

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP SMART EKSELENSIA INDONESIA KABUPATEN BOGOR

Eka Kurniasih¹, Zainal Abidin Arief², Sigit Wibowo³

¹Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor

¹ekakurniasih70@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang bertujuan untuk menguji/mengungkap adanya: 1) Pengaruh model pembelajaran jigsaw dan super memory system terhadap hasil belajar siswa; 2) Pengaruh interaksi antara model pembelajaran jigsaw dan super memory system dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa; 3) Perbedaan antara kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw dan super memory system terhadap hasil belajar siswa; 4) Perbedaan antara kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw dan super memory system terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Sampel yang diambil sebanyak 32 siswa yang dipilih dengan teknik acak sederhana. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket langsung kepada sampel. Masing-masing siswa diberikan tes kreativitas. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah. Selanjutnya, siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran jigsaw dan model pembelajaran super memory system dikelompokkan ke dalam kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial (dengan anova dua jalur). Uji statistik digunakan uji t tes. Penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai Oktober 2021.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil belajar kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw dengan kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran super memory system dengan kreativitas tinggi, dibuktikan dengan $\text{sig } 0,200 \geq 0,05$. 2) Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran jigsaw dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. 3) Hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas tinggi yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw lebih baik dibanding hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas tinggi yang belajar dengan model pembelajaran super memory system. 4) Hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas rendah yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw lebih baik dibanding hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas rendah yang belajar dengan model pembelajaran super memory system.

Kata Kunci : *model pembelajaran, kreativitas, hasil belajar*

A. PENDAHULUAN

Upaya yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam rangka meningkatkan kualitas kompetensi dan karakter peserta didik dari berbagai level pendidikan mulai dari dasar, menengah dan tinggi. Salah satu program yang digulirkan oleh Kemendikbud RI adalah peningkatan kualitas kompetensi

guru, yang meliputi kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan karakter/kepribadian.

Hal ini merupakan perwujudan dari Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Bab II Pasal 4 menjelaskan bahwa “kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan Nasional”.

Dalam kurikulum 2013, ada tiga ranah sasaran pembelajaran yang memenuhi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang seharusnya ada pada diri peserta didik, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik (keterampilan), serta ranah afektif (sikap). Persoalan yang muncul pada pembelajaran yaitu sebagian peserta didik memandang pembelajaran menjadi sulit untuk dipahami sebab sistem pembelajarannya yang berdasarkan muatan tema beberapa mata pelajaran pada sekali pembelajaran. Muatan materi yang banyak menyebabkan siswa atau peserta didik mengalami kesulitan dan kejenuhan saat mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi belajar peserta didik menurun dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Kurangnya dorongan dan motivasi dapat disebabkan oleh proses belajar yang kurang maksimal dan kurang terkontrol.

Kemampuan guru dalam penerapan kurikulum 2013 sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi kemampuan guru dalam menerapkan kurikulum 2013, semakin besar tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu juga berdampak pada prestasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk mendukung efisiensi dan keefektifan penerapan kurikulum 2013, guru harus memahami struktur dan substansi kurikulum 2013, serta menguasai perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 agar tidak terjadi masalah dan gangguan dalam implementasi kurikulum 2013. (No Title, n.d.)

Pada proses pembelajaran, secara umum peserta didik membutuhkan stimulan. Peserta didik yang mendapatkan stimulus yang baik akan memiliki motivasi dan semangat tinggi dalam belajar, walaupun intelegensi-nya kurang mendukung, akan diperoleh hasil yang baik. Dan sebaliknya, jika motivasi dan semangat belajarnya rendah namun memiliki intelegensi yang tinggi, peserta didik akan mengalami kegagalan dalam belajar. Motivasi dan semangat belajar yang baik serta ditunjang oleh kreativitas yang tinggi akan menjadi stimulus sangat penting dan diperlukan oleh peserta didik sebagai dorongan untuk memperoleh hasil

belajar yang maksimal terutama pada pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan di sekolah yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal adalah mata pelajaran IPA. Natural Science is the learning process which is highly related to the environment and the regularity of the universe created by God the almighty (Susilawati et al., 2017). IPA erat kaitannya dengan alam sehingga menjadikan mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang terbilang sulit bagi siswa karena bersifat abstrak. Namun selain menanamkan sikap positif pada diri peserta didik diperlukannya juga penanaman nilai karakter kreativitas belajar siswa, karena kreativitas belajar menjadi faktor penting yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPA (Siregar, 2020).

Proses mengingat unsur-unsur beserta lambangnya pada mata pelajaran IPA Terpadu, bagi sebagian peserta didik merupakan hal yang menyulitkan, karena ada beberapa kemiripan pada beberapa unsur dan lambang-lambang. Begitu pula untuk memahami zat dan perubahannya. Guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan dan menumbuhkan suasana pembelajaran yang baik dan tepat untuk membantu peserta didik dalam mengingat dan mengelaborasi potensi yang dimilikinya. Motivasi dan semangat peserta didik akan berkembang dengan baik jika peserta didik memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Dan guru sebagai pendidik sangat berperan sebagai pendidik, pengajar dan pendamping untuk mendorong peserta didik belajar dengan mandiri dan mengoptimalkan potensinya.

Kemampuan siswa untuk mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya yang berkenaan dengan suatu masalah yang diukur melalui kecepatan untuk mengingat kembali pelajaran yang dikuasai, keakuratan memiliki kreativitas, ketajaman membedakan konsep-konsep serta ketelitian dalam memecahkan masalah sangat penting dilatihkan kepada siswa.

Perlunya solusi untuk menjaga semangat dan motivasi belajar peserta didik agar mendapatkan pembelajaran dengan

proses yang tepat. Penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe jigsaw dan kreativitas belajar akan menjadi alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jigsaw sebagai tipe pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) dengan kreativitas belajar yang digunakan merupakan pola belajar yang akan mempermudah peserta didik dalam mengingat dan menghafal materi pelajaran, serta dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe jigsaw dan kreativitas belajar juga akan banyak melibatkan potensi peserta didik dalam proses belajarnya. Akan ada tantangan yang menumbuhkan kreativitas tinggi dan semangat belajar sehingga didapatkan hasil yang optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dilakukan identifikasi masalahnya, yaitu apakah terdapat keterbatasan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, apakah kompetensi pedagogik dan profesionalisme guru belum memenuhi standar, apakah tingkat penguasaan bahan ajar, strategi pembelajaran, dan penguasaan manajemen kelas masih rendah, apakah tingkat penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran masih kurang, apakah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) masih kurang, dan apakah guru tidak menggunakan model pembelajaran yang variatif dan inovatif, serta apakah model pembelajaran jigsaw dan super memory system dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Macam-macam Model Pembelajaran. Macam-macam model pembelajaran menurut (Hamdayama, 2016). terdapat:

a) Model pembelajaran Inquiry

Model *inquiry* (inkuiri) menggunakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan proses berpikir secara kritis serta analitis kepada peserta didik agar mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan secara mandiri melalui penyelidikan ilmiah

b) Model Pembelajaran Kontekstual
Merupakan model dengan konsep belajar yang membuat guru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas peserta didik, peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya monoton dan mencatat

c) Model Pembelajaran Ekspositori
Ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok peserta didik supaya peserta didik dapat menguasai materi secara optimal

d) Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Nama lainnya dalam bahasa Inggris adalah Problem based learning yang dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Pemecahan masalah menjadi langkah utama dalam model ini.

e) Model Pembelajaran Kooperatif
Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

f) Model Pembelajaran PAIKEM
Merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Pembelajaran ini dirancang agar membuat anak lebih aktif mengembangkan kreativitas sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efektif, optimal, dan pada akhirnya terasa lebih menyenangkan

g) Model Pembelajaran Kuantum (Quantum Learning)

Kerangka perencanaan dalam pembelajaran kuantum adalah TANDUR

- (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan).
- h) Model Pembelajaran Terpadu
Merupakan model yang dapat melibatkan beberapa mata pelajaran sekaligus agar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada peserta didik.
 - i) Model Pembelajaran Kelas Rangkap
Pembelajaran kelas rangkap menekankan dua hal utama, yakni penggabungan kelas secara integratif dan pembelajaran terpusat pada peserta didik, sehingga Guru tidak harus mengulang kembali untuk mengajar pada dua kelas yang berbeda dengan program yang berbeda pula.
 - j) Model Pembelajaran Tugas Terstruktur
Pembelajaran ini menekankan pada penyusunan tugas terstruktur yang wajib diselesaikan oleh peserta didik guna mendalami dan memperluas penguasaan materi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah dikaji
 - k) Model Pembelajaran Portofolio
Model pembelajaran portofolio menitikberatkan pada pengumpulan karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah
 - l) Model Pembelajaran Tematik
Merupakan pembelajaran dengan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan sesuai dengan kebutuhan lingkungan peserta didik yang akan menjadi lahan dunia nyata bagi dirinya.

Kreativitas Belajar

Kreativitas menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) berarti kemampuan untuk mencipta; daya cipta. Kreativitas didefinisikan secara berbeda oleh para ahli dari sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan beberapa definisi kreativitas dengan berbagai penekanan. (Harahap, 2020).

Pengembangan Kreativitas

- a. Teori Psikoanalisa
Psikoanalisa memandang kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah, yang biasanya dimulai sejak dimasa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai

seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

- b. Teori Humanistik
Humanistik lebih menekankan kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Dan kreativitas dapat berkembang selama hidup dan tidak terbatas pada usia lima tahun pertama
- c. Teori Cziksentmihalyi
Ciri pertama yang memudahkan tumbuhnya kreativitas adalah Presdiposisi Genetis (Genetic Presdipotition). Contoh seorang yang sistem sensorinya peka terhadap warna lebih mudah menjadi pelukis, peka terhadap nada lebih mudah menjadi pemusik. Minat pada usia dini pada ranah tertentu. Minat menyebabkan seseorang terlihat secara mendalam terhadap ranah tertentu, sehingga mencapai kemahiran dan keunggulan kreativitas.

Sedangkan menurut (Pamilu, 2007), terdapat beberapa aspek yang dapat mempengaruhi kreativitas anak, yaitu sebagai berikut :

1. Kedekatan emosi
Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.
2. Kebebasan dan respek
Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang enghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.
3. Menghargai prestasi dan kreativitas
Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik- baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan

imajinasi dianggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

Hasil Belajar

Undang-undang Pendidikan No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan peka terhadap tantangan zaman.

Belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai hasil dari pengalaman dan itu sebenarnya usaha dari individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang dimaksud tidak lain adalah interaksi edukatif yang memungkinkan terjadinya interaksi proses belajar mengajar. Abdurrahman dan Mulyono (2009: 207) “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan” (Flora Siagian, 2015).

Nana Sudjana dalam Fatimah (2011:95) menyatakan bahwa pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ditinjau dari segi aspek perubahan yang ingin dicapai, prestasi belajar setidaknya dapat dideskripsikan menjadi beberapa aspek pengetahuan atau pemahaman, aspek keterampilan, aspek nilai dan aspek sikap. Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antar lingkungan, keluarga dan masyarakat (Nugraha, 2015).

Menurut Sudjana dalam Zainal A Arief (2017:134), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut taksonomi Bloom, bahwa hasil belajar secara garis besar dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

B. METODOLOGI PENELITIAN

a. Tujuan Penelitian

1. Terdapat pengaruh Jigsaw dan super memory system terhadap hasil belajar siswa.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran jigsaw dan super memory system dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa.
3. Terdapat perbedaan antara kreativitas tinggi yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw dan super memory system terhadap hasil belajar siswa.
4. Terdapat perbedaan antara kreativitas rendah yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw dan super memory system terhadap hasil belajar siswa

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan, dari bulan September hingga bulan Oktober 2021. Waktu penelitian ini disamping menyesuaikan jadwal efektif siswa di sekolah juga merupakan waktu yang efektif bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Perlakuan dilaksanakan siswa kelas 7 selama 8 kali pertemuan (tatap muka). Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) SMART Ekselensia Indonesia yang beralamat di Jl. Raya Parung Bogor KM.42, Kelurahan Jampang, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor Jawa Barat.

c. Metode Penelitian dan Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah eksperimen, khususnya quasi eksperimen. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, menggunakan desain faktorial 2×2 . Penelitian eksperimen dengan rancangan faktorial 2×2 dapat dianalisis data menggunakan Anava dua jalur. Metode eksperimen ini digunakan untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran

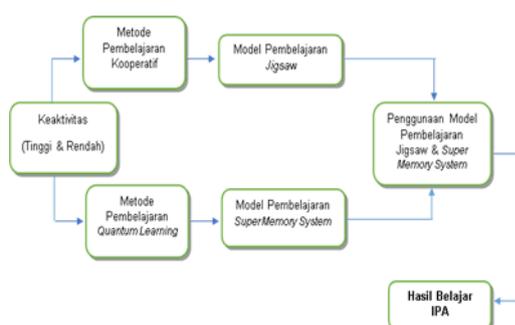
jigsaw dan model pembelajaran super memory system. Dimana peneliti memberikan pembekalan terlebih dahulu terkait tahap pelaksanaan proses pembelajaran pada dua kelas eksperimen tersebut.

Pada penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Untuk pengumpulan data hasil belajar dalam pelajaran IPA terhadap siswa menggunakan instrumen tes verbal yang berbentuk pilihan ganda dan lisan. Sedangkan data untuk mengukur kreativitas siswa dilakukan dengan menggunakan skala Likert dengan kriteria sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dan berlaku untuk pertanyaan positif dan negatif.

Pengukuran untuk kreativitas siswa dilakukan sebelum pelaksanaan perlakuan model pembelajaran. Selanjutnya data yang didapatkan, dianalisis secara deskriptif untuk menetapkan subyek penelitian yang masuk dalam kategori yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Sementara hasil belajar siswa digunakan sebagai obyek eksperimen dan control dengan menggunakan tes. Setelah semua data hasil belajar dalam pembelajaran IPA diperoleh, selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan inferensial untuk menguji hipotesis penelitian.

Gambar dan Tabel

Gambar Skema Berpikir



Tabel 1 Desain Penelitian Eksperimen

Model Pembelajaran (A)	Jigsaw (A1)	Super Memory System=SMS (A2)
Kreativitas (B)		
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Tabel 2 Jumlah tiap-tiap kelompok perlakuan

Model Pembelajaran	Model Pembelajaran Jigsaw	Model Pembelajaran Super Memory System=SMS
Kreativitas		
Kreativitas Tinggi (KT)	8	8
Kreativitas Rendah (KR)	8	8

Rumus Matematika

Korelasi Point Biserial

Untuk menghitung koefisien korelasi validitas internal pada skor butir dikotomi.

$$r_{bis(i)} = \frac{M-X}{St} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Untuk menghitung realibilitas instrumen pada data dikotomi.

$$r = \frac{k}{(k-1)} \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

untuk menghitung validitas soal rumus korelasi Pearson Product Moment.

$$r_{XiXt} = \frac{N \sum XiXt - (\sum Xi)(\sum Xt)}{\sqrt{N \sum Xi^2 - (\sum Xi)^2} \times \sqrt{N \sum Xt^2 - (\sum Xt)^2}}$$

Reliabilitas instrumen kreativitas belajar yang digunakan adalah Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_p = \frac{D}{b-1} - \frac{\sum_j DB_j^2}{DB^2}$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

- Hipotesis Pertama hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw dan kreativitas tinggi dapat teruji kebenarannya secara signifikan.

- b. Hipotesis Kedua terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran terhadap hasil belajar.
- c. Hipotesis Ketiga hasil penelitian yang diperoleh hasil belajar siswa dengan model pembelajaran jigsaw dan super memory system dengan kreativitas tinggi diperoleh skor 97 dan 77, dimana model pembelajaran jigsaw lebih tinggi.
- d. Hipotesis Keempat hasil penelitian yang diperoleh hasil belajar siswa dengan model pembelajaran jigsaw dan super memory system dengan kreativitas rendah diperoleh skor 30 dan 23, dimana model pembelajaran jigsaw lebih tinggi.

- jigsaw dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa.
- 3. Hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas tinggi yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw lebih baik dibanding hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas tinggi yang belajar dengan model pembelajaran super memory system.
- 4. Hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas rendah yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw lebih baik dibanding hasil belajar pada kelompok siswa dengan kreativitas rendah yang belajar dengan model pembelajaran super memory system.

Tabel Ringkasan Hasil Uji Tukey
Multiple Comparison

Dependent Variable: Hasil Belajar						
Tukey HSD						
(I) Post Hoc	(J) Post Hoc	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A1B2	68.38 [*]	3.617	.000	58.50	78.25
	A2B1	20.75 [*]	3.617	.000	10.88	30.62
	A2B2	71.25 [*]	3.617	.000	61.38	81.12
A1B2	A1B1	-68.38 [*]	3.617	.000	-78.25	-58.50
	A2B1	-47.63 [*]	3.617	.000	-57.50	-37.75
	A2B2	2.88	3.617	.856	-7.00	12.75
A2B1	A1B1	-20.75 [*]	3.617	.000	-30.62	-10.88
	A1B2	47.63 [*]	3.617	.000	37.75	57.50
	A2B2	50.50 [*]	3.617	.000	40.63	60.37
A2B2	A1B1	-71.25 [*]	3.617	.000	-81.12	-61.38
	A1B2	-2.88	3.617	.856	-12.75	7.00
	A2B1	-50.50 [*]	3.617	.000	-60.37	-40.63

Based on observed means.
The error term is Mean Square(Error) = 52.317.
*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berisi pembahasan terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- 1. Hasil belajar kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran jigsaw dengan kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran super memory system dengan kreativitas tinggi.
- 2. Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran

Saran

- 1. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, sebaiknya guru mengetahui kreativitas siswa sebelum menentukan model pembelajaran yang tepat digunakan.
- 2. Model pembelajaran jigsaw dapat digunakan pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi maupun rendah, dengan melihat karakteristik materi yang akan disampaikan dan target hasil belajar yang akan dicapai.
- 3. Guru sebagai pendidik sebaiknya mengklasifikasi model pembelajaran yang diperlukan siswa dengan menyesuaikan karakteristik materi pembelajaran dan siswa nya. Dan mengetahui faktor-faktor yang menjadi penghambat kreativitas belajar siswa dan faktor-faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar.
- 4. Penelitian ini ditujukan untuk dilanjutkan agar lebih sempurna dan lebih bermanfaat pada proses pembelajaran (pada bidang IPA maupun IPS) serta dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Arief, Zainal. 2017. Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan, Bogor: Penerbit UIKA Press
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Hamdayama, J. (2016). Metodologi pengajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Harahap, S. (2020). Identifikasi Kreativitas Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Integrated Science Education Journal*, 1(1), 16–22.
<https://doi.org/10.37251/isej.v1i1.21> No Title. (n.d.).
- Nugraha, M. L. (2015). Pengaruh persistensi diri dan kebiasaan belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika di SMP Swasta Jakarta Timur. *Research and Development Journal Of Education*, 2(1).
- Pamilu, A. (2007). Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak. Yogyakarta: Citra Media.
- Siregar, H. (2020). Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 21–26.
<https://doi.org/10.37251/jee.v1i1.27>
- Susilawati, A., Hernani, H., & Sinaga, P. (2017). the Application of Project-Based Learning Using Mind Maps To Improve Students' Environmental Attitudes Towards Waste Management in Junior High Schools. *International Journal of Education*, 9(2), 120.
<https://doi.org/10.17509/ije.v9i2.5466>
- Abidin Arief, Zainal. 2017. Teknologi Pendidikan masa kini dalam Perspektif Multi Disiplin Ilmu (tinjauan Pendidikan Islam, Manajemen dan Ekonomi Islam). Dalam *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Teknologi Pendidikan*, 1-10. Bogor: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan UIKA Bogor.
- Kurniasih eka, 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Di Smp Smart Ekselensia Indonesia Kabupaten Bogor Tesis, Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor.
- Musmaryetti, M., Arief, Z. A., & Wibowo, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas VIII SMP Saptamarga Cibinong. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 189-216.
- Puspita, I., & Abidin Arief, Z. (2015). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Partisipasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika (Survey pada Siswa Kelas VIII di MTs Attaqwa Cicurug Sukabumi). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 43–55.
<https://doi.org/10.32832/tek.pend.v4i1.474>
- Rosyidah, U. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>
- Rusman, R. (2014). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think-Pairs Share (TPS). *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 67.

<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i1.58>

Sambada, D. (2012). Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 2(2), 37.

<https://doi.org/10.26740/jpfa.v2n2.p37-47>

Siregar, H. (2020). Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1) 21–26.

<https://doi.org/10.37251/jee.v1i1.27>

Susilawati, A., Hernani, H., & Sinaga, P. (2017). the Application of Project-Based Learning Using Mind Maps To Improve Students' Environmental Attitudes Towards Waste Management in Junior High Schools. *International Journal of Education*, 9(2), 120.

<https://doi.org/10.17509/ije.v9i2.5466>