

Perbandingan Penguatan Karakter Siswa sebagai Hasil Pembelajaran Kooperatif menggunakan Metode Jigsaw dan *Role playing* di Kabupaten Cianjur

Iin Patimah¹, M. Syaom Barliana², Ketut Budiastara³

¹Universitas Terbuka, ²Universitas Pendidikan Indonesia, ³Universitas Terbuka
¹iinpatimahut@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk (1) menganalisis perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw dengan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *role playing*; (2) menganalisis lebih baik mana penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw dengan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *Role playing*. Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimental semu (Quasi-Experimental Research). Dalam quasi-experiment, peneliti menggunakan kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI Sekolah Dasar Gugus Gadung Kecamatan Karangtengah tahun pelajaran 2019-2020 yang terdiri dari 11 sekolah. Sampelnya siswa kelas VIB dan VIC SD Sukataris Kecamatan Karangtengah. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh pembelajaran *Role playing*; (2) penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw lebih baik daripada penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *Role playing*.

Kata Kunci : metode Jigsaw, penguatan karakter, *role playing*.

Abstract

The purpose of this study is to (1) analyze the differences in strengthening the character education of students who obtain jigsaw learning methods with the strengthening of the character education of students who obtain role playing learning methods; (2) better analyze which strengthening of the character education of students who obtain jigsaw learning methods by strengthening the character education of students who obtain role playing learning methods. The research design used is pseudo experimental research (Quasi-Experimental Research). In quasi-experiments, researchers used experiment group 1 and experiment group 2. The population in this study is all grade VI students of Gadung Cluster Elementary School, Karangtengah subdistrict in the 2019-2020 school year consisting of 11 schools. The sample is students of grade VIB and VIC SD Sukataris Karangtengah Subdistrict. Based on the data analysis, it can be concluded that (1) there is a difference in strengthening the character education of students who obtain jigsaw cooperative learning with the strengthening of character education of students who obtain Role playing learning; (2) strengthening the character education of students who obtain jigsaw learning methods is better than strengthening the character education of students who obtain role playing learning methods.

Keywords: *Jigsaw methods, role playing, character reinforcement*

Pendahuluan

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan dituntut untuk memainkan peran dan tanggungjawabnya melalui proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas untuk membentuk dan membangun karakter yang baik pada siswa. Menurut Dewi (2019)

Pendidikan yaitu proses untuk menyiapkan manusia agar mereka dapat bertahan hidup dalam lingkungannya (*life skill*). Septian (2020) menyatakan bahwa pendidikan merupakan media yang memiliki peranan penting untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, namun kualitas moral dan etika masyarakat semakin menurun, terutama di kalangan pelajar. Hal tersebut menuntut diselenggarakannya pendidikan karakter. Pendidikan karakter bukan hal baru dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Hidayatullah (2010) menjelaskan bahwa secara harfiah ‘karakter’ adalah kualitas mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain. Sedangkan menurut Suharjana (2011) karakter merupakan sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menjadi ciri khas seseorang serta menjadi kebiasaan yang ditampilkan dalam kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara serta meningkatkan mutu kualitas khususnya sumber daya manusia maka akan diperlukan adanya pendidikan yang baik (Ulfa, 2019).

Banyaknya fenomena yang terjadi di kalangan peserta didik menjadi perhatian masyarakat, terutama orang tua yang memiliki anak usia sekolah. Tasaik dan Tuasikal (2018) mengungkapkan bahwa pengaruh kompleksitas kehidupan terhadap peserta didik terlihat dari berbagai fenomena yang membutuhkan perhatian dunia pendidikan. Dalam konteks belajar, terlihat adanya fenomena peserta didik dimana mereka terlihat kurang mandiri dalam proses belajar, kebiasaan yang kurang baik yaitu tidak betah belajar lama, belajar hanya menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian. Hal demikian menyebabkan siswa belum mampu mandiri dalam pembelajaran.

Permasalahan lain yang juga berpengaruh terhadap kemandirian siswa yaitu pola asuh orang tua yang terlalu memanjakan anaknya bahkan menyerahkan segala keperluan anaknya kepada asisten rumah tangga dengan alasan sibuk bekerja. Hal ini berpengaruh terhadap sikap siswa selama belajar yang selalu bergantung kepada orang lain. Permasalahan lain yang berhubungan dengan penguatan pendidikan karakter yaitu kurangnya gotong royong diantara siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari tidak adanya sikap saling membantu, toleransi dan mencintai sesama serta tidak adanya rasa peduli terhadap lingkungan. Gotong royong merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia. Namun, dewasa ini nilai-nilai gotong royong mulai luntur di negara Indonesia. Permasalahan gotong royong memunculkan sikap individualis baik di kalangan masyarakat maupun pelajar. Sikap individualis membuat siswa kurang memiliki rasa peduli dan solidaritas

Kementerian Pendidikan Nasional mulai membuat kebijakan mengenai pendidikan karakter yang sekarang menjadi kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter. Penguatan Pendidikan Karakter merupakan gerakan yang membudayakan para pelaku pendidikan dengan nilai karakter. Lima nilai utama karakter dalam Penguatan Pendidikan Karakter antara lain religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kemendikbud, 2017). Menurut Suparno (2015), pendidikan karakter berarti pendidikan yang bertujuan untuk membantu agar peserta didik mengalami, memperoleh, dan memiliki karakter kuat yang diinginkan. Sementara itu, Gaffar (2012) mendefinisikan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu proses transformasi nilai-nilai kehidupan yang kemudian ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu kesatuan dalam sikap dan perilaku orang tersebut. Dengan demikian tujuan utama dari pendidikan karakter adalah untuk memfasilitasi penguatan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam bentuk perilaku anak

Indonesia sudah begitu lama mengimplementasikan nilai karakter gotong royong Hal ini terlihat dari adanya Sila ketiga pada Pancasila yaitu “Persatuan Indonesia”. Menurut Utomo (2018) secara umum prinsip gotong royong mengandung substansi nilai-nilai ketuhanan, kekeluargaan, musyawarah dan mufakat, keadilan dan toleransi yang merupakan basis pandangan hidup atau sebagai landasan filsafat bangsa Indonesia. Selain sikap gotong royong, peneliti juga meneliti tentang sikap mandiri siswa dalam belajar. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa masalah dalam kemandirian belajar siswa, yaitu kurangnya rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru, kurangnya kemampuan mengatur dirinya sendiri, kurangnya percaya kepada kemampuan diri sendiri, dan kurangnya kemampuan mengatasi masalah sendiri. Purwandari, dkk. (2018) menyebutkan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam sikap mandiri diantaranya kerja keras, tangguh dan berdaya juang tinggi, profesional, kreatif, berani mencoba, dan belajar sepanjang masa. Dengan demikian siswa dilatih untuk mandiri dalam belajar dan berani mencoba dengan atau tanpa bantuan orang lain. Saputra & Febriyanto (2019) mengatakan bahwa kemandirian dapat dijadikan solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran

Pentingnya penerapan pendidikan karakter dalam proses belajar didasarkan pada hakikat belajar. Melalui proses belajar diharapkan terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku ke arah yang lebih baik karena adanya suatu pengalaman. Konsep belajar yang selama ini terjadi adalah siswa ditekankan pada menghafal konsep sehingga proses

pembelajaran kurang bermakna dan cenderung berpusat pada guru. Menurut Marpaung (Jusniani, 2018) menjelaskan pada umumnya pembelajaran didominasi oleh guru; seperti guru aktif mentransfer pengetahuan ke siswa (guru mengajari siswa); siswa menerima pengetahuan secara pasif (siswa berusaha menghafalkan pengetahuan yang diterima); pembelajaran dimulai oleh guru dengan menjelaskan konsep atau prosedur menyelesaikan soal, dan memberi soal-soal latihan.

Menurut Hamimi (2020) perkembangan profesi guru merupakan tokoh pendidikan utama yang mempunyai peranan penting atas maju mundurnya pendidikan. Pembelajaran itu biasa disebut pembelajaran konvensional. Untuk itu, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya penerapan metode pembelajaran jigsaw atau metode *role playing* pada proses belajar sebagai salah satu cara menekankan pendidikan karakter pada siswa.

Metode pembelajaran jigsaw ini diduga cocok diterapkan di sekolah dasar terutama untuk penguatan karakter siswa. Hal ini disebabkan melalui pembelajaran jigsaw yang menitikberatkan kepada kerja kelompok seperti yang diungkapkan Rustiadi, dkk. (2018) dengan merujuk pada pendapat Lie (1993). Melalui kerja sama dalam sebuah kelompok diharapkan siswa mampu menghargai pendapat teman satu kelompok maupun berbeda kelompok dan belajar berani serta percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Menurut Hamdayama (2014) pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan dan bekerjasama positif. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi tersebut untuk disampaikan kepada anggota kelompok yang lain.

Dalam metode pembelajaran jigsaw, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari serta dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman, 2014). Sedangkan menurut pendapat Killen (1996) jika siswa tidak mempunyai rasa percaya diri maka guru harus meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi agar dapat menyampaikan materi kepada teman. Penerapan jigsaw jika dilakukan pada kelas yang besar (misalnya lebih dari 40 siswa) sangat sulit. Tapi bisa

diatasi dengan model "*team teaching*". Guru dapat berkolaborasi dengan guru yang lainnya agar dapat mengondisikan kelas dengan baik.

Sama halnya dengan metode pembelajaran jigsaw, metode *role playing* juga diduga dapat mendukung proses pembelajaran terutama dalam penguatan karakter siswa. Menurut Maskur (2019) pembelajaran dengan metode *role playing* dapat melatih siswa dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran serta mengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Santoso (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peran yang dimainkan. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Sanjaya (2016) mengungkapkan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, seperti cerita-cerita perjuangan para pahlawan, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu dalam situasi-situasi yang dapat meningkatkan kesadaran tentang nilai dan keyakinan yang ada dimasyarakat. Sedangkan menurut pendapat Hamdayama (2014) pada pembelajaran *role playing*, sebagian siswa yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu, dan sering kelas lain merasa terganggu oleh tepuk tangan penonton atau pengamat.

Dari kedua metode pembelajaran tersebut yaitu metode jigsaw dan *role playing* dapat diduga bahwa pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tepat dalam mendukung penguatan pendidikan karakter. Salah satu penyebabnya yaitu dalam metode pembelajaran *role playing* selain membutuhkan waktu yang lama juga tidak semua siswa dapat menghayati peran yang dimainkan, apalagi siswa yang kurang percaya diri. Sedangkan pada metode pembelajaran jigsaw walaupun membutuhkan waktu yang lama, tetapi dalam proses pembelajarannya terjadi aktivitas bermakna melalui kegiatan kerja kelompok, munculnya kelompok ahli serta kegiatan presentasi kelompok yang memicu siswa untuk aktif dalam proses belajar. Akan tetapi penulis tidak dapat menarik kesimpulan seperti demikian secara langsung, tanpa adanya kajian yang lebih mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menguji perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw dengan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *role*

playing; (2) menguji penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw lebih baik daripada penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *role playing*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimental semu (*Quasi-Experimental Research*). Penelitian ini dilakukan dengan mengambil dua kelompok sampel dalam bentuk kelas. Kelas eksperimen 1 menggunakan pembelajaran jigsaw dan kelas eksperimen 2 menggunakan pembelajaran *role playing*. Hasil dari kedua kelompok tersebut akan dikaji dan dianalisis secara statistik parametrik untuk data yang memenuhi prasyarat normal dan homogen. Data dibandingkan hingga didapatkan hasil bagi model pembelajaran mana yang lebih efektif dalam pembelajaran tematik terhadap penguatan karakter siswa.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pre-respon-Post-respon, Nonequivalent Multiple Group Design*. Desain eksperimen dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Wiersma (2009) sebagai berikut.

Eksperimen 1	Y1	X1	Y2
Eksperimen 2	Y1	X2	Y2

Keterangan:

- Y1 : Pre-respon, pemberian angket sebelum perlakuan
- X1 : Perlakuan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw
- X2 : Perlakuan dengan metode *Role playing*
- Y2 : Post-respon, pemberian setelah perlakuan

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan angket penguatan karakter siswa untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Setelah diberi perlakuan terhadap dua kelas tersebut, kedua kelas diberi angket penguatan karakter siswa. Hasil angket pada kedua kelas dibandingkan untuk mengetahui perbedaan penguatan karakter siswa setelah pembelajaran yang diberikan.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI Sekolah Dasar Gugus Gadung Kecamatan Karangtengah tahun pelajaran 2019-2020 yang terdiri dari 11 sekolah. Selanjutnya, dalam penelitian ini sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, dan peneliti menetapkan SD Sukataris Kecamatan Karangtengah sebagai sampel penelitian.

Dua kelas yang terpilih sebagai sampel yaitu kelas VI B dan VI C. Kelas VI B sebagai kelas eksperimen1 berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan, sedangkan kelas VI C sebagai kelas eksperimen2 berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen non tes, yaitu lembar angket dan lembar observasi. Lembar angket terdiri dari angket penilaian penguatan pendidikan karakter, serta angket respon terhadap metode pembelajaran Jigsaw dan *role playing*. Sedangkan lembar observasi berupa penilaian terhadap penguatan pendidikan karakter. Sikap penguatan pendidikan karakter yang diteliti adalah sikap gotongroyong dan sikap mandiri. dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data skor angket penguatan pendidikan karakter siswa dan angket respon terhadap metode pembelajaran jigsaw dan *role playing*. Selain itu juga terdapat data hasil observasi penguatan pendidikan karakter. Selanjutnya data-data tersebut diolah dan pengolahan data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan dalam penelitian.

Data Awal (Pre-respon) Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Dari hasil pengolahan data variabel penguatan pendidikan karakter dengan program IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows, statistik deskriptif kedua data ditunjukkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data Deskripsi Skor Pre-respon Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Skor minimum	Skor maksimum
Eksperimen 1	136.0606	6.87359	121.00	154.00
Eksperimen 2	139.4412	6.56525	126.00	153.00

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen 1 adalah 136.0606, sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 diperoleh rata-rata 139.4412. Dari deskriptif data tersebut terlihat bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen 1 lebih besar dari pada skor rata-rata kelompok eksperimen 2.

Sebelum dilakukan uji statistik untuk melihat perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa diantara dua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, dilakukan uji normalitas. Uji normalitas terhadap kedua kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5%. Adapun alat untuk mengolahnya adalah melalui program IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk didapat nilai probabilitas signifikansi untuk kelas eksperimen 1 sebesar 0,536 dan untuk kelas eksperimen 2 adalah 0,489 diperoleh nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data penguatan karakter siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 merupakan sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah data dilakukan uji normalitas dan menghasilkan data yang berdistribusi normal, selanjutnya data dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,617 lebih dari 0,05, berarti data pre-respon penguatan karakter siswa homogen. Maka dapat disimpulkan bahwa data siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berasal dari populasi yang mempunyai varians sama atau kedua kelas tersebut homogen.

Selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rata-rata dengan uji-t menggunakan program IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows menggunakan Independent T-Test dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi pada signifikansi (2-tailed) sebesar 0,124. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Atau dapat dilihat dari hasil uji thitung sebesar 1,477 kurang dari ttabel sebesar 1,695 maka H_0 diterima atau H_a ditolak artinya dapat dinyatakan bahwa pre-respon penguatan pendidikan karakter siswa pada siswa kelas eksperimen1 dan kelas eksperimen2 tidak berbeda atau sama secara signifikan. Maka dapat diambil kesimpulan pre-respon penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif jigsaw tidak berbeda dengan pre-respon penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh pembelajaran *role playing*.

Data Post-respon Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Dari hasil pengolahan data variabel penguatan pendidikan karakter dengan program, statistik deskriptif kedua data ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Data Deskripsi Skor Post-respon Penguatan Pendidikan Karakter Siswa

Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Skor minimum	Skor maksimum
Eksperimen 1	151.5758	4.99394	141.00	162.00
Eksperimen 2	148.7059	4.77702	139.00	159.00

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen 1 adalah 151.5758, sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 diperoleh rata-rata 148.7059. Dari deskriptif data tersebut terlihat bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen 1 lebih besar dari pada skor rata-rata kelompok eksperimen 2.

Sebelum dilakukan uji statistik untuk melihat perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa diantara dua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, dilakukan uji normalitas. Uji normalitas terhadap kedua kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 5%. Adapun alat untuk mengolahnya adalah melalui program IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk didapat nilai probabilitas signifikansi untuk kelas eksperimen 1 sebesar 0,401 dan untuk kelas eksperimen 2 adalah 0,671 diperoleh nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data penguatan karakter siswa pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 merupakan sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah data dilakukan uji normalitas dan menghasilkan data yang berdistribusi normal, selanjutnya data dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,431 lebih dari 0,05, berarti data pre-respon penguatan karakter siswa homogen. Maka dapat disimpulkan bahwa data siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berasal dari populasi yang mempunyai varians sama atau kedua kelas tersebut homogen.

Selanjutnya dilakukan uji beda dua rata-rata menggunakan *Independent T-Test* dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi pada signifikansi (2-tailed) untuk equal variences assumed sebesar 0,024. Karena $p\text{-value} = 0,024 < \alpha = 0,05$ dapat diartikan $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak dan $H_a: \mu_1 > \mu_2$ diterima. Atau dapat dilihat dari nilai uji thitung sebesar $2,699 > t_{\text{tabel}} = 1,697$ ($df=65$); dapat diartikan H_0 :

$\mu_1 = \mu_2$ ditolak dan $H_a: \mu_1 > \mu_2$ diterima atau penguatan pendidikan karakter siswa pada eksperimen 1 dengan penguatan pendidikan karakter siswa pada kelas eksperimen 2 berbeda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penguatan pendidikan karakter siswa yang menggunakan metode pembelajaran jigsaw berbeda dengan siswa yang menggunakan pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil pengujian tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa penguatan pendidikan karakter siswa yang menggunakan metode pembelajaran jigsaw lebih baik dari penguatan pendidikan karakter siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini terlihat dari diterimanya $H_a = \mu_1 > \mu_2$.

Data Respon Siswa terhadap Metode Pembelajaran

Setelah pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan angket mengenai sikap siswa atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang digunakan pada masing-masing kelas. Berikut ini deskripsi data skor angket sikap siswa terhadap pembelajaran.

Tabel 3. Data Deskripsi Angket Siswa terhadap Pembelajaran

Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi	Skor minimum	Skor maksimum
Eksperimen 1	33	72.2424	3.66598	63.00	79.00
Eksperimen 2	34	53.2353	3.90073	44.00	60.00

Berdasarkan Tabel 3, didapat bahwa rata-rata skor angket pada kelas eksperimen 1 sebesar 72,242 lebih tinggi daripada rata-rata skor angket pada kelas eksperimen 2. Artinya siswa pada kelas eksperimen 1 lebih menyukai atau bersikap positif terhadap pembelajaran yang digunakan daripada sikap siswa pada kelas eksperimen 2. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jigsaw lebih disukai oleh siswa daripada pembelajaran *role playing*.

Pembahasan

Sesuai hasil pengujian data pre-respon untuk mengetahui penguatan pendidikan karakter siswa yang telah dimiliki siswa dari lingkungan maupun pengalaman belajar, terlihat bahwa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 memiliki penguatan pendidikan karakter yang tidak berbeda secara signifikan. Ini berarti bahwa pemilihan kelas berasal dari populasi yang homogen. Keadaan ini sangat membantu untuk melihat perkembangan penguatan pendidikan karakter siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis uji perbedaan dengan menggunakan uji t data hasil post-respon yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikan sebesar $0,024 < 0,05$ artinya

terdapat perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa antara siswa yang pembelajarannya menggunakan metode jigsaw dengan penguatan pendidikan karakter siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan pada kedua kelas saat pembelajaran berlangsung. Menurut Jenning dan Dunne (Jusniani, 2016) menyatakan bahwa penyampaian materi oleh guru yang bersifat monoton, hampir tidak variasi kreatif, jika siswa ditanya selalu ada alasan yang mereka kemukakan seperti matematika sulit, tidak mampu menjawab, takut disuruh guru ke depan dan sebagainya

Metode pembelajaran jigsaw melatih siswa untuk belajar bekerja sama, memiliki tanggung jawab secara mandiri serta bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan belajar berpendapat, diharapkan juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil secara efektif (Utami, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi Tarina Nasution dan Febry Fahreza (2019) berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Suak Timah. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD Negeri Suak Timah. Hal ini terbukti dengan meningkatnya persentase minat belajar siswa.

Pembelajaran kooperatif jigsaw tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok. Menurut Joyce (2009) pembelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk kerjasama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada dalam bentuk lingkungan kompetitif individual. Sejalan dengan pendapat tersebut Garfield (2013) mengungkapkan bahwa peserta didik yang menjalankan pembelajaran secara kooperatif dikatakan berhasil apabila seluruh anggota kelompok juga berhasil. Dengan demikian, peserta didik saling mendukung satu sama lain untuk bekerja sama dan berjuang untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dan hubungan tersebut akan menjadi sikap dalam diri peserta didik.

Berbeda dengan penelitian tentang keterampilan bahasa, Ninda Beny & Rika Yuni (2018) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Role playing* menghasilkan hasil belajar keterampilan berbicara yang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw. Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Role playing* sangat cocok dengan pembelajaran keterampilan berbicara siswa khususnya SD karena konsep pembelajarannya

menitikberatkan pada bermain peran, siswa lebih banyak praktek sehingga dalam pembelajaran siswa terhindar dari verbalisme dan dengan banyaknya praktek langsung siswa lebih mudah memahami pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sejalan dengan ungkapan di atas Santoso (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu.

Berdasarkan hasil analisis angket siswa terhadap pembelajaran, secara umum siswa bersikap positif terhadap metode pembelajaran jigsaw daripada terhadap metode pembelajaran *role playing*. Rata-rata pada eksperimen 1 sebesar 72,242 lebih tinggi daripada rata-rata skor angket pada kelas eksperimen 2 sebesar 53,235. Artinya siswa pada kelas eksperimen 1 lebih menyukai pembelajaran yang digunakan daripada sikap siswa pada kelas eksperimen 2. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jigsaw lebih disukai oleh siswa daripada pembelajaran *role playing*.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puteri Zahra (2017) dengan judul Perbedaan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw dan Snowball Throwing di SDN Perumnas BP Parungpanjang Bogor menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw nilai rata-rata siswa lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran snowball throwing. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran jigsaw siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen yang membuat semua siswa bergabung dalam satu kelompok dengan kemampuan akademis yang beragam. Semua siswa berperan aktif dalam kegiatan mendiskusikan materi yang telah diberikan oleh guru. Sehingga melalui kegiatan belajar berkelompok ini karakter siswa akan berkembang karena dalam belajar kelompok menuntut siswa bersikap tanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan materi yang sedang dipelajari.

Menurut Shoimin (2017) salah satu kekurangan pembelajaran jigsaw yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisikan dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan. Hal ini menyebabkan proses belajar kurang kondusif. Sejalan dengan pendapat di atas Killen (1996) mengungkapkan jika siswa tidak mempunyai rasa percaya diri maka guru harus meyakinkan siswa untuk mampu berdiskusi agar dapat menyampaikan materi pada teman. Penerapan jigsaw jika dilakukan pada kelas yang besar (misalnya lebih dari 40 siswa) sangat sulit. Akan tetapi permasalahan ini dapat diatasi dengan model "team

teaching". Guru dapat berkolaborasi dengan guru yang lainnya agar dapat mengkondisikan kelas dengan baik. Dari hasil penelitian ini sebagaimana telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, memberikan gambaran bahwa metode pembelajaran jigsaw lebih unggul dalam menanamkan pendidikan karakter siswa daripada metode pembelajaran *role playing* dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan pendidikan karakter siswa menjadi lebih baik sehingga akan berdampak positif pada hasil belajar dan penguatan karakter dalam diri siswa.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, secara umum dapat dibuat kesimpulan hasil penelitian bahwa 1). terdapat perbedaan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw dengan penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *role playing*. 2) Penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran jigsaw lebih baik daripada penguatan pendidikan karakter siswa yang memperoleh metode pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan hasil pembahasan serta kesimpulan disarankan sebagai berikut:1). Metode Pembelajaran Jigsaw dan *Role playing* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran. Untuk pembelajaran *Role playing* hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja, berbeda dengan metode pembelajaran Jigsaw mungkin dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. 2) Penelitian menggunakan metode Pembelajaran Jigsaw dan *Role playing* ini disarankan untuk dilanjutkan dengan subjek penelitian yang lebih luas, misalnya sikap karakter lainnya selain sikap mandiri dan gotongroyong, atau dikelompokkan berdasarkan gender dan variabel lain. 3). Bagi guru yang ingin menerapkan metode pembelajaran Jigsaw agar dapat mengembangkan materi awal menjadi lebih ringan dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan selalu berbeda pada setiap pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih fokus dan tidak merasa bosan.

Referensi

- Dewi, P.S. & Septa, H.W. (2019) Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-39.
- Gaffar, M.F. (2012). Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi. Bandung: Mizan.
- Garfield, J. (2013). Cooperative Learning Revisited: From an Instructional Method to a Way of Life. *Journal of Statistics Education*, 21(2).
- Hamimi, L, Zamharirah, R. & Rusydy. (2020). Analisis Butir Soal Ujian Matematika Kelas VII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-10
- Hamdayana, J. (2014). Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hidayatullah, F. (2010). Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa. Surakarta: UNS Press&Yuma Pustaka.
- Husaini, U. (2009). Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Ispranoto, T. (2018). Bocah Bandung Korban Bully Ternyata Dianiaya Sejak Kelas 4 SD. Diunduh pada 12 Agustus 2019, dari situs World Wide Web: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4199065/bocah-bandung-korban-bully-ternyata-dianiaya-sejak-kelas-4-sd>.
- Joyce, Bruce, dkk. (2009). Models of Teaching (Model-Model Pengajaran) edisi ke delapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jusniani, N. (2016). Pendekatan Inkuiri dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*.
- Jusniani, N. (2018). Analisis Kesalahan Jawaban Siswa pada Kemampuan Pemahaman Matematis melalui Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal PRISMA*, 7(1).
- Killen, Roy. (1996). Effective Teaching Strategies, Lesson from Research and. Practice.
- Long, M., et.al. (2011). The Psychology of Education (2nd Edition). Oxon: Routledge Falmer.
- Lubis, D. (2019). Kasus Audrey dan Krisis Pendidikan Karakter Anak. Diunduh pada 12 Agustus 2019, dari situs World Wide Web: <https://mediaindonesia.com/read/detail/229340-kasus-audrey-dan-krisis-pendidikan-karakter-anak>
- Maskur. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(1), 149-163.
- Nasuha, W. (2019). 6 Kasus Kekerasan dan Bullying di Sekolah Awal 2019, Nomor 2 Berakhir Tragis. Diunduh 10 Mei 2019, dari situs world Wide Web <https://news.okezone.com/read/2019/02/12/337/2016872/6-kasus-kekerasan-dan-bullying-di-sekolah-awal-2019-nomor-2-berakhir-tragis>.
- Nasution, E.T., Fahreza, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Kelas Iv Sd Negeri Suak Timah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1).
- Ninda, B.A. & Rika, Y. A. (2018). Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe *Role playing* Dan Jigsaw Terhadap Keterampilanberbicara Bahasa Jawa Krama Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Kecamatan Boyolali. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 5(2).

- Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers
- Rustiadi, T., Wahyudi, A., Sudarminto. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilangerak Dasar Operan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Penjakora*, 5(2).
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santoso, B. (2010). Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Santrock, J.W. (2011). Educational Psychology (5th Edition). New York: McGraw-Hill.
- Saputra, V.H. & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untu Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15-23.
- Septian, A., Agustina, D., & Maghfrah, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 10-22.
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suharjana. (2011). Model Pengembangan Karakter melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga” dalam Zuchdi (Ed.). Pendidikan Karakter: dalam Perspektif Teori dan Praktik. Yogyakarta: UNY Press.
- Suparno, P. (2015). Pendidikan Karakter di Sekolah Sebuah Pengantar Umum. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Utomo, P. E. (2018). Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Modal Sosial Peserta Didik. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2).
- Ulfa, M. (2019). Strategi Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) pada Pemahaman Konsep. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15-23
- Wibawa, I.M.A. J., Suarjana, I.M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw I dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 115-124.
- Wiersma, W., & Jurs, S.G. (2009). Research Methods in Education an. Introduction. US : Pearson Education.
- Utami, Y. P. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 23-30.
- Utami, Y. P., Cahyono, D.A. (2020). Study at Home: Analisis Kesulitan Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 20–26.
- Zahra, P. (2017). Perbedaan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Dan Snowball Throwing di SDN Perumnas BP Parungpanjang Bogor. Skripsi. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka.