR	JIG-KT	-5.1534	2.65635	.297	-12.7715	2.4647
	STAD-KR	10.1743*	2.74323	.006	2.3071	18.0416
	STAD-KT	-3.7768	2.95870	.654	-12.2620	4.7084
JIG-KT	JIG-KR	5.1534	2.65635	.297	-2.4647	12.7715
	STAD-KR	15.3278*	2.53203	.000	8.0662	22.5893
	STAD-KT	1.3766	2.76402	.969	-6.5502	9.3035
STAD-KR	JIG-KR	-10.1743*	2.74323	.006	-18.0416	-2.3071
	JIG-KT	-15.3278*	2.53203	.000	-22.5893	-8.0662
	STAD-KT	-13.9511*	2.84761	.000	-22.1177	-5.7845
STAD-KT	JIG-KR	3.7768	2.95870	.654	-4.7084	12.2620
	JIG-KT	-1.3766	2.76402	.969	-9.3035	6.5502
	STAD-KR	13.9511*	2.84761	.000	5.7845	22.1177

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 65,363.

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dengan kreativitas tinggi dan rendah.

Berdasarkan hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects* diperoleh $P-value=0,004$. Nilai $P-value<$ taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) hipotesis ditolak, artinya ada pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat pada *JIGSAW* masing-masing reratanya.

Hipotesis Kedua Berdasarkan hasil uji

Tests of Between-Subjects Effects diperoleh $P-value=0,000$. Nilai $P-value<$ taraf signifikansi 5% ($=0,05$) hipotesis diterima, artinya tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar mahasiswa.

Pada hasil belajar mahasiswa, kreativitas mahasiswa baik tinggi maupun rendah memberikan pengaruh yang sama terhadap hasil belajar kognitif. Dari data Tabel 4.9 menjelaskan bahwa mahasiswa yang mempunyai kreativitas tinggi memperoleh nilai rata-

rata hasil belajar lebih besar dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar pada mahasiswa yang mempunyai kreativitas rendah. Hasil belajar aspek kognitif, kreativitas belajar mahasiswa baik tinggi maupun rendah memberikan pengaruh yang sama terhadap hasil belajar kognitif. Mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih mudah dalam menguasai dan menjelaskan materi pelajaran kepada teman sekelompoknya sehingga mahasiswa yang mempunyai kreativitas tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih tinggi, sementara itu mahasiswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah kurang bisa mengembangkan materi konsep waktu, perubahan dan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjelaskan bahwa mahasiswa dengan kreativitas tinggi memberikan pengaruh lebih besar dibanding dengan kreativitas rendah.

Hipotesis Ketiga

Berdasarkan hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects* diperoleh $P\text{-value}=0,027$. Nilai $P\text{-value}<$ taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) hipotesis ditolak, artinya ada interaksi pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan *STAD* dengan kreativitas terhadap hasil belajar mahasiswa.

Dari data Tabel 10 menjelaskan bahwa mahasiswa yang mempunyai kreativitas tinggi jika diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar lebih besar dibandingkan yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Demikian pula pada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah. Sedangkan apabila dilihat dari metode yang digunakan, mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* akan memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih baik jika memiliki kreativitas tinggi daripada mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah. Demikian pula pada kelompok mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Proses pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* memerlukan kreativitas yang tinggi terutama pada mahasiswa yang ditunjuk menjadi kelompok ahli. Mahasiswa pada kelompok

ahli tersebut harus mempunyai kreativitas yang tinggi untuk berdiskusi, memahami, menjelaskan materi (pelajaran) pada kelompok mereka. Sedangkan pada pembelajaran kooperatif tipe *STAD* setiap mahasiswa dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam melakukan diskusi bersama-sama untuk memahami materi (pelajaran). Pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan *STAD*, mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih dapat mengembangkan dan memahami materi (pelajaran). Hal ini dapat dilihat bahwa mahasiswa yang mempunyai kreativitas tinggi memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian disimpulkan bahwa Ada pengaruh Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD, strategi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, karena dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* mahasiswa dilatih untuk saling bekerjasama memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat saling bertukar pendapat dan saling bertukar pengalaman dalam menghadapi hal-hal tertentu. Ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD. Ada pengaruh interaksi pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan kreativitas belajar mahasiswa terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD. Hasil belajar mahasiswa sedikit banyak tergantung dari cara guru dalam mengelola kelas, dengan penerapan strategi yang tepat dipadu dengan dimilikinya kreativitas belajar dari mahasiswa maka akan dapat dihasilkan belajar secara optimal.

Bagi para dosen dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan *STAD*, hendaknya dilakukan dengan persiapan yang matang, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana. Beberapa hal yang perlu disiapkan

dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD antara lain: 1). Kuasai materi yang akan disampaikan, 2). Bagi kelompok seheterogen mungkin sehingga terjadi interaksi mahasiswa diantara kelompoknya. Perlu dilakukan penelitian tentang faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga dapat menambah pengetahuan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Secara teoritis Pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* dan STAD dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor intern mahasiswa, yaitu kemampuan awal dan kreativitas belajar. Pada penelitian ini pembelajaran Kooperatif tipe *JIGSAW* lebih berpengaruh

daripada STAD terhadap hasil belajar Pendidikan IPS SD pada materi konsep waktu perubahan dan kebudayaan. Secara Praktis untuk mengajar materi konsep waktu, perubahan sosial dan kebudayaan, sebaiknya menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW*. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Untuk mengajar materi konsep waktu, perubahan sosial dan kebudayaan sebaiknya memperhatikan kreativitas, karena mahasiswa dengan kreativitas tinggi mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan mahasiswa dengan kreativitas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Asmawi Zainul, Noehi Nasution. 1994. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta : Ditjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Budiono, 2004. *Statistika untuk Penelitian*, Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Cambell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas* (Disadur Mangunhardjana AM). Yogyakarta : Kanisius.
- Cony R.Semiawan. I.Made Putrawan. Th.I.Setiawan. 2003. *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung PT. Remaja Rosda Karya.
- Chaplin. 1989. *Kamus Lengkap Psikologi*. (Terjemahan Kartini Kartono). Jakarta : C.V.Rjawali.
- Daldjoeni. 1990. *Dasar-Dasar ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung : Penerbit Alumni.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Gagne R.M., 1973. *Essentials of Learning For Instruction*. Illinois : Dryden Press.
- Gagne, Briggs. 1978. *Principles of Instruction Design*. New Jersey : Holt Rinehart.
- Gredler, Margaret E, Bell (Penerjemah Munandir). 1991. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta : C.V. Rajawali dan PAU-UT.
- Hasibuan, Mudjiono. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Joyce Bruce & Marsha Weil. 1996. *Models of Teaching*. New Jersey : Prentice Hall Inc. Englewood.
- Kak Seto. 2004. *Bermain Kreativitas*. Jakarta : Papas Sinar sinanti.

- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Remaja.
- Mulyono Abdurrohman. 2003. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhalim Shahib M. 2003. *Pembinaan Kreativitas Menuju Era Globalisasi*. Bandung : PT. Alumni.
- Oemar Hamalik. 1986. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Martiono.
- Paul Suparno. 1997. *Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius.
- Reni Akbar Hawadi, Sihadi Darmo Wihardjo R, Mardiyono. 2001. *Kreativitas*. Jakarta : Grasindo.
- _____.2001. *Keterbakatan Intelektual*. Jakarta : Grasindo.
- Reni Akbar – Hawadi. 2002. *Identifikasi Keberbakatan Intelektual Melalui Metode Non – Tes*. Jakarta : Grasindo.
- Rustiyah N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- Saifudin Azwar. 2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : pustaka Pelajar.
- Sardiman, AM. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan calon Guru*. Jakarta : CV. Rajawali.